

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kerangka Teori

1. Media Film Animasi

Kristanto (2016:6) mengemukakan pendapatnya mengenai pengertian media pembelajaran dengan menyatakan bahwa segenap hal yang bisa dipakai dalam mengungkapkan pesan yang dalam hal ini dimaksudkan pada bahan pembelajaran yang mampu memberikan rangsangan perasaan, minat serta perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar demi tercapainya tujuan pembelajaran. Pendapat lain dikemukakan oleh Gunawan dan Asnil Aidah Ritonga (2019) dalam penjelasannya menyatakan bahwa dalam komunikasi memiliki salah satu komponen yang cukup krusial dalam menyampaikan suatu materi dari seorang pendidik sebagai komunikator kepada peserta didik sebagai komunikan merupakan suatu media pembelajaran yang nantinya akan memberikan stimulus yang sama, menyelaraskan pengalaman dan menciptakan persepsi yang sama dalam proses kegiatan proses pembelajaran demi tercapaian tujuan yang diharapkan. Mengikuti pada uraian pendapat yang dikemukakan tersebut, dapat diperoleh simpulan yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang melibatkan panca indera berguna untuk menyampaikan informasi (bahan ajar) yang dapat menstimulus serta memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Setiap hal yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan atau kemampuan, perhatian, perasaan, serta pikiran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Apriliany dan Hermiati (2021:192) rangkaian gambar yang bergerak menginterpretasikan suatu cerita atau juga bisa disebut *movie* atau video dikenal dengan sebutan film. Dalam pembelajaran, film dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Senada dengan itu Dadang (dalam Apriliany dan Hermiati, 2021: 192) mengungkapkan bahwa film ialah bagian dari media pembelajaran yang tidak kalah menarik sebab mampu menampilkan keindahan dan kenyataan yang dapat bergerak dan bersuara, selain itu film dapat diputar berulang kali sesuai dengan kebutuhan. Animasi berasal dari kata "animasi", yang berasal dari kata dasar "anime" di kamus Indonesia, yang berarti "kehidupan" dan juga berasal dari kata "animasi", yang berasal dari kata dasar "anime" di kamus Inggris, yang berarti "kehidupan". Secara umum, animasi adalah kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Menurut Firmansyah & Kurniawan (dalam Wijanarko, 2020:75) animasi artinya rangkaian gambar yang berisi suatu objek yang seolah-olah hidup, hal ini dikarenakan oleh kumpulan gambar yang berpindah secara beraturan dan tampil secara bergantian.

Uraian diatas dapat diperoleh kesimpulan bahwa media film animasi yakni alat atau sarana berupa video yang berisi gambar suatu objek seolah-olah hidup yang dapat bergerak dan bersuara. Film animasi adalah jenis film yang menggunakan teknik animasi untuk menciptakan ilusi gerakan dalam gambar. Teknik ini melibatkan penggambaran serangkaian gambar statis yang berbeda-beda (frame) dan menggabungkannya secara berurutan untuk menciptakan kesan gerakan.

a. Jenis-jenis Film Animasi

Menurut Syahfitri (2011:215) film animasi telah berkembang menjadi beberapa bentuk yaitu sebagai berikut.

- a. Animasi 2D, yaitu suatu teknik penggambaran gambar berurutan dalam dua dimensi, sehingga tercipta ilusi gerak pada gambar statis tersebut. Animasi 2D biasanya dibuat dengan cara menggambar setiap frame (gambar) secara manual atau dengan menggunakan software animasi. Teknik ini banyak diaplikasikan untuk membuat film animasi, video game, iklan, kartun, dan lain sebagainya.
- b. Animasi 3D, yaitu teknik pembuatan gambar bergerak dalam tiga dimensi menggunakan software komputer. Kegunaan teknik ini tidak jauh berbeda dengan animasi 2D yaitu untuk film-film animasi, video game, visualisasi arsitektur, dan industri kreatif lainnya. Perbedaannya dengan 2D yaitu melibatkan penggunaan objek virtual yang dapat dimanipulasi dalam tiga dimensi, dan dapat digerakkan dan diputar untuk menciptakan ilusi gerakan dan kedalaman. Artinya teknik ini dapat menampilkan karakter yang menampilkan kesan yang serupa dengan wujud aslinya karena seolah-olah bersifat nyata dan hidup..
- c. Animasi tanah liat, yaitu teknik pembuatan animasi yang menggunakan bahan tanah liat atau plastisin untuk membuat karakter dan objek dalam animasi. Teknik ini melibatkan mengambil gambar secara berurutan dari setiap perubahan kecil pada objek yang diubah posisinya secara perlahan untuk menciptakan efek gerakan.

b. Langkah-langkah Penerapan Media Film Animasi

Menurut (Gunawan &Asnil Aidah Ritonga,2019) terdapat beberapa langkah penggunaan media pembelajaran audio visual yaitu (1) memulai dengan kreativitas, (2) memulai dengan ide, (3) memotivasi, memberi informasi, (4) mengembangkan tujuan pembelajaran, (5) mempertimbangkan audience, (6) Membuat atau memilih film/slide (7) perencanaan teknis.

Berikut adalah langkah-langkah pemanfaatan film animasi sebagai media pembelajaran:

1. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Sebelum menggunakan film animasi sebagai media pembelajaran, tentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Ini akan membantu Anda memilih film animasi yang sesuai dengan tujuan tersebut. Tujuan pendidikan terbagi menjadi tiga kriteria , yaitu sebagai berikut.

- a. Kognitif : berhubungan dengan informasi serta pengetahuan.
- b. Afektif : berhubungan dengan nilai, apresiasi, dan sikap.
- c. Psikomotor : berhubungan dengan keterampilan (Gunawan &Asnil Aidah Ritonga,2019)

2. Memilih film animasi yang sesuai

Pilihlah film animasi yang selaras dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik audience. Dalam memilih film animasi sebagai media pembelajaran, faktor-faktor seperti usia siswa, tingkat pendidikan, pengetahuan subjek, keterampilan, sikap, konteks budaya, dan perbedaan individual harus dipertimbangkan. Pertimbangan mengenai audience ialah hal yang paling

mencolok karena akan mempertimbangkan kompleksitas kosa kata, tpoik, ide, contoh-contoh dan taraf partisipasi siswa yang diharapkan. Hal ini disebabkan oleh daya tangkap siswa yang berbeda; beberapa siswa lebih cepat melihat gambar atau tampilan secara langsung daripada mendengarkan suara (Gunawan & Asnil Aidah Ritonga,2019). Selain itu, pastikan film animasi yang dipilih mengandung nilai-nilai pendidikan yang baik dan mudah dipahami.

Menurut Fathurohman et al. (2014), film animasi berikut dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

- a. Dapat dipahami oleh daya pikir siswa
- b. Durasi waktu cukup efektif dan tidak memerlukan waktu yang panjang untuk bercerita.
- c. Bahasa yang digunakan santun
- d. Memuat permainan yang tidak akan membahayakan siswa dan bersufat menghibur.
- e. Memuat nilai-niali yang bida dipahami oleh siswa.

3. Membuat rencana pembelajaran

Buatlah rencana pembelajaran yang terstruktur dengan memasukkan film animasi menjadi media dalam pembelajaran. Rencana pembelajaran ini dapat berisi penjelasan tentang tujuan pembelajaran, jalan cerita film, aktivitas yang akan dilakukan selama menonton film, dan evaluasi setelah menonton film.

