

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Relevan

Terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan sebagai referensi penelitian ini, yaitu penelitian Fitri dan Kiki Puspita Sari yang telah meneliti.

1. Fitri

Fitri adalah mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Adobeflash* Terhadap Keterampilan Menyanyikan Lagu Daerah dan Lagu Nasional pada Kelas V di SD Negeri Sokaraja. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa media berpengaruh terhadap keterampilan menyanyi lagu daerah dan nasional. Persamaan penelitian relevan dengan penelitian ini adalah pertama, jenis penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama menggunakan jenis penelitian eksperimen untuk mencari pengaruh/efektivitas dari media pembelajaran. Kedua, penelitian relevan dengan penelitian ini sama-sama menganalisis data dengan SPSS untuk mencari hasil dari penelitian eksperimen dilihat dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Perbedaan penelitian relevan dengan penelitian ini yaitu pertama, terletak pada penggunaan media pembelajaran.

Pada penelitian relevan media pembelajaran yang digunakan yaitu *adobeflash*, sedangkan penelitian ini menggunakan media film animasi. Kedua, sampel penelitian relevan mengambil dua kelas yang diambil secara acak menggunakan teknik *simple random sampling*. Penelitian ini mengambil dua kelas dengan mempertimbangkan kelas yang sulit memahami materi dan kelas yang

mudah memahami materi menggunakan teknik *sampling purposive*. Ketiga, objek penelitian relevan memfokuskan keterampilan menyanyikan lagu daerah dan nasional, sedangkan penelitian ini memfokuskan keterampilan menulis. Keempat, penelitian relevan mencari pengaruh suatu media terhadap keterampilan menyanyikan lagu daerah dan nasional, sedangkan penelitian ini mencari tahu efektivitas penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis.

2. Kiki Puspita Sari

Kiki Puspita Sari adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Film *Avatar*” Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Oleh Siswa Kelas VII SMP Al Hikmah Medan Tahun Pelajaran 2017-2018. Penelitian relevan ini menunjukkan hasil bahwa media film *Avatar* berpengaruh terhadap kemampuan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Al Hikmah Medan. Persamaan penelitian relevan dengan penelitian ini yaitu pertama, media yang digunakan penelitian relevan dan penelitian ini sama-sama menggunakan media film animasi. Kedua, jenis penelitian yang digunakan penelitian relevan dan penelitian ini sama-sama menggunakan eksperimen untuk mencari suatu pengaruh/efektivitas. Ketiga, penelitian relevan dan penelitian ini sama-sama memfokuskan keterampilan menulis peserta didik.

Perbedaan penelitian relevan dengan penelitian ini yaitu pertama, media film yang digunakan penelitian relevan berjudul *Avatar*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media film yang berjudul *The Lion King*. Kedua, sampel penelitian relevan mengambil dua kelas yang diambil secara acak menggunakan teknik

simple random sampling. Penelitian ini mengambil dua kelas dengan mempertimbangkan kelas yang sulit memahami materi dan kelas yang mudah memahami materi menggunakan teknik *sampling purposive*. Ketiga, materi yang digunakan dalam penelitian relevan yaitu cerita fantasi, sedangkan penelitian ini menggunakan materi cerita fabel.

B. Kajian Teori

Berikut ini dipaparkan teori mengenai media pembelajaran, media film, sinopsis film *The Lion King*, keterampilan menulis, dan hakikat cerita fabel.

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Smaldino (dalam Ratumanan, 2019: 266) media adalah bentuk jamak dari medium (perantara), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa latin medium (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang demikian media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Media merupakan perantara antara pemberi pesan dan penerima pesan. Media memungkinkan suatu informasi dan dipahami secara baik oleh penerima pesan (*audiens*).

Sanjaya (2012: 58) media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan (*the carries of message*) dari berbagai sumber kepada penerima pesan (*the receiver of message*). Media pembelajaran tidak hanya meliputi benda-benda seperti foto, benda nyata, kunjungan keluar

kelas, namun juga dapat berupa benda elektronik seperti *slide*, *power point*, maupun *adobe flash*. Media merupakan segala sesuatu yang membantu peserta didik untuk memperoleh informasi dan pengetahuan yang sesuai dengan kompetensi yang direncanakan.

