

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia di kelas bertujuan untuk mengarahkan peserta didik agar lebih baik dalam menggunakan bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi sehari-hari baik lisan maupun tertulis. Komunikasi secara lisan merupakan penyampaian pesan secara langsung kepada lawan bicara lewat percakapan, sedangkan tulisan yaitu menyampaikan pesan lewat bahasa tulis dengan memperhatikan kata serta kalimat yang akan disampaikan. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam melatih komunikasi yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Dari ke empat keterampilan yang telah disebutkan, salah satu keterampilan yang mendapat perhatian karena dirasa sulit adalah kemampuan menulis. Menulis adalah segenap rangkaian seseorang mengungkapkan buah pikirannya melalui bahasa tulis kepada masyarakat pembaca untuk dipahami. Keterampilan menulis membutuhkan konsentrasi tinggi untuk mengembangkan ide serta gagasan yang dituangkan dalam suatu karangan, sehingga keterampilan menulis dirasa cukup sulit bagi sebagian peserta didik.

Terdapat fenomena yang menjadi dasar peserta didik sulit mengembangkan ide dan gagasan dalam keterampilan menulis yaitu tidak adanya penggunaan media pembelajaran di kelas oleh guru sebagai perantara peserta didik memahami materi yang disampaikan. Tidak adanya penggunaan media menyebabkan peserta didik cepat bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik akan

cenderung pasif mendengarkan guru yang menjelaskan materi di depan kelas, sehingga materi yang disampaikan kurang terserap secara maksimal oleh peserta didik.

Dalam kurikulum 2013 peserta didik dituntut aktif dalam pembelajaran untuk menunjang dan meningkatkan kemampuan belajar. Salah satu kemampuan yang harus ditingkatkan yaitu keterampilan menulis. Keterampilan menulis sangat penting bagi peserta didik, pasalnya peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kreativitas melalui karangannya, sehingga mereka terlatih untuk mengembangkan ide dan gagasan yang ingin disampaikan. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan menulis peserta didik yaitu menggunakan media pembelajaran yang menarik dan tepat. Peserta didik dapat dengan cepat menyerap materi yang disampaikan, jika media yang digunakan tidak membosankan dan inovatif. Seorang guru harus kreatif dalam mengembangkan media yang menarik perhatian peserta didik dan membuat mereka lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman magang tiga yang peneliti laksanakan, ditemukan masalah yang dialami oleh peserta didik, yaitu dari sebagian peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Bobotsari kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru disebabkan tidak adanya penggunaan media sebagai perantara peserta didik menyerap materi secara maksimal. Pada saat peserta didik ditugaskan untuk membuat sebuah karangan, mereka cenderung membuat karangan cerita yang berbeda dengan materi pembelajaran. Hal tersebut disebabkan karena materi yang disampaikan guru kurang terserap oleh peserta didik. Dari fenomena-fenomena

yang ditemui terdapat solusi yang bisa digunakan yaitu dengan menggunakan media yang menarik dan tepat dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Alasan peneliti memilih judul di atas yaitu peneliti tertarik untuk mengetahui media pembelajaran efektif atau tidak terhadap pemahaman peserta didik pada materi yang diajarkan. Selain itu, peneliti ingin menunjukkan kepada guru bahwa penggunaan media sangat penting dalam membantu peserta didik menyerap materi pembelajaran. Penelitian ini akan memfokuskan pembahasan mengenai keterampilan menulis cerita fabel dengan menggunakan media film animasi. Alasan memilih menggunakan media film animasi yaitu karena peserta didik kelas VII masih memiliki karakteristik seperti anak SD yang sedang berproses dalam menyesuaikan suasana baru di SMP, mereka masih lebih suka menonton film animasi seperti *Doraemon*, *Naruto*, dan lain sebagainya.