4. Menonton Film Animasi

Menonton film animasi bersama-sama dengan siswa. Selama menonton film, siswa diberikan perhatian khusus pada nilai-nilai dan pesan-pesan moral

pendidikan yang terkandung di dalamnya.

5. Diskusi dan Evaluasi

Setelah menonton film animasi, melakukan diskusi dengan siswa tentang pesan moral dan nilai-nilai pendidikan yang termuat di dalamnya. Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pemahaman dan tanggapan mereka terhadap film animasi tersebut. Selanjutnya, evaluasi pemahaman siswa dengan memberikan tugas atau kuis singkat terkait isi film animasi.

Pengaplikasian dan penggunaan media animasi film bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami pelajaran dan menerapkan nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari.

c. Kelebihan Media Film Animasi

Film animasi menjadi media pembelajaran yang mempunyai beragam manfaat, adapun manfaat film sebagai media adalah sebagai alat pendidikan, sebagai sumber informasi, sebagai alat hiburan serta sebagai cerminan nilai-nilai sosial suatu bangsa (Trianton dalam Lenny Aprilany & Hermiati, 2021). Menurut Trinova & Nini (dalam Lenny Apriliany & Hermiati, 2021:192) keunggulan film sebagai media pembelajaran yaitu sebagai berikut.

- a. Dapat mengatasi penguasaan bahasa yang rendah khususnya keterampilan membaca.
- b. Dapat menampilkan teori ataupun praktik dari yang bersifat umum ke khusus..

- c. Melalui sebuah film. Mampu menghadirkan seorang ahli yang akan mendengar suara di depan kelas.
- d. Film bersifat nyata, memperjelas hal-hal yang bersifat abstrak.
- e. Film mampu mendorong motivasi siswa dalam aktivitas belajar.

d. Kelemahan Media Film Animasi

Salah satu jenis media pembelajaran audio visual disebut dengan film animasi. Media yang menampilkan gambar bergerak serta suara dengan jelas. Berikut ini merupakan kelemahan media audio visual yang dikemukakan oleh Arsyad (dalam Gunawan dan Asnil Ritonga, 2019) yakni sebagai berikut.

- a. Pada dasarnya, penggunaan film diketahui membutuhkan biaya yang cukup banyak dan terbilang mahal serta waktu yang cukup lama.
- b. Informasi yang disajikan dalam film tidak menjamin seluruh siswa dapat menangkap informasi secara serentak.
- c. Film dan video yang ada tidak serta merta selalu memenuhi tujuan dan persyaratan pembelajaran, kecuali dibuat dan dirancang untuk kepentingan pribadi.

e. Film Animasi dari Akun *Youtube Riri Cerita Anak Inspiratif*

Film animasi dari akun *youtube Riri Cerita Anak Inspiratif* dengan pengikut sebanyak 1,3 juta merupakan film animasi yang digunakan dalam penelitian ini. Akun youtube ini berisi tentang film animasi edukatif yang cocok untuk anak. Pada penelitian ini, peneliti memakai empat film animasi dari akun youtube tersebut. Adapun film animasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu “Raja Gurita yang Sombong” dengan durasi waktu 7 menit 47 detik, “Gara-Gara

Terlalu Banyak Makan” dengan durasi waktu 8 menit 33 detik, “Asal Usul Beo Si Peniru” dengan durasi waktu 9 menit 37 detik, “Asal Asul Harimau Berkulit Belang” dengan durasi waktu 8 menit 38 detik. Film animasi tersebut memuat nilai-nilai moral yang bisa dipelajari sebagai pembentukan karakter siswa. Adapun transkrip cerita dan nilai moral yang terkandung dalam film animasi tersebut adalah sebagai berikut.

Pertama, pada film animasi yang berjudul “Gurita yang Sombong” memiliki nilai moral agar tidak boleh memiliki sifat sombong dan suka merendahkan orang lain. Berikut transkrip ceritanya.

Di bawah laut terdapat seekor gurita yang cukup besar. Gurita itu sangat ditakuti oleh ikan-ikan kecil yang ada dilaut. Gurita tersebut bernama Okto, “Akulah Okto Gurita terkuat dilaut” jelasnya. Ia memiliki sifat yang sombong dan suka mencari lawan.

Suatu ketika Okto berenang sendirian dengan tujuan untuk mencari lawan. Tetapi tak seekor ikan pun terlihat olehnya. Ikan-ikan yang melihat keberadaannya langsung bersembunyi dan ketakutan. “Loh kenapa sepi begini ya?! Tak ada yang bisa kuajak duel hari ini” gumamnya sambil mencari ikan-ikan yang akan diajak bertarung olehnya. Okto memiliki sifat yang sombong sejak ia mengalahkan Shaki Si Hiu, penguasa lautan sebelumnya. Sejak saat itu, Okto selalu mengajak bertarung siapa saja yang ia temui.

Okto tetap mencari lawan untuk bertarung walaupun tak seekor ikan terlihat olehnya. “beneran gak ada siapa siapa nih? Ahhh aku ketempat lain saja ahhh” Gumamnya “Ahh itu Mantai Si Ikan Pari, coba ku ajak latih duel ahh”

“Heii Mantai maukan kau ku ajak latihan Duel? Aku ingin mengasah kemampuanku” sambungnya. Tetapi mantai Si Ikan Pari menolak ajakan dari Okto. Tidak sampai disitu, Okto berusaha untuk membuat Mantai kesal, ia merendahkan Mantai Si Ikan Pari karena tidak berani bertarung dengannya. “Huhuhu tak ku sangka, mantai Ikan Pari yang konon katanya kuat ternyata penakut sekali” Sindir Okto. Mendengar itu, Mantai merasa kesal dan menerima ajakan bertarung dengan Okto. Benar saja Okto Si Gurita yang memiliki tantakel menang saat bertarung dengan Mantai Si Ikan Pari.

Kemenangan tersebut membuat Okto semakin sombong. Mendengar kesombongan Okto, seekor ikan mengajak teman-temannya untuk bertarung dengan Okto. Sekali lagi Okto menang bertarung dengan sekumpulan ikan yang menyerbunya. Sama dengan sebelumnya, ia semakin sombong dengan kemenangannya dalam bertarung. Melihat kesombongannya itu, Suwardi Ikan Todak menantang Okto untuk bertarung agar Okto berhenti menyombongkan dirinya sendiri. Okto Si Gurita yang sombong menerima tantang tersebut dan mereka pun bertarung dengan kekuatannya masing-masing. Tapi sama saja dengan sebelumnya, Okto dapat mengalahkan Suwardi Ikan Todak yang telah menantanginya.

Lagi-lagi Okto menyombongkan dirinya, “Hahahaha memang aku lah raja lautan”. “Oh iya? Benarkah itu?” jawab Uci Si Bulu Babi. Okto merasa kesal dengan perkataan Uci Si Bulu Babi. Ia membanggakan dirinya yang telah mengalahkan Shaki Hiu, Mantai Pari dan Suwardi Todak. Akhirnya ia menantang Uci Si Bulu Babi yang telah membuatnya kesal. Mereka pun bertarung.