Terdapat kesamaan dari perbedaan pendapat tersebut yaitu media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang tersusun dan sistematis berisi komponen penting dalam merangsang peserta didik untuk belajar. Penerapannya menggunakan segala alat fisik yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Media yang tepat akan memudahkan dalam menyalurkan tujuan yang ingin disampaikan kepada peserta didik.

b. Kegunaan Media Pembelajaran

Terdapat beberapa kegunaan media pembelajaran menurut Sadiman, dkk (2008:17) secara umum media pembelajaran memiliki kegunaan-kegunaan sebagai berikut, (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka). (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera yang dapat digantikan menggunakan media. (3) penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. (4) media pembelajaran,

dapat memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

c. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Bretz dan Briggs (dalam Arsyad, 2013:15) mengemukakan bahwa klasifikasi media digolongkan menjadi 4 kelompok yaitu media audio, media visual, media audio visual dan media serbaneka.

1) Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indra pendengaran. Contoh media audio adalah radio, *tape recorder*, telepon, laboratorium bahasa dan lain-lainnya.

2) Media Visual

Media visual yaitu media yang mengandalkan indera penglihat. Media visual dibedakan menjadi dua yaitu: (a) media visual diam contohnya foto, ilustrasi, *flashcard*, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, grafik, diagram, poster, peta dan lain-lain, dan (b) media visual gerak contohnya gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

3) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang mampu menghasilkan suara dan gambar. Media audio visual dibedakan menjadi dua yaitu (a) media audio visual diam diantaranya TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara,

buku bersuara, dan (b) media audio visual gerak diantaranya film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara.

4) Media Serbaneka

Media Serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Contoh media serbaneka diantaranya, (a) papan (*board*) yang termasuk dalam media ini yaitu: papan tulis, papan buletin, papan flannel, papan menyetik, papan listrik dan papan paku. (b) media tiga dimensi yaitu: model, *mock up*, dan diorama. (c) realita adalah benda-benda nyata seperti apa adanya atau aslinya. Contoh pemanfaatan realita misalnya guru membawa kelinci, burung, ikan atau dengan mengajak peserta didik langsung ke kebun sekolah atau ke peternakan sekolah. (d) Sumber belajar pada masyarakat yaitu: dengan karya wisata dan berkemah.

2. Media Film

a. Pengertian Media Film

Media merupakan perantara antara pemberi pesan dan penerima pesan. Media memungkinkan suatu informasi dan dipahami secara baik oleh penerima pesan (*audiens*). Sedangkan film secara sederhana dapat didefinisikan sebagai cerita yang dituturkan kepada penonton melalui rangkaian gambar gerak. Menurut Arsyad (2013:50) "Film disebut juga gambar hidup (*motion pictures*), yaitu serangkaian gambar diam (*still pictures*), yang meluncur secara dan diproyeksi sehingga menimbulkan kesan

hidup dan bergerak”. Film merupakan media yang menyajikan pesan audiovisual dan gerak. Oleh karenanya, film memberikan kesan yang impresif bagi pemirsanya. Film bukan hanya sebagai media hiburan dan alat propaganda politik saja, tapi memiliki peran kultural dan pendidikan (dalam, Trianton 2013).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame di mana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Dalam tayangan film akan terdapat sebuah tema cerita yang di dalam terdapat konflik untuk menggambarkan sebuah kejadian peristiwa, para tokoh dan tempat terjadinya peristiwa sesuai dengan tema yang ingin dicapai. Dengan demikian media film dapat memberikan stimulus kepada peserta didik untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam proses belajar khususnya dalam kemampuan menulis. Dari penjelasan mengenai media dan film dapat disimpulkan bahwa media film adalah suatu alat (*audio visual*) sebagai perantara untuk pelajaran, penerangan, atau penyuluhan yang memperlihatkan gambar bergerak diiringi dengan suara atau musik.

b. Jenis-jenis Media Film

Jenis-jenis film untuk konteks pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Film Dokumenter

Film dokumenter adalah film yang dibuat berdasarkan fakta bukan fiksi dan bukan pula memfiksikan yang fakta. Pola penting dalam film ini menurutnya adalah menggambarkan permasalahan kehidupan manusia meliputi bidang ekonomi, budaya, hubungan antar manusia, etika dan lain sebagainya. Film dokumenter juga bisa menampilkan rekaman penting dari sejarah manusia. Misalnya, film tentang dampak globalisasi terhadap sosial budaya di suatu daerah atau Negara, film tentang sejarah kemerdekaan Indonesia.

