

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa menjadi sebuah alat berkomunikasi untuk berinteraksi. Bahasa dapat berbentuk lisan maupun tulisan. Menurut Noermanzah (2019:307) bahasa merupakan bentuk ekspresi yang digunakan seseorang sebagai alat berkomunikasi dalam keadaan tertentu. Dalam hal ini ekspresi seseorang berpengaruh terhadap pesan yang ingindisampaikannya. Bahasa yang dimiliki seseorang akan mencerminkan cara berpikirnya. Semakin terampil bahasa yang dimilikinya maka semakin jelas cara berpikirnya.

Kemampuan individu sebagai pemakai bahasa disebut sebagai keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa memiliki empat komponen, salah satunya adalah keterampilan berbicara. Kemampuan individu dalam menuangkan ide serta gagasannya secara lisan dikenal sebagai keterampilan berbicara. Sesuai dengan pendapat Brown dan Yule (dalam Ningsih 2017:245) menjelaskan bahwa kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi bahasa agar dapat menunjukkan ekspresi maupun mengutarakan pikiran, perasaan secara lisan, maupun gagasan disebut sebagai aktivitas berbicara.

Upaya untuk menjadikan peserta didik dapat melakukan komunikasi yang ideal dan baik dalam kegiatan pembelajaran merupakan hal yang menjadi faktor pendorong betapa pentingnya hakikat keterampilan berbicara di sekolah yang juga mampu menciptakan hasil yang baik bagi kehidupan sehari-hari, khususnya dalam bermasyarakat. Selain itu adanya tuntutan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

agar terampil dalam berbicara. Menceritakan ulang isi satu cerita baik yang dibaca maupun didengar menjadi keterampilan berbicara yang wajib dikuasai oleh peserta didik di sekolah. Pernyataan tersebut selaras dengan apa yang telah menjadi ketentuan dalam isi kurikulum 2013 SMP kelas VII, pada Kompetensi Dasar (KD) 3.15 “Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/ didengar dan 4.15 “Menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar”. Sesuai dengan KD tersebut, fokus tujuan penelitian yang hendak dicapai ialah pada KD 4.15 “Menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar”.

Pentingnya pembelajaran menceritakan kembali isi fabel adalah karena fabel berisi cerita yang mengandung pesan moral yang diperankan oleh para binatang sehingga dapat dipelajari oleh siswa. Upaya untuk mendidik peserta didik dan supaya lebih mengetahui mengenai nilai buruk maupaun baiknya suatu perbuatan merupakan nilai-nilai moral yang terkandung di dalam fabel. Adapun keistimewaan fabel dari sastra lain adalah bersifat impersonal sesuai yang diungkapkan oleh Nurgiyantoro (2005) bahwa fabel berisi cerita yang tidak secara langsung menggambarkan sikap manusia namun diekspresikan melalui tokoh atau dunia binatang, pesan moral dan kritik yang hendak diungkapkan memiliki sifat secara tidak langsung, dan bersifat impersonal. Hal ini menjadikan ciri khas yang terdapat dalm sebuah fabel yang mana manusia tidak mendapatkan kritik secara langsung terkait sikapnya, karena fabel memberikan kritik dengan tokoh binatang, maka dari itu fabel merupakan salah satu sastra yang banyak disenangi dan dinikmati.

Aspek yang mengharuskan peserta didik agar dapat berbicara terhadap cerita yang sudah dibaca/didengan merupakan aspek menceritakan ulang atau menceritakan kembali isi dari suatu fabel. Untuk menguasai keterampilan berbicara siswa perlu memiliki kemampuan dasar dalam berbicara. Menurut (Susanti, 2019) ada tiga kemampuan dasar yang perlu dimiliki dalam berbicara yaitu memiliki penguasaan bahasa yang baik, memiliki sikap berani dan tenang serta memiliki kesanggupan dalam mengutarakan gagasan atau ide secara teratur dan lancar.

Berlandaskan uraian yang sudah dipaparkan di atas, keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum optimal terkhusus pada bagian menceritakan kembali/ulang isi fabel. Sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan bapak Samuel, S.Pd. pada tanggal 11 Januari 2023 selaku guru Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan, ia mengungkapkan bahwa adanya kesulitan siswa dalam pembelajaran berbicara (bercerita) khususnya pada materi menceritakan kembali/ulang isi fabel.. Ia mengungkapkan bahwa siswa masih merasa kesulitan dalam menyampaikan cerita secara berurutan sesuai dengan alur cerita fabel yang telah disajikan guru. Hal tersebut membuat siswa sering mengulangi cerita dan berpengaruh terhadap kelancarannya dalam bercerita. Selain itu, penggunaan kosa kata siswa masih minim sehingga siswa merasa kesulitan dalam mengungkapkan kalimat-kalimat yang akan disampaikan.