Dalam pertarungan Okto menggunakan kekuatannya seperti biasa dan Uci si Bulu Babi dengan setrumannya. Tak disangka Okto terkalahkan oleh Uci si bulu Babi. “uhhh sakittt, aku kalah, badanku terasa panas, aku tidak bisa bergerak,tak ku sangka kau sehebat itu, apa rahasiamu?” Tanya Okto kesakitan.

“Ketenangan dan tidak meremehkan lawan, itulah yang menjadi rahasiaku mengalahkanmu. Ingat, musuh terbesar sebenarnya adalah melawan kesombongan kita sendiri” nasihat Uci si Bulu Babi. Sejak saat itu, Okto tidak lagi menyombongkan dirinya. Kini Okto berteman baik dengan makhluk lainnya.

Kemudian pada film animasi yang berjudul “Gara-Gara Terlalu Banyak Makan” memiliki nilai moral agar tidak boleh memiliki sifat rakus dan serakah. Berikut transkrip ceritanya.

Di sebuah hutan hiduplah seekor burung pipit jantan bertubuh mungil, ia bernama Fred. Di pagi yang cerah Fred sedang mencari pohon untuk tempat tinggalnya. Ketika ia telah menemukan pohon untuk tempat tinggalnya ia merasa senang karena pohon tersebut terasa adem dan menyejukkan. Selain itu, dibawah pohon terseut terdapat pohon kelengkeng yang banyak buahnya. Sehingga ia tak perlu jauh-jauh untuk mencari makanan.Melihat kelengkeng yang banyak Fred bergegas untuk mengambilnya dan membawanya ke rumah. Setelah itu, ia meoba salah satu kelengkeng yang telah dibawanya. “Hmm rasanya manis” ucapnya sambil menikmati buah kelengkeng.

Ternyata tidak hanya buah kelengkeng buah ceri juga ada di dekat rumahnya. Seusai ia menikmati buah kelengkeng yang dibawanya, ia pun berencana untuk mengambil buah yang banyak untuk persedian makanannya.

Akhirnya ia pun turun dan menuju pohon ceri. Saat ia sampai di pohon ceri, ia bertemu dengan Chiko Kelinci yang sedang memetik ceri ke keranjangnya. Mereka saling menyapa dan Fred memberitahukan bahwa ia sudah pindah rumah ke pohon yang dekat disana. Setelah itu Fred meminta izin untuk mengambil buah ceri tersebut. “kamu juga sedang mencari makan ya? Aku juga mau ya” ucap Fred meminta izin. “Silakan Fred” ucap Chiko member izin. Akhirnya mereka memetik buah ceri bersama.

Berbeda dengan Chiko yang menggunakan keranjang, Fred bolak balik membawa ceri satu per satu ke rumahnya. Begitu seterusnya, Fred terus bolak balik membawa ceri ke rumahnya. Akan tetapi, Chiko terheran melihat Fred mengambil ceri yang begitu banyak. “Fred, tidakkah kau rasa itu terlalu banyak untukmu?” Tanya Chiko. “hahahah ini untuk cadangan makananku supaya minggu depan aku tidak perlu turun lagi kebawah” jawab Fred sambil meninggalkan Chiko.

Setelah Fred berhasil mengumpulkan buah ceri dalam jumlah yang banyak, ia merasa gembira. “ahhhh kalau tidak segera dimakan buah ini akan segera busuk, aku makan sedikit ahhh” ucapnya sambil menikmati buah ceri tersebut. Karena ketagihan Fred sehari-hari memakan ceri itu hingga ia tak sadar perutnya membesar. Chiko yang merasa khawatir pada Fred yang tidak pernah terlihat beniat untuk menemuinya. “Sudah tiga hari Fred tidak keluar dari sarangnya jangan jangan terjadi sesuatu, tapi pohon itu tinggi sekali” gumam Chiko. Sementara itu, Fred masih menikmati ceri yang telah ia kumpulkan sebelumnya.

Akhirnya semua buah sudah habis ia makan. Fred merasa kesulitan untuk bergerak karena perutnya yang besar. Ia berusaha untuk keluar dari pohon itu, tetapi tetap saja ia tidak bisa bergerak apalagi berdiri. Karena perutnya yang membesar ia tidak bisa keluar dari pohon itu. “sempittttt aku tidak bisa keluar, seseorang tolong aku” ucapnya. Tiba-tiba Chiko datang menemui Fred dengan membawa air kelapa. “Ini ku bawakan air kelapa untukmu, itu akan membantu meredakan perutmu yang sakit” jelas Chiko. Tanpa berpikir Fred langsung meminum air kelapa tersebut dan merasa lega. “Sudah kuduga kamu akan seperti ini coba lihatlah perutmu itu” ucap Chiko. “Iya nihh aku terlalu banyak makan perutku jadi seperti ini” ucap Fred menyesali. “Setelah ini aku akan berjanji akan mengecilkan perutkudan tak akan serakah lagi” lanjutnya. Mendengar hal itu, Chiko memberi semangat kepada Fred. Akhirnya Fred berterimakasih kepada Chiko.

Selanjutnya pada film animasi yang berjudul “Asal Usul Beo Si Peniru” memiliki nilai moral agar tidak meremehkan tanggung jawab dan selalu bersungguh-sungguh dalam mengerjakan sesuatu. Berikut transkrip ceritanya.

Suatu ketika disebuah hutan yang rindang terdapat berbagai hewan yang menikmati keindahan hutan. Kala itu hewan-hewan tersebut belum memiliki suara yang khas saat ini. Mereka masih menggunakan bahasa yang sama. Itulah awal mula terbentuknya suara khas masing-masing hewan.

Pada siang hari para hewan berkumpul yang dipimpin oleh singa sang raja hutan. Tujuan ia mengumpulkan para hewan adalah untuk memeritahukan amanah yang disampaikan peri huran kepadanya. Peri hutan berkata “Wahai

Singa tolong sampaikan ke penghuni lainnya, aku minta setiap hewan menciptakan bahasa sendiri”. “Aku ingin masing-masing dari mereka mempunyai suara yang unik, bagi yang berhasil akan ku hadiahkan sesuatu” lanjutnya. Setelah mengerti perintah dari peri hutan, singa tersebut meminta waktu seminggu untuk berlatih. Peri hutan pun menyetujuinya.

Seusai singa memberitahukan amanah tersebut, ia memerintahkan para hewan untuk segera berlatih dan minggu depan akan berkumpul di tempat itu lagi. Akan tetapi tampaknya beo menyepelkan tugas tersebut. Beo berkata “hahaha buat apa giat berlatih akan ku buktikan dalam sekejap aku pastibisa menciptakan suara baru yang unik”. Mendengar perkataan beo, kambing member nasihat “Ha? Beo kamu jangan sombong begitu, lebih baik mulai berlatih dari sekarang deh”.

Selepas pertemuan itu, para hewan berlatih menciptakan suara yang khas. Mereka semua berlatih dengan serius selama seminggu untuk menampilkan yang terbaik kepada peri hutan. Kecuali dengan beo. Ketika kambing sedang berlatih, beo menghampirinya dan bertanya seperti apa suara yang telah diciptakannya. Dengan senang hati, kambing memperdengarkan suara ciptaannya, “Mbeek....mbeek....mbeek”. Mendengar suara kambing, beo tertawa lepas sambil berkata “suaramu seperti leher terjepit, terdengar lucu”. “Berlatihlah lebih keras lagi kambing” lanjutnya sambil terbang meninggalkan kambing.