2) Film Kartun Animasi

Film kartun animasi dibuat untuk konsumsi anak-anak. Dapat dipastikan, kita semua mengenal tokoh Donal Bebek (*Donald Duck*), Putri Salju (*Snow white*), dan Miki Mouse (*Mickey Mouse*) dan Simba (*The Lion King*).

3) Film Cerita

Film cerita adalah jenis yang mengandung suatu cerita yang lazim dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop dengan bintang tenar dan film ini didistribusikan sebagai barang dagangan. Cerita yang diangkat dalam film cerita biasanya berupa cerita fiktif atau berdasarkan kisah nyata yang dimodifikasi, sehingga ada unsur menarik baik dari segi alur ceritanya maupun dari segi gambar artistiknya. Misalnya film Janur Kuning, Serangan Umum 1 Maret dan lain sebagainya.

4) Film Berita

Film berita adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada publik harus

mengandung nilai berita. Bagi peristiwa-peristiwa tertentu, peran, kerusuhan, pemberontakan dan lain sebagainya.

c. Langkah-langkah Pemanfaatan Media Film

Pemanfaatan media film dalam proses pembelajaran hendaknya memperhatikan hal-hal berikut, (1) film harus dipilih agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. (2) guru harus mengenal film yang tersedia dan terlebih dahulu melihatnya untuk mengetahui manfaatnya bagi pelajaran. (3) sesudah film yang dipertunjukkan, perlu diadakan diskusi, yang perlu dipersiapkan sebelumnya. Di sini peserta didik melatih diri untuk mencari pemecahan masalah, membuat dan menjawab pertanyaan. Adakalanya film tentu perlu di putar dua kali atau lebih untuk memperhatikan aspek-aspek tertentu, agar peserta didik tidak memandang film sebagai media hiburan belaka. Sebelumnya perlu di tugaskan untuk memperhatikan bagian-bagian tertentu. Sesudah itu dapat di tes berapa banyakkah yang mereka tangkap dari film itu.

d. Kelebihan Media Film

Menurut Arsyad (2013:49) sebagai media pembelajaran, media film memiliki kelebihan. Beberapa kelebihan film sebagai media dalam pembelajaran yaitu, (1) film sangat bagus untuk menjelaskan suatu proses, misalnya proses penciptaan alam semesta. (2) film dapat menampilkan kembali masa lalu dan menyajikan kembali kejadian-kejadian sejarah yang lampau. (3) film dapat mengatasi keterbatasan jarak dan waktu. (4) film dapat memikat perhatian peserta didik. (5) film lebih realistis, dapat diulang-ulang, dihentikan, dan sebagainya sesuai dengan kebutuhan, sehingga hal-hal yang

abstrak menjadi jelas. (6) film dapat mengatasi keterbatasan daya indera kita (penglihatan). (7) film dapat merangsang atau memotivasi kegiatan peserta didik. (8) film dapat digunakan dalam kelompok besar maupun kelompok kecil. (9) film dapat menyampaikan suara seorang ahli sekaligus melihat penampilannya sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang.

e. Kelemahan Media Film

Menurut Arsyad (2013:50) film juga tidak lepas dari kelemahannya. Kelemahan film sebagai media pembelajaran antara lain, (1) harga atau biaya produksi relatif mahal. (2) pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut. (3) film yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali film itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