Hal tersebut juga didukung oleh Agami dkk (2022) dalam penelitiannya yang berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Keterampilan*

Meneritakan Kembali Isi Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung TA 2022/2023” ia mengungkapkan bahwa permasalahan pada bagian menceritakan ulang isi fabel juga terjadi pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung yang disebabkan rasa percaya diri yang minim saat mengutarakan penceritaan kembali isi fabel karena apabila melakukan kesalahan pasti akan menjadi bahan lelucon teman lainnya di dalam kelas. Senada dengan hal itu, (Pramiari, dkk : 2018) dalam penelitiannya yang berjudul “*Penggunaan Media Tayangan Televisi “Pada Zaman Dahulu” Untuk Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 3 Mengwi*” juga mengungkapkan bahwa terjadi kesulitan pada aspek berbicara terkhusus pada bagian menceritakan kembali isi cerita pada siswa kelas VII B SMP Negeri 3 Mengwi, ia mengatakan bahwa siswa masih kebingungan dan kesulitan dalam memulai cerita yang akan diceritakannya. Faktor penyebabnya yaitu kecenderungan siswa yang masih melafalkan teks yang diberikan oleh pendidik, sehingga saat peserta didik tidak ingat dengan apa yang hendak dilafalkan, maka akan berpengaruh dalam kelancarannya bercerita. Oleh sebab itu, skor rata-rata siswa pada bagian menceritakan kembali isi cerita dominan dibawah KKM yakni 59,35 dengan KKM 60.

Berdasarkan observasi peneliti di sekolah SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran di kelas adalah ketidaktepatan dalam menerapkan metode pembelajaran. Guru selalu mengaplikasikan metode konvensional dalam pembelajaran di kelas. Mengikuti hasil wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti dengan guru Bahasa Indonesia kelas VII, ia

mengungkapkan bahwa metode andalan yang kerap diimplementasikan dalam proses pembelajaran masih konvensional kombinasi dengan metode ceramah yang cenderung membawa suasana belajar bersifat monoton. Metode tersebut kurang tepat dalam aspek menceritakan kembali isi fabel karena dalam metode tersebut hanya guru yang menjadi pusat dalam pembelajaran. Hal itu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Menurut Rini,dkk (2022) dalam penelitiannya ia menjelaskan penggunaan metode pembelajaran yang digunakan guru kurang efektif menjadi salah satu alasan rendahnya hasil belajar siswa pada materi struktur fabel. Sejalan dengan hal itu, Syahirah & Rita Kumala Sari (2022) juga mengungkapkan pada penelitiannya keterbatasan siswa dalam keterampilan menulis disebabkan oleh kurang kreatifnya guru dalam menggunakan metode pembelajaran.

Selain itu, permasalahan yang peneliti temukan ketidakmasimalan penerapan media pembelajaran. Media yang biasa diterapkan guru dalam pembelajaran hanya berupa teks yang ada dalam buku ajar siswa. Hal tersebut membuat siswa merasa jenuh jika diberikan media berupa teks yang begitu panjang. Faktor rendahnya keterampilan siswa dalam berbicara diketahui akibat dari pemilihan media yang belum tepat. Sesuai dengan yang dikatakan Istiqlal (2018) bahwa penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal dapat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar. Ia juga mengungkapkan dari hasil penelitiannya banyak manfaat dari penggunaan media ketika menyelenggarakan proses pembelajaran salah satunya adalah dapat meningkatkan kualitas hasil belajar serta menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Oleh sebab itu, pendidik perlu melakukan upaya untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Pada bagian ini, pendidik dapat memakai media pembelajaran yang variatif. Penggunaan media pembelajaran yang variatif tak sekadar menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, namun juga dapat menyeragamkan materi pelajaran yang akan disampaikan serta efisiensi dalam waktu dan tenaga serta membuat proses pembelajaran menjadi interaktif sehingga mampu mengoptimalkan kualitas hasil belajar siswa (Kemp dan Dayton dalam Karo-Karo, 2018). Media pembelajaran juga mampu mengakomodasi pendidik dalam menyajikan atau menyuguhkan materi pembelajaran secara khusus pada materi menceritakan kembali isi fabel. Hal ini karena tidak memungkinkan bagi guru untuk menginstruksikan peserta didik untuk melihat pemeran aslinya yaitu para binatang. Perihal itu peneliti memilih solusi penggunaan media pembelajaran berupa film animasi.

Film yang berupa serial gambar bergerak yang menghasilkan suatu cerita yang utuh disebut sebagai film animasi. Menurut Supriyadi (2021) media audiovisual yang dapat memvisualisasikan objek-objek agar nampak nyata atau hidup merupakan media film animasi. Hal tersebut dapat diartikan bahwa alat yang dapat membantu proses pengajaran berbentuk serangkaian gambar yang tampak hidup dan interaktif sehingga peserta didik tertarik dan dapat meningkatkan daya imajinasinya merupakan pengertian dari sebuah film animasi.

Adapun alasan peneliti memilih film animasi sebagai media pembelajaran, sebab film animasi dianggap dapat menarik perhatian siswa. Pembelajaran dengan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang bersifat menarik

diyakini dapat membangkitkan respon peserta didik dan berujung pada pembelajaran yang berjalan secara efektif. Hal ini didukung oleh (Putri,2018) yang menjelaskan bahwa media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran yang secara bersama-sama dilakukan dalam satu aktivitas untuk mengutarakan pesan atau pokok materi pembelajaran merupakan pengertian media audio visual.