Setelah mendengar suara kambing, beo tersebut menghampiri babi yang tengah berlatih. Sama seperti sebelumnya, beo ingin mendengar suara ciptaan dari babi. Babi itu pun memperdengarkan suara ciptaannya, “Ngoik...

ngoik...ngoik". Mendengar suara babi, beo tertawa dan berkata "Suaramu lucu, seperti suara dengkur hahaha". Mendengar perkataan beo, babi sedikit kesal dan bertanya bagaimana dengan suara beo. Akan tetapi beo menyombongkan diri yang tak perlu latihan. Begitu lah seterusnya, beo menghabiskan waktunya hanya untuk mengejek hewan lainnya. Beo menertawakan semuanya dan tidak berlatih sama sekali.

Satu minggu telah berlalu, waktunya para hewan berkumpul dan menunjukkan hasil suara ciptaannya. Seekor rubah berkata "Aku deg-degan", begitu juga dengan gajah. Kemudian seekor ular berkata "Ssst peri hutan datang". Saat peri hutan datang ia langsung memerintahkan para hewan untuk menampilkan hasil latihannya selama seminggu. Peri hutan memilih singa sebagai raja hutan untuk awal penampilan. Singa segera mengaum keras, "Auum.... Auuum...". Para hewan terkagum mendengar suara singa. Selanjutnya para hewan yang lainnya bergantian untuk menampilkan suara khasnya. Ketika para hewan telah menampilkan suara khasnya, beo sama sekali belum menampilkan hasil latihannya. Kini giliran beo, tetapi ia tidak memiliki suara khas karena ia tidak berlatih dalam seminggu. Ia menampilkan suara kambing dan babi, "mbeek... mbeek". "itu kan suaraku" ucap kambing. "ngoik...ngoik... ngoik. " itu kan suaraku" ucap babi.

Mendengar hal itu, peri hutan menyimpulkan bahwa beo tidak berlatih selama seminggu dan selalu menertawakan hewan-hewan lain. "Aku kira masih banyak waktu, jadi...." Ucap beo mencari alasan. Atas kesalahannya peri hutan tetap memberikannya hadiah suara. Tetapi sebagai pelajaran beo tetap

menirukan suara milik hewan lain sehingga akan ditertawakan selamanya. Akhirnya beo menyesali perbuatannya, “baiklah peri hutan” ucapnya kepada peri hutan dengan rasa penyesalan. Sejak saat itu beo selalu menirukan semua suara yang ia dengar dan ia pun dijuluki sebagai beo si peniru.

Terakhir film animasi yang berjudul “Asal Asul Harimau Berkulit Belang” memiliki nilai moral agar selalu bersyukur atas apa yang dimiliki dan jangan memiliki sifat tamak. Berikut transkrip ceritanya.

Dahulu kala terbentang hutan yang sangat lebat, tepat di kaki pegunungan. Semua pohon yang ada di hutan itu berukuran besar dan menjulang tinggi. Di tengah hutan tersebut ada sebuah gua yang tersembunyi. Gua itu di tempati oleh pertapa sakti. Menurut cerita ia dapat berbicara dengan hewan.

Suatu ketika tiba-tiba kelinci datang menghampiri petapa sakti itu. “Pertapa...pertapa tolong aku, harimau... harimau mengejarku” ucap kelinci sambil ketakutan. “tenanglah kelinci, ceritakanlah dengan tenang” ucap pertapa. “Harimau mengejarku, ia memangsaku, tolong selamatkanku” jelas kelinci sambil memohon. Mendengar cerita kelinci, pertapa merasa kasihan.

Tak jauh dari mulut gua terdengar suara gemerisik semak-semak dan suara ribut burung-burung di atas sana. “Auum...” suara harimau lantang. Kala itu harimau belum memiliki kulit belang seperti sekarang, badannya masih poloh coklat tua. Harimau itu suka memangsa hewan-hewan lain yang ada di hutan tersebut. Ia mampu makan hingga sepuluh kali. Saat itu harimau sedang mencari kelinci untuk dimangsanya. Akhirnya harimau menemukan kelinci di dalam hutan beserta pertapa.

“hai kelinci aku tau kau di dalam, aku kan menangkapmu, percuma saja kau berlari” ucap harimau. Mendengar itu, kelinci semakin ketakutan. Pertapa memerintahkan kelinci untuk bersembunyi dibelakang tubuhnya. Kemudian pertapa itu berusaha untuk berbicara kepada harimau agar tidak memangsa kelinci kecil itu. Ia menawarkan lengannya kepada harimau agar kelinci yak lagi dimangsa. “kau bercanda, kau rela mengorbankan lenganmu demi kelinci itu?” ucap harimau terheran. Akhirnya pertapa tersebut memutuskan lengannya dan memberikannya kepada harimau dan meminta harimau agar tidak mengganggu kelinci kecil itu lagi. Tanpa berlama-lama harimau itu membawa lengan pertapa itu dan memakannya. Ia merasa kenyang.

Beberapa hari kemudian harimau itu merasa lapar lagi. Ia berencana untuk meminta lengan pertapa itu lagi. “ Pertapa aku ingin minta lenganmu yang satunya lagi, perutku sudah lapar lagi” pinta harimau. Namun, betapa kagetnya harimau melihat lengan pertapa itu telah kembali utuh. “hei pertapa lenganmu telah kembali” Tanya harimau. “ ya... seperti yang kau lihat, lenganku telah kembali, ini karena aku ikhlas dalam menolong dan dewa mengabulkanku untuk mengembalikan lenganku sepeerti semula” jawab pertapa itu. Kemudian pertapa itu bertanya tujuan kedatangan harimau tersebut. Harimau pun memberitahu tujuannya datang ke gua itu.

Mendengar permintaan harimau yang ingin lengan pertapa itu lagi, ia pun mmeberikannya. Tetapi pertapa itu mengatakan bahwa ini adalah yang terakhir kalinya dan meminta harimau untuk tidak memangsa hewan-hewan kecil yang tak berdaya. Setelah harimau mendapatkan lengan pertapa itu, ia langsung

membawanya dan memakannya dengan lahap. Ketika ia selesai memakan lengan pertapa itu, ia berpikiran untuk memakan seluruh tubuh pertapa tersebut. Harimau berencana untuk menipu pertapa agar bisa memakan dagingnya lagi. Sesampainya di gua, harimau tersebut mengatakan bahwa lengan pertapa itu telah dimangsa oleh hewan lain dan ia meminta ganti rugi. Akan tetapi, pertapa tahu bahwa harimau itu telah berbohong dan tidak akan memberikan lagi bagian tubuhnya kepada harimau. Mendengar perkataan pertapa itu, harimau nekat menyerang pertapa. Akan tetapi pertapa dengan sigap melawan serangan harimau dengan tongkat ajaibnya yang memiliki kekuatan. Pertarungan itu berlangsung lama karena harimau tak mau menyerah.

Hingga akhirnya harimau jatuh tersungkur dan tubuhnya penuh luka memar. “kau sungguh serakah harimau, kau sudah diberi nikmat, namun kau meminta lebih, kau memang harus diberi pelajaran” ucap pertapa kepada harimau. “akan ku sembuhkan lukamu, namun bekas luka memar tidak akan ku hilangkan, itu akan menjadi pengingat akan ketamakanmu” lanjut pertapa itu sambil menyembuhkan luka harimau dengan kekuatannya. Harimaupun merasa menyesal atas perbuatannya. Sejak saat itu harimau memiliki motif belang pada kulitnya dan ia pun makan sehari dua kali tidak seperti sebelumnya.