3. Sinopsis Film *The Lion King*

The Lion King menjadi salah satu film yang ditayangkan pertama kali pada tahun 1994. Film *The Lion King* merupakan film kartun anak-anak yang diproduksi ulang pada tahun 2019 oleh *Disney*, sebagai salah satu film yang bergenre animasi sandiwara musikal. Penulis naskah *The Lion King* adalah Irene Mecchi, Jonathan Roberts, Linda Woolverton. Pada tahun 2019 untuk pertama kalinya film *The Lion King* ditayangkan dalam bentuk *live action*. Film ini memiliki tokoh-tokoh yang menarik diperankan oleh karakter hewan diantaranya adalah Simba (singa jantan), Mufasa (ayah simba), Scar (adik mufasa), Sarabi (ibu

simba), Nala (singa betina), Rafiki (mandrill), Zazu (burung hornbill), Timon (meerkat), Pumbaa (babi hutan). Film *The Lion King* menceritakan Simba sang seekor singa jantan yang penuh semangat memiliki mimpi menjadi raja hutan suatu hari. Dia adalah anak dari Raja hutan bernama Mufasa. Mufasa sangat menyayangi Simba. Akan tetapi Paman Simba yang bernama Uncle Scar (Chiwetel Ejiofor) mempunyai rencana untuk naik tahta sendiri. Suatu hari, Uncle Scar punya rencana untuk menyingkirkan Simba. Uncle Scar memaksa Simba untuk keluar dari kerajaan dan berkata bahwa penerus tahta harus memiliki keberanian. Scar lantas bekerjasama dengan kelompok Hyena dan merencanakan untuk menjebak Simba agar terbunuh dalam kejaran kelompok Wildebeest. Simba tertolong oleh Mufasa, namun Mufasa harus mati karena dijatuhkan oleh Scar. Simba yang dituduh telah membuat ayahnya terbunuh pun harus diasingkan dan dibuang dari kelompok. Ia kemudian bertemu dengan Simba dan Pumba yang merawatnya hingga besar. Mengadopsi gaya hidup riang mereka "Hakuna Matata", Simba mengabaikan tanggung jawabnya yang sesungguhnya. Hingga suatu hari, Simba menyadari nasibnya dan hati nuraninya meminta ia untuk kembali. Ia ingin kembali memimpin kelompoknya dan mengklaim tempatnya di *Pride Lands* dan bersiap meraih tahta dari pamannya.

Pesan moral yang dapat diambil dari film *The Lion King* ada tiga yaitu, pertama adalah tanggung jawab dan keberanian yang ditanamkan sejak Simba kecil oleh ayahnya mengenai tanggung jawab dan keberanian untuk menjaga tempat tinggal mereka. Alasan tersebut yang membuat simba memutuskan kembali ke *Pride Lands* setelah berkelana jauh. Simba tidak merasa takut

menghadapi pamannya dan para Hyena , demi merebut haknya yang dirampas serta untuk melindungi bangsanya. Kedua adalah persahabatan yang terjalin setelah Simba diusir dan berkelana di tengah perjalanan Simba bertemu dengan Pumbaa dan Timon yang akhirnya menjadi sahabat. Dari dua sahabatnya ini, Simba belajar untuk menahan diri dan hidup sama rata dengan hewan-hewan yang seharusnya menjadi mangsanya. Ketiga adalah tidak boleh iri dan serakah, iri dan serakah adalah sifat yang dimiliki Scar yaitu adik Mufasa. Kedengkian iri hati Mufasa membuat Scar tidak terima jika kelak Simba diangkat menjadi raja hutan. Scar menghalalkan segala cara untuk merebut tahta, sekalipun harus menghilangkan nyawa kakaknya yaitu Mufasa. Tapi keserakahan inilah yang membuatnya merasakan akibat yang tak diharapkan.

Dari pesan moral yang telah disebutkan, penulis memiliki alasan dalam menentukan film *The Lion King* sebagai media pembelajaran di kelas. Alasannya yaitu film *The Lion King* merupakan film yang bergenre animasi anak-anak, dimana siswa kelas VII masih sedikit terbawa sifat anak-anak seperti pada saat mereka berada dibangku Sekolah Dasar yang masih sangat menyukai film animasi, sehingga film *The Lion King* cocok digunakan sebagai media pembelajaran. Film *The Lion King* merupakan film terbaru yang dirilis pada tahun 2019 disajikan dalam bentuk yang lebih realistis seperti karakter hewan asli dan hutan asli. Alasan lainnya penulis menggunakan film *The Lion King* yaitu agar siswa dapat memahami dengan mudah mengenai materi cerita fabel yang isinya mirip dengan film *The Lion King*, sehingga harapannya siswa dapat lebih aktif

dalam pembelajaran. Siswa dapat mengembangkan ide serta gagasannya lewat keterampilan menulis cerita fabel setelah menyimak film yang ditayangkan.