Fabel merupakan cerita yang menceritakan kehidupan binatang/hewan yang berperilaku seperti manusia. Fabel adalah cerita fiksi atau khayalan belaka. Dalam fabel terkadang memasukkan karakter minoritas berupa manusia. Menulis cerita fabel merupakan keterampilan menulis yang harus diimplementasikan oleh peserta didik kelas VII, dikarenakan telah menjadi materi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Materi ini terdapat dalam silabus kurikulum 2013 revisi terbaru tahun 2019 yaitu pada kompetensi dasar (4.15) Menceritakan kembali isi fabel/ legenda daerah setempat. Peserta didik akan belajar mengamati dan memahami materi yang akan disampaikan menggunakan media film animasi sebagai acuan mereka dalam membuat sebuah karangan cerita fabel.

Film animasi mengenai binatang seperti *The Lion King* menjadi salah satu media yang cocok dalam pembelajaran cerita fabel. *The Lion King* merupakan film animasi mengenai kehidupan hewan di hutan yang sangat menarik dengan segala masalah mengenai perebutan kekuasaan. Hewan-hewan dalam film tersebut memiliki sifat yang mirip dengan manusia. Peserta didik akan menonton film tersebut dan menyerap apa yang disebut dengan cerita fabel, yaitu cerita yang menceritakan kehidupan hewan yang berperilaku seperti manusia. Hasil dari menonton film animasi tersebut akan dikembangkan oleh peserta didik, bahwa yang disebut cerita fabel tergambar seperti film yang ditayangkan sebagai media pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menghasilkan informasi yang dapat diterima dan diserap oleh peserta didik dengan baik. Hal ini sesuai dengan salah satu fungsi dari media pembelajaran yaitu untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Dengan adanya penggunaan media film animasi pada materi cerita fabel, peserta didik diharapkan dapat aktif bertanya pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung, pertanyaan tersebut dapat dijawab oleh guru dengan mengaitkan film animasi yang telah ditayangkan, supaya peserta didik lebih memahami apa yang disebut dengan cerita fabel. Unsur-unsur yang terdapat dalam cerita fabel mirip dengan film animasi yaitu tokoh di dalam ceritanya menggunakan karakter hewan, berperilaku seperti manusia dan terdapat pesan moral yang dapat diambil. Dengan demikian penggunaan media film animasi akan memudahkan peserta didik dalam menangkap materi yang telah disampaikan mengenai cerita fabel. Setelah peserta

didik memahami materi yang disampaikan, selanjutnya guru harus mengasah kemampuan menulis peserta didik dengan mencoba membuat cerita fabel.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Efektivitas Media Film Animasi dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Cerita Fabel pada Siswa Kelas VII MTs Plus Al-Bukhori Brebes Tahun Ajaran 2019-2020”.

B. Rumusan Masalah

Apakah media film *The Lion King* efektif digunakan terhadap keterampilan menulis cerita fabel pada peserta didik kelas VII MTs Plus Al-Bukhori Brebes tahun pelajaran 2019-2020?

C. Tujuan Penelitian

Suatu kegiatan dapat dikatakan berhasil dan sukses jika tujuan yang dirancang sesuai dengan hasil yang diharapkan. Demikian penelitian ini juga memiliki tujuan yang diantaranya yaitu untuk mengetahui apakah media film *The Lion King* efektif digunakan terhadap keterampilan menulis cerita fabel oleh peserta didik kelas VII MTs Plus Al-Bukhori Brebes tahun ajaran 2019-2020.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Sebagai acuan untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang berhubungan dengan penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis cerita fabel. Penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam penelitian selanjutnya agar lebih baik sesuai dengan harapan peneliti.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan informasi ilmiah bagi guru dalam memperluas pengetahuan dan wawasan mengenai media pembelajaran film animasi terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia. Memberikan inspirasi kepada guru untuk meningkatkan kreatifitas dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran menulis cerita fabel.

b. Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik dalam meningkatkan minat belajar terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia, khususnya untuk mengasah keterampilan menulis cerita fabel. Menambah wawasan dan pengalaman baru ketika belajar menggunakan media film. Meningkatkan kreatifitas dan ide terhadap pembelajaran cerita fabel pada saat proses pembelajaran berlangsung.

c. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman dalam merancang penelitian pendidikan dan dapat dijadikan sebagai bekal menjadi seorang pendidik. Sebagai salah satu rujukan untuk penelitian-penelitian yang relevan.