2. Model Pembelajaran Problem Based Learning

a. Pengertian Model Pembelajaran Pembelajaran Problem Based

Learning

Manasikana,dkk (2022:87) menjelaskan bahwa model pembelajaran yang ciri khasnya memberikan arahan kepada peserta didik menuju suatu masalah yang bersifat realita dan menjadi bagian mode pembelajaran yang innovative mampu menciptakan kondisi belajar yang interaktif bagi siswa merupakan pengertian dari model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Sejalan dengan itu, Syamsidah,dkk (2018:13) mengungkapkan bahwa model yang memberikan kondisi belajar yang aktif bagi peserta didik sehingga dapat dikriteria kan sebagai model pembelajaran yang inovatif disebut PBL. Keterlibatan peserta didik dalam

usaha untuk menemukan pemcahan masalah melalui tahapan sistematis yang sudah menjadi ketentuan dalam model pembelajaran PBL merupakan karakteritik penerapan model ini, sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan kesenjangan tersebut serta mempunyai keterampilan dalam menemukan solusi dan memecahkan suatu masalah. Penggunaan stimulus atau rangsangan masalah agar dapat mendeteksi dan memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk mengetahui dan menemukan solusinya merupakan hal yang dilakukan dalam pembelajaran model Problem based Learning (Sofyan,dkk, 2017:).

Mengikut pada uraian yang dijelaskan diatas, diperleh simpulan yang menyatakan bahwa salah satu model pembelajaran yang produktif dan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif bagi siswa dengan menggunakan masalah untuk mendapatkan informasi dan mencari solusi dikenal dengan model Problem Based Learning (PBL).

b. Ciri-Ciri Problem Based Learning

Syamsidah & Hamidah (2018:15) merumuskan ciri-ciri yang menjadi daya pembeda model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan model lainnya diuraikan berikut ini.

1. PBL sebagai sebuah deretan kegiatan. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran, harapannya adalah keaktifan peserta didik dalam kegiatan mencari dan meneuka data, berkomunikasi, berpikir kritis, serta menyajikan kesimpulan.

2. Masalah menjadi kata kunci yang diletakkan oleh PBL dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, pembelajaran bisa dilakukan jika masalah sudah ditemukan, serta pembelajaran tidak dapat berlangsung apabila tidak ada masalah yang akan dibahas.
3. Pendekatan berpikir deduktif dan induktif masih menjadi pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan PBL yang menandakan masih menjadi bagian dari kerangka pendekatan ilmiah. Pelaksanaan proses berpikir dilaksanakan dengan runtut dan bersifat empiris. Runtut memiliki makna bahwa kegiatan berpikir secara ilmiah hendaknya dimulai dan dilakukan melalui tahapan-tahapan yang sudah menjadi ketentuan. Sementara itu, empiris dapat dimaknai sebagai sebuah proses penyusunan masalah yang berlandaskan pada fakta dan data yang jelas dan cukup.

c. Langkah-langkah Problem Based Learning

Terdapat lima langkah atau tahap saat menerapkan model Problem Based Learning (PBL) yang dikemukakan oleh Sofyan, dkk (2017:58) yang diuraikan berikut ini.

1. Tahap 1: Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah.
2. Tahap 2: Mengelola peserta didik untuk belajar.
3. Tahap 3: Memandu penyelidikan individual atau kelompok.
4. Tahap 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
5. Tahap 5: Menelaah dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

3. Keterampilan Berbicara

a. Pengertian Keterampilan Berbicara

Kegiatan melakukan komunikasi dengan orang lain menggunakan bahasa sebagai medianya disebut sebagai kegiatan berbicara. Kemampuan mengucapkan bunyi artikulasi sebuah kata ataupun kelompok kata untuk dapat mengekspresikan, menyaakan atau mengutarakan perasaan, gagasan, dan pikiran disebut sebagai keterampilan berbicara. Marzuqi (2019:2) mengutarakan pendapatnya dengan menyatakan bahwa salah satu keterampilan berbahasa yang sifatnya produktif dalam pengungkapan perasaan, pikiran, maupaun ide secara lisan kepada lawan bicara disebut sebagai keterampilan berbicara. Sejalan dengan itu menurut Iskandarwassid dan Dadang Sunendar (dalam Susanti, 2019:4) mengungkapkan bahwa keterampilan mengeluarkan arus sistem bunyi artikulasi agar dapat mengutarakan keinginan, kebutuhan, dan kehendak kepada lawan bicara merupakan pengertian dari keterampilan berbicara.

Pembekalan perbendahraan kosa kata maupaun kata pada anak merupakan hal yang menjai faktor pendukung demi meningkatkan keterampilan berbicaranya sesuai dengan taraf perkembangan bahasanya (Hurlock dalam Susanti, 2019:4:4). Keterampilan berbicara seseorang pastinya melali tahapan latihan, tanpa latihan keterampilan tersebut tidak akan tercipta begitu saja dan tidak mengalami perkembangan. Menurut Susanti (2019: 4) keterampilan berbicara bersifat mekanistik. Artinya, untuk dapat terampil dalam berbicara diperlukannya banyak latihan. Mengikut pada uraian pendapat yang sudah dijelaskan diatas,, diperoleh simpulan yang menyatakan bahwa kemmapaun yang dimiliki seseorang untuk

mengutarakan perasaan, ide, pendapat, maupaun gagasan secara lisan kepada lawan bicara merupakan pengertian dari keterampilan berbicara.

b. Tujuan Berbicara

Pelaksanaan komunikasi ialah tujuan utama dari berbicara. Seorang pembicara dan lawan bicara perlu memahami tujuan berbicara. Ini bermaksud untuk meminimalisir kegiatan berbicara yang sia-sia (tidak berguna) yang mana ada dua pihak yang melakukan komunikasi tanpa adanya tujuan dari pembicaraan yang dilakkan dengan menghabiskan waktu yang cukup lama. Berikut beberapa tujuan seseorang dalam berbicara yaitu sebagai berikut.

- a) Mengekspresikan pendapat, ide, gagasan, imajinasi, perasaan, dan pikiran.
- b) Pemaknaan pembicaraan dari orang lain ditunjukkan melalui pemberian balasan.
- c) Bertujuan memberikan hiburan kepada orang lain.
- d) Megungkapkan sebuah informasi.
- e) Memberikan pengaruh dan membujuk orang lain (Setyonegoro dkk, 2020:12).

4. Menceritakan Kembali Cerita

a. Pengertian Keterampilan Menceritakan kembali

Secara umum keterampilan menceritakan ulang/kembali cerita melibatkan kemampuan untuk memahami, merangkum, dan mengorganisasikan kembali informasi cerita dengan cara yang mana orang lain akan mudah memahaminya. Salah satu bagian dari belajar bercerita ialah menceritakan kembali/ulang. Penyampaian cerita yang dibacanya dengan terstruktur dan ekspresif merupakan

inti dari kegiatan pembelajaran ini. Siswa akan mudah terampil menceritakan kembali cerita jika ada pemahaman terhadap isi cerita yang dibaca atau didengar sehingga mampu menuangkan ide dan gagasannya dengan baik.