4. Keterampilan Menulis

a. Pengertian Keterampilan

Keterampilan merupakan kemampuan seseorang dalam melaksanakan aktivitas yang bersifat psikomotorik sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Di sekolah keterampilan yang dimiliki peserta didik dilatih dengan cara menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Dalam bahasa Indonesia keterampilan psikomotorik peserta didik dalam menyelesaikan tugas yaitu dalam memakai bahasa Indonesia dengan baik dalam menulis, membaca, menyimak, dan berbicara. Keterampilan tersebut dapat didapat jika peserta didik terus berlatih secara tekun untuk mengimplementasikannya.

b. Pengertian Menulis

Menulis adalah segenap rangkaian seseorang mengungkapkan buah pikirannya melalui bahasa tulis kepada masyarakat pembaca untuk dipahami. Menurut Tarigan (2008:21), menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut jika mereka telah memahami bahasa gambar itu. Menurut Marwoto (dalam Dalman, 2015:4) menjelaskan bahwa menulis adalah mengungkapkan ide atau gagasannya dalam bentuk karangan secara leluasa. Dalam hal ini, menulis itu membutuhkan schemata yang luas sehingga si penulis mampu menuangkan ide, gagasan, pendapatnya dengan mudah dan lancar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan menggali pengetahuan dan pengalaman melalui bahasa tulis. Menulis sebagai suatu proses terbagi atas dua aspek, yaitu (1) menulis sebagai proses berpikir, dan (2) menulis sebagai proses berpikir meliputi serangkaian aktivitas yang berkaitan erat dengan membaca.

c. Pengertian Keterampilan Menulis

Yogyantoro (2016: edisi 38) menyatakan bahwa melalui keterampilan menulis seseorang dapat merekam, meyakinkan, melaporkan, memberitahukan, dan mempengaruhi orang lain. Dengan keterampilan menulis peserta didik dapat mengkomunikasikan ide, penghayatan, dan pengalamannya ke berbagai pihak tanpa adanya batasan waktu dan tempat. Disamping itu, peserta didik dapat meningkatkan dan memperluas kecakapannya melalui karangan. Keterampilan menulis dapat dipandang sebagai salah satu keterampilan bahasa yang kompleks. Kegiatan menulis paling tidak melibatkan aspek penggunaan bahasa dan pengolahan isi, sehingga peserta didik terlatih mengolah kalimat menggunakan bahasa yang baik ke dalam sebuah karangan. Keterampilan menulis merupakan kecakapan yang tidak datang secara tiba-tiba, namun bisa didapatkan jika seseorang terus berlatih menulis secara tekun.

d. Tujuan Menulis

Menurut Tarigan (2008: 13) ditinjau dari sudut kepentingan pengarang, menulis memiliki beberapa tujuan, yaitu sebagai berikut. Tujuan Penugasan, yaitu untuk memenuhi tugas yang diberikan oleh guru. Tujuan Estetis, yaitu bertujuan untuk menciptakan sebuah keindahan. Untuk itu, penulis pada umumnya memperlihatkan pilihan kata, diksi, dan penggunaan gaya bahasa. Tujuan Penerangan, yaitu untuk memberikan informasi atau menerangkan sesuatu kepada masyarakat luas. Tujuan Pernyataan Diri, yaitu untuk menegaskan tentang apa yang telah diperbuat. Tujuan Kreatif, yaitu menulis sebenarnya selalu berhubungan dengan proses kreatif, terutama dalam menulis karya sastra. Tujuan Konsumtif, yaitu untuk dijual dan dikonsumsi oleh pembaca.