Senada dengan hal itu, Siregar (2021) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengaruh Media Film Animasi Larva Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Nurani Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021* mengungkapkan bahwa keterampilan menulis cerita fabel dalam kelas eksperimen menunjukkan hasil yang baik sekali yaitu sebanyak 4 orang (18,18%), sebanyak 15 orang (68,18%) masuk pada kriteria baik, dan 3 orang sisanya (13,64%) masuk pada kriteria cukup untuk menulis cerita fabel yang kaidahnya selaras dengan ketentuan pada penulisan cerita pada fabel. Dengan demikian, hasil hipotesis kemampuan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Nurani Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021 menunjukkan perbandingan yang mana pembelajaran yang menggunakan media film animasi larva lebih tinggi hasilnya bila dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media.

Sejalan dengan hal itu, Aulia (2018) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengaruh Media Film Pada Zaman Dahulu Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2017-2018* mengungkapkan bahwa hasil uji hipotesis media film yang diterapkan menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan media

konvensional seperti ceramah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen sangat mampu menulis cerita dengan menggunakan media film; 17 orang (85%) mampu menulis cerita dengan struktur fabel, sedangkan 3 orang (15%) masih belum mampu.

Selain itu, film animasi merupakan salah satu film yang digemari anak-anak. Hal tersebut dikarenakan film animasi biasanya tampak lebih menarik dengan ciri yang khusus dari film yang lain seperti tokoh dalam cerita diperankan oleh binatang, tampilan warna yang jelas, bersifat imajinasi, alur cerita yang ringan dan memiliki nilai-nilai moral yang bisa diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pengemasan film animasi yang baik diharapkan dapat memajukan siswa untuk belajar dan mengingat apa yang telah mereka pelajari. Alasan lainnya yaitu media film animasi belum pernah digunakan guru Bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan khususnya pada aspek menceritakan kembali/ulang isi fabel yang telah dibaca/didengar.

Adapun film animasi yang digunakan dalam penelitian ini berjudul "Raja Gurita yang Sombong", "Gara-Gara terlalu Banyak Makan", "Asal Usul Beo Si Peniru", dan "Asal Usul Harimau Berkulit Belang". Film animasi tersebut dikutip dari salah satu akun *Youtube* "Riri Cerita Anak Inspiratif". Akun *Youtube* tersebut berisi berbagai film animasi yang bersifat edukasi untuk anak-anak. Adapun alasan peneliti memilih judul film tersebut karena film animasi ini memiliki pesan moral yang dapat dijadikan sebagai pendidikan karakter dan dapat diterapkan dalam kehidupan.

Berdasarkan uraian diatas menjadi hal yang menarik perhatian peneliti untuk melakukan penelitian terkait objek yang sudah dijelaskan di atas yang bertujuan agar peserta didik mudah mencermati isi cerita dan mampu mengutarakan kembali isi cerita dari suatu fabel. Selain itu, peneliti dapat menjadi rekan yang memberikan bantuan kepada guru khususnya dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam materi menceritakan kembali isi fabel. Sesuai dengan asumsi yang diharapkan oleh peneliti, maka judul penelitian yang diangkat penulis pada penelitian ini yakni “Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan”.

B. Identifikasi Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang masalah di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah berikut:

1. Keterampilan menceritakan kembali isi cerita fabel siswa masih dibawah KKM.
2. Siswa masih merasa kesulitan dalam menyampaikan cerita secara berurutan sesuai struktur cerita fabel
3. Penggunaan metode pembelajaran masih konvensional
4. Penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal

C. Batasan Masalah

Permasalahan yang muncul sangat beragam berdasarkan masalah yang diidentifikasi. Untuk itu, masalah penelitian ini harus dibatasi. Peneliti membatasi masalah pada materi keterampilan menceritakan kembali teks cerita pada KD 3.15

dan KD 4.15. Dalam penelitian ini, media yang digunakan terbatas pada film animasi.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut berdasarkan batasan masalah di atas:

1. Bagaimanakah keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan sebelum menggunakan media film animasi?
2. Bagaimanakah keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan dengan menggunakan media film animasi?
3. Apakah ada pengaruh dari media film animasi terhadap keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan tanpa menggunakan media film animasi.
2. Untuk mengetahui keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan dengan menggunakan media film animasi.

3. Untuk mengetahui pengaruh dari media film animasi terhadap keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diberikan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk akademisi, sebagai acuan teoritis tentang penggunaan dan dampak film animasi terhadap keterampilan menceritakan kembali isi cerita siswa kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan.
- b. Untuk peneliti, sebagai pengalaman ilmiah dan inspirasi bagi peneliti lain.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk institusi pendidikan, sebagai upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas melalui penggunaan teknologi, yang akan berdampak positif pada peningkatan kualitas pendidikan.
- b. Diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi lebih aktif dengan menggunakan media film animasi ini. Ini akan membantu mereka menyampaikan isi cerita dengan lebih baik lagi.
- c. Untuk membantu guru memilih media pembelajaran lain dan membuat pembelajaran menceritakan kembali isi cerita lebih aktif dan kreatif.