Kegiatan dengan tujuan melakukan pengembangan keterampilan berbicara pada seorang anak dapat dilaksanakan melalui aktivitas menceritakan kembali. Pernyataan tersebut disebabkan karena menceritakan kembali adalah bagian dari belajar keterampilan berbicara. Kemampuan untuk mengulang secara lisan hal-hal yang sudah dibaca atau didengar adalah keterampilan menceritakan kembali.

Kegiatan menceritakan kembali cerita bisa dilakukan secara lisan atau tertulis. Menceritakan kembali secara tertulis identik dengan menulis ulang sebuah cerita. Sementara itu, menceritakan kembali secara lisan identik dengan berbicara atau menuturkannya. Menceritakan kembali cerita secara lisan adalah teknik berbicara dengan tujuan memberi tahu pendengar tentang cerita yang telah dibaca atau didengarnya.

Menyimak dan membaca menjadi fase yang paling pertama atau awal yang dilakukan untuk dapat melakukan kegiatan menceritakan kembali sebuah cerita. Kemampuan menceritakan kembali berkonsentrasi pada kemampuan siswa untuk mengungkapkan ide secara lisan dengan lancar, intonasi yang jelas, suara yang jelas, penggunaan bahasa yang baik, lengkap, sistematis, serta kemampuan untuk menguraikan ide dengan baik.

Menurut Depdiknas (2005) menceritakan dapat dimaknai sebagai : (1) menuturkan cerita (kepada); (2) memuat cerita; dan (3) mengatakan (memberitahukan) sesuatu kepada. Sejalan dengan itu, Lestari dkk (2014:3) yang

menyatakan bahwa penyampaian atau pengungkapan isi cerita anak yang sebelumnya sudah dibaca ialah kegiatan menceritakan kembali cerita anak dengan proses mengingat-ingat cerita yang diungkapkan menggunakan rangkaian bahasanya sendiri tanpa membacakan cerita aslinya, tetapi inti dari apa yang hendak disampaikan oleh sebuah cerita tetap tersampaikan dengan baik dan memiliki kesinambungan. Hal ini mengartikan bahwa siswa hendaknya mampu menyampaikan cerita yang sudah dibaca dengan versinya sendiri atau bahasa yang ia rangkai secara natural.

Didasarkan pada pendapat di atas, keterampilan menceritakan kembali cerita adalah kemampuan untuk memahami dan mengungkapkan sebuah cerita atau peristiwa yang telah didengar atau dibaca dengan menggunakan kata-kata yang tepat dan padat sehingga orang lain dapat memahaminya dengan mudah.

b. Indikator Penilaian Keterampilan Menceritakan Kembali

Menceritakan kembali adalah metode pemeriksaan keterampilan berbicara yang berbeda dari metode lainnya. Ini karena keterampilan bercerita tidak dinilai melalui tes tertulis. Keterampilan menceritakan kembali cerita fabel pada siswa kelas VII SMP adalah kemampuan untuk menceritakan kembali cerita yang sebelumnya sudah dipelajari yang memberikan tujuan menyajikan pengetahuan serta informasi secara lisan kepada orang lain dengan memerhatikan elemen kebahasaan dan nonkebahasaan yang digunakan oleh guru untuk menilai pembelajaran mereka.

Dalam penelitian ini, guru dapat memulai pembelajaran dengan menunjukkan kepada siswa keterampilan menceritakan kembali isi cerita fabel

dengan menayangkan sebuah film animasi. Hal ini bertujuan agar siswa tidak keluar dari ranah yang diharapkan sehingga nantinya mampu menceritakan kembali isi cerita fabel dengan baik dan efektif. Setelah peserta didik melihat film animasi dengan baik, maka selanjutnya adalah memastikan peserta didik mampu menceritakan kembali isi cerita fabel dengan baik dan sesuai dengan indikator capaian yang diinginkan. Salah satu indikator yang diharapkan oleh guru adalah kemampuan siswa untuk menceritakan kembali isi cerita dengan memperhatikan aspek kebahasaan dan non kebahasaan. Berikut merupakan uraian penjelasan aspek-aspek tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Djumingin (2018:36) dibawah ini.

1. Penggunaan pilihan kata

Pilihan kata adalah hasil dari tindakan memilih kata yang tepat untuk mengungkapkan ide (Purwito et al., 2016:24). Menurut Syamhari (2012:64) pilihan kata adalah mutu dan kelengkapan kata yang dikuasai seseorang sehingga ia mampu menggunakan secara tepat dan cermat berbagai perbedaan dan persamaan makna kata sesuai dengan tujuan dan gagasan yang akan disampaikan serta kemampuan untuk memperoleh bentuk yang sesuai dengan situasi dan nilai rasa yang dimiliki pembaca dan pendengar. Ia juga mengungkapkan bahwa kriteria pilihan kata yang terbaik memiliki tiga syarat yaitu tepat (mengungkapkan gagasan secara cermat), benar (sesuai dengan kaidah kebahasaan), dan lazim pemakaiannya.

2. Lafal

Menurut Agus S (2020:107) lafal adalah pembentukan dan pemisahan bunyi-bunyi oleh mekanisme vocal atau organ-organ bunyi. Kejelasan lafal adalah kejelasan alat-alat ucap (seperti bibir, lidah, rahang, dan suara) ketika mengucapkan kata-kata atau kalimat.

Penggunaan bunyi bahasa yang salah dapat menyebabkan kebosanan, tidak menyenangkan, atau tidak menarik sehingga terlalu menarik perhatian, menimbulkan gangguan komunikasi, atau dianggap aneh. Untuk menceritakan kembali cerita, pelafalan yang tepat dan jelas sangat penting agar pendengar dapat memahaminya.

3. Irama

Istilah irama kerap disebut ritme. Menurut Agus S (2020:107) irama/ritme adalah keteraturan dalam meletakkan tekanan pada bunyi, suku kata, tata kalimat, atau paragraph. Irama juga disebut sebagai turunan naiknya bunyi atau alunan yang terjadi akibat berulangnya dan bergantinya suatu kesatuan bunyi dalam arus bunyi panjang pendek, tekanan keras dan lembut, serta nada tinggi dan rendah.

4. Jeda

Menurut Menurut Agus S (2020:107) jeda adalah menghentikan bunyi. Dalam berbicara khususnya menceritakan kembali cerita dipergunakan untuk mengambil waktu berhenti sejenak. Sejalan dengan hal itu, Kridalaksana (dalam Kurniawati, 2018:78) mengungkapkan bahwa sebuah ujaran terdapat jeda yang merupakan hentian yang kerap

kerap terjadi di depan unsur yang memiliki isi informasi yang rendah atau juga cenderung yang tinggi. Jeda dikriteria kan kedalam dua bagian yakni jeda tersisi dan jeda senyap. Adanya keraguan dalam menyampaikan sesuatu atau berbicara sehingga tidak ada terdengar bunyi apapun merupakan jeda ssenyap. Sementara itu, kegiatan bicara yang dilakukan secara spontan yang diisi sebagian atau seluruhnya dengan bunyi atau ungkapan apa itu, eee dan sebagainya yang menjadi keragu-raguan dalam berbicara. Siswa diharapkan dapat menggunakan jeda dengan tepat saat menceritakan kembali isi cerita fable tanpa menimbulkan keraguan saat berbicara.