e. Manfaat Menulis

Fungsi utama tulisan adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir. Menulis juga dapat menolong seseorang berpikir kritis. Menurut D'Angelo (dalam Tarigan, 2008: 22), situasi yang harus diperhatikan dalam menulis adalah maksud dan tujuan sang penulis, pembaca atau pemirsa, dan waktu atau kesempatan. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat menulis adalah mengembangkan kreatifitas, yaitu dengan menemukan ide dan gagasan, mengumpulkan bahan-bahan serta memperjelas suatu masalah. Manfaat dari menulis yang lain

adalah mengembangkan pengetahuan dan kecerdasan, yaitu dengan membangkitkan pengetahuan yang pernah diketahui sebelumnya.

5. Hakikat Cerita Fabel

a. Pengertian Cerita Fabel

Pengertian fabel menurut KBBI berasal dari bahasa Inggris yaitu “Fable” artinya cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang diperankan oleh hewan. Fabel merupakan cerita fiksi atau khayalan belaka. Dalam fabel terkadang memasukkan karakter minoritas berupa manusia. Fabel juga disebut dengan cerita moral karena mengandung pesan yang berkaitan dengan moral. Definisi fabel adalah jenis dongeng yang menceritakan mengenai kehidupan hewan di mana hewan-hewan tersebut dapat berperilaku seperti manusia. Fabel juga dapat diartikan sebagai suatu cerita yang menampilkan hewan-hewan sebagai tokoh utama. Dalam cerita fabel, hewan memiliki perasaan, berbicara, berpikir, bersikap, dan memiliki emosi layaknya manusia pada umumnya. Pada umumnya, fabel dibuat untuk mendidik anak-anak karena biasanya mereka menyukai tokoh binatang. Tujuan fabel adalah agar anak-anak mencontoh tokoh yang baik dan tidak mencontoh tokoh yang buruk.

b. Ciri-ciri Fabel

Cerita fabel memiliki beberapa ciri-ciri yaitu, tokoh yang berperan dalam cerita fabel adalah binatang/hewan, tema cerita fabel umumnya membahas tentang hubungan sosial. Tokoh yang digambarkan dalam cerita fabel memiliki watak atau karakter seperti manusia contohnya baik, buruk, cerdas,

egois dan lain sebagainya. Tokoh fabel (binatang) dapat berpikir, berkomunikasi dan bertingkah laku seperti manusia. Cerita fabel menggunakan sudut pandang orang ketiga dan jalan ceritanya menggunakan alur maju. Konflik dalam cerita fabel mencakup permasalahan dunia binatang yang hampir sama dengan kehidupan manusia. Penggunaan latar dalam cerita fabel meliputi latar tempat, latar waktu, latar sosial dan latar suasana. Ciri bahasa yang digunakan dalam fabel bersifat naratif atau berurutan, di mana berupa dialog yang mengandung kalimat langsung dan menggunakan bahasa informal sehari-hari. Ceritanya mengandung amanat atau pesan bagi pembacanya.

c. Unsur Unsur Fabel

Dalam cerita fabel terdapat beberapa unsur-unsur yang terdiri dari tema ide atau gagasan dasar yang melatarbelakangi keseluruhan cerita, latar, tokoh, perwatakan, amanat (pesan penulis bagi pembaca), cara penceritaan (sudut pandang), tujuan komunikasi fabel (menginsorasi, menghibur,mendidik), alur (biasanya maju).

d. Struktur Teks Cerita Fabel

Adapun struktur cerita fabel diantaranya yaitu:

1) Orientasi

Orientasi adalah bagian permulaan pada sebuah cerita fabel yang berisikan dengan pengenalan cerita fabel tersebut yang diantaranya seperti pengenalan tokoh, pengenalan latar tempat dan waktu, pengenalan background atau tema dan lain sebagainya.

2) Komplikasi

Komplikasi adalah klimaks sebuah cerita yang berisikan mengenai puncak masalah yang dialami dan dirasakan oleh tokoh.

3) Resolusi

Resolusi adalah bagian teks yang berisikan pemecahan permasalahan yang dialami dan dirasakan oleh tokoh.

4) Koda

Koda adalah bagian terakhir teks cerita yang berisikan pesan-pesan