5. Mimik

Mimik adalah ekspresi wajah yang berhubungan dengan perasaan yang terkandung di dalam hati. Menurut Agus S (2020:107) Mimik/ekspresi adalah sebuah makna yang ditunjukkan oleh bagian wajah. Wajah memiliki bagian-bagian seperti dahi, alis mata, mata, hidung, dan mulut. Masing-masing bagian wajah tersebut dapat mendukung tuturan seseorang. Dalam penelitian ini siswa diharapkan dapat mengekspresikan perasaan melalui wajahnya dalam menceritakan kembali isi cerita fabel.

6. Gestur

Anggota badan digunakan untuk memperjelas pesan yang akan disampaikan disebut sebagai gestur. Menurut Agus S (2020:107) gestur atau bahasa tubuh adalah bagian alami dari percakapan dan komunikasi.

Bahasa tubuh dapat mengetahui bahwa pembicara menguasai materi bersemangat, cerdas dan percaya diri. Berbicara atau berkomunikasi menggunakan berbagai gerakan, seperti gelengan dan anggukan kepala, berdiri, menuding, mengangkat ibu jari, mengangkat tangan, dan sebagainya menjadi bagian dari gerak-gerik. Diharapkan dalam penelitian ini siswa dapat menggunakan gestur atau gerak-gerik dengan leluasa saat mengulang isi cerita yang termuat dalam sebuah fabel.

5. Fabel

a. Pengertian Fabel

Menurut Nurgiyantoro (2005), cerita binatang atau fabel adalah salah satu jenis cerita tradisional yang menampilkan binatang sebagai tokoh dan memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan manusia. Dengan menggunakan bahasa manusia, binatang-binatang dapat berpikir, berlogika, berperasaan, berbicara, bersikap, dan bertingkah laku layaknya manusia. Menurut Rosmawati (2022:7) fabel adalah jenis cerita atau dongeng yang menggambarkan moralitas manusia pada binatang. Tokoh utamanya adalah hewan liar dan jinak. Senada dengan itu, Asiati dan Fatwa Alamia (2020) mengungkapkan bahwa cerita mengenai kehidupan manusia yang diceritakan lewat peranan binatang sebagai tokohnya dan bersikap menyerupai manusia disebut sebagai fabel. Dalam cerita fabel binatang dapat memiliki sifat jujur, sombong, rakus, ramah.

Pemberian dan penyampaian pesan atau nilai moral merupakan tujuan utama dari fabel (Mitchell dalam Syafutri & Fatma Hidayah, 2016). Binatang sebagai

tokoh dalam fabel digunakan untuk sarana personifikasi yang dapat memberikan pelajaran moral. Dengan demikian, menyelaraskan dengan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa fabel ialah cerita binatang yang berperilaku seperti manusia dengan memiliki nilai moral yang dapat dipelajari dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Ciri-ciri Fabel

Sama halnya dengan jenis cerita lain yang memiliki ciri-ciri yang menjadi daya pembeda dengan genre cerita lainnya. Fabel juga memiliki ciri-ciri umum. Berikut ciri-ciri umum fabel menurut Asiati dan Fatwa Alamia (2020).

- a) Tokoh pada cerita fabel, fabel diperankan oleh tokoh binatang. Dalam fabel tokoh terbagi menjadi tiga jenis yaitu protagonis (tokoh yang sifatnya baik), antagonis (tokoh yang sifatnya buruk), dan tritagonis (tokoh yang sifatnya penengah antar protagonist dan antagonis).
- b) Penokohan pada cerita fabel, setiap karakter memiliki watak atau penokohan sendiri. Karakter dapat ditentukan dan diidentifikasi berdasarkan tingkah laku dan percakapan mereka.
- c) Latar pada cerita fabel, fabel menggunakan latar alam yang biasanya di laut, sungai, kolam, danau, sungai, hutan, dan lain-lain (Kemendikbud, 2014).

Berikut ini ialah ciri-ciri fabel yang membedkannya dengan jenis sastra lain yang dikemukakan oleh Rosmawati (2022:22) dibawah ini.

1. Bukan kisah nyata, artinya dikriteria kan sebagai cerita fiksi.
2. Binatang merupakan tokoh yang biasanya ditampilkan dalam fabel.

3. Penggambaran sikap tokoh menyerupai manusia yang mana terdiri dari sikap baik dan sikap yang buruk.
4. Tokoh hewan sering menggunakan bahasa manusia dalam percakapannya.
5. Fabel menggunakan latar alam yang biasanya di laut, sungai, kolam, danau, sungai, hutan, dan lain-lain.
6. Cerita menggambarkan hubungan antara peristiwa. Rangkaian diurutkan dari awal ke akhir.
7. Adanya pesan moral dari cerita

c. Struktur Cerita Fabel

Menurut Kemendikbud (2014) struktur cerita fabel ada empat bagian yaitu seperti yang diuraikan dibawah ini.

1. Orientasi, bagian awal yang biasanya berisi pengenalan latar waktu, tempat, dan tokoh-tokohnya dikenal dengan bagian orientasi.
2. Komplikasi, bagian yang menceritakan bagaimana konflik antar tokoh muncul pada awalnya. Di sini, penulis mulai menceritakan peristiwa penting yang menjadi dasar konflik. Komplikasi dimulai dengan masalah muncul hingga masalah mencapai puncaknya dikenal dengan bagian komplikasi.
3. Resolusi, bagian memuat pemecahan atau solusi dari setiap permasalahan yang sudah muncul merupakan muatan dari bagian resolusi.
4. Koda, bagian yang membuat perubahan yang terjadi pada individu tokoh dalam fabel yang merupakan bagian akhir cerita yang berisi pelajaran yang

bisa dipetik pemirsa dari cerita yang ditampilkan dikenal dengan bagian koda.

d. Unsur-Unsur Fabel

Dalam struktur cerita fabel terdiri dari berbagai unsur pembentuknya. Menurut Rosmawati (2022:20) terdapat 6 (enam) unsur intrinsick fabel antara lain sebagai berikut:

1. Tokoh

Tokoh adalah orang atau hewan yang menjadi pelaku dalam cerita. Tokoh dalam cerita fabel adalah Binatang yang memiliki karakteristik seperti manusia, memiliki sifat-sifat tertentu yang biasa dilakukan manusia (Nurgiyantoro:2005).

2. Penokohan

Penokohan adalah pemberian karakter pada tokoh. Karakter dapat bersifat protagonis (yang disukai) atau antagonis (yang tidak disukai).

3. Watak

Watak tokoh dapat disimpulkan dari penggambaran Tindakan tokoh, dialog tokoh, monolog, komentar atau narasi penulis tentang tokoh tersebut atau penggambaran fisik.

4. Latar

Latar (*setting*) adalah tempat dan waktu kejadian serta suasana dalam cerita. Terdapat tiga jenis latar yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial.

5. Tema

Tema adalah gagasan yang mendasari cerita. Tema dapat ditemukan dari kalimat kunci yang diungkapkan tokoh atau penyimpulan keseluruhan peristiwa

sebab-akibat pada cerita.

6. Amanat

Amanat adalah pesan yang disampaikan penulis secara tidak langsung. Amanat disimpulkan dari sikap penulis terhadap permasalahan yang diangkat pada cerita.

B. Kerangka Konseptual

Kerangka disebut sebagai dasar. Sementara itu, konsep ialah hal-hal yang menjadi bagian dari suatu gagasan atau ide yang menggambarkan fenomena tertentu yang dinyatakan dengan kata atau istilah. Dengan demikian, kerangka landasan berpikir yang memuat generalisasi yang memiliki keterkaitan dengan objek penelitian serta berfungsi sebagai alat penyederhanaan suatu pemikiran terhadap gagasan maupaun gejala-gejala yang diperbincangkan dalam suatu penelitian disebut dengan kerangka konseptual.

Sesuai dengan uraian penjelasan kerangka teoritis yang sudah dipaparkan yang menjadi fokus permasalahan dalam penelitian, maka hal yang disajikan dalam kerangka konseptual ini yakni konsep-konsep mendasar yang disesuaikan dengan kesejangan yang diteliti dalam studi ini

Kemampuan yang dimiliki seseorang (siswa) untuk menyampaikan kembali isi cerita fabel yang telah dibaca atau didengar dengan menggunakan rangkaian bahasa sendiri merupakan suatu keterampilan menceritakan kembali cerita suatu fabel. Upaya untuk mengukur keterampilan berbahasa peserta didik khususnya pada keterampilan berbicara dapat melalui keterampilan menceritakan

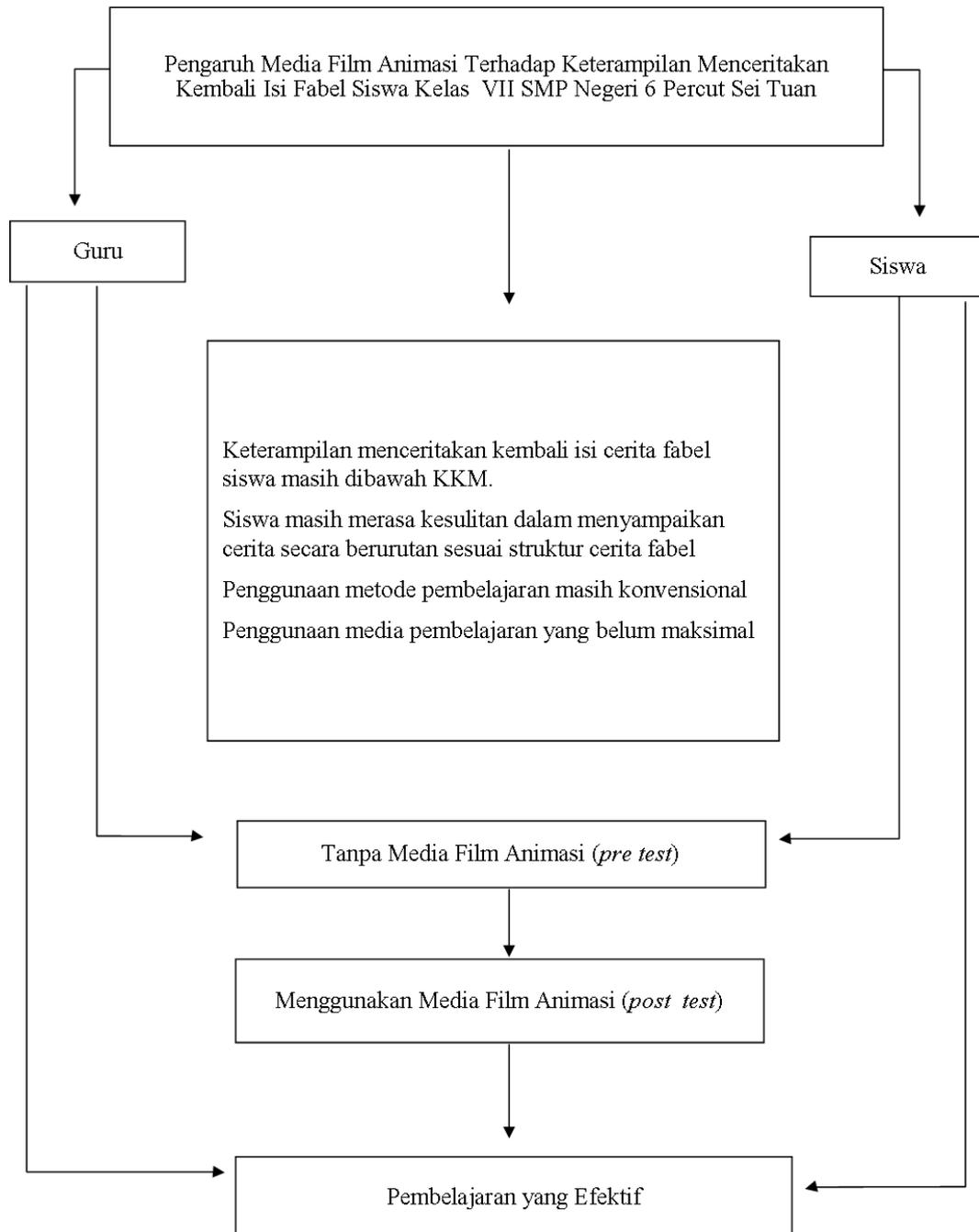
kembali isi suatu cerita. Cerita fiksi yang mana pelaku atau tokohnya adalah hewan dengan memiliki nilai moral yang akan diimplementasikan dalam kehidupan nyata adalah sebuah cerita yang disebut dengan fabel.

Saat pembelajaran fabel berlangsung di sekolah, Guru mengajarkan fabel di sekolah sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan bidang studi Bahasa Indonesia. Mereka juga mengikuti Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Guru pasti mengharapkan prestasi akademik yang baik dari siswa selama kegiatan belajar mengajar di sekolah. Namun, jika dilihat dari perspektif metodologi, harapan sering tidak tercapai. Kesuksesan siswa dalam belajar ditentukan oleh seberapa banyak pembelajaran memberi mereka peluang untuk berkarya dan bagaimana mereka aktif mengembangkan pembelajaran mereka sendiri.

Upaya untuk mengaktifkan peserta didik dalam mengembangkan pikiran, gagasan, maupun ide maka dilakukan pembelajaran menggunakan media film animasi untuk menceritakan kembali isi cerita suatu fabel baik yang telah dibaca maupun yang sudah didengar. Adanya media film animasi ini juga diharapkan siswa memiliki kepercayaan diri yang tinggi dan kreatif dalam mengungkapkan gagasannya secara lisan dengan jelas. Terutama mengungkapkan kembali cerita yang telah ditontonnya dari film animasi tersebut.

Selain itu, penggunaan media ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan merangsang dan memotivasi mereka untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas. Selain itu, siswa dapat melihat film animasi secara langsung dan merasakan apa yang mereka dapatkan darinya.

Adapun kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1Kerangka berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Sebuah jawaban yang dirumuskan yang bersifat sementara yang masih membutuhkan pembuktian dari suatu kebenaran dari objek yang diteliti dikenal dengan sebutan hipotesis penelitian. Pernyataan tersebut selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Arikunto (2006:71) yang menjelaskan bahwa, "Hipotesis adalah suatu jawaban sementara terhadap masalah penelitian sampai data terkumpul menunjukkan bahwa itu benar."

Berdasarkan kajian teori dari kerangka konseptual diatas, berikut ini merupakan beberapa jawaban sebagai hipotesis yang diajukan dalam studi penelitian ini.

Ada Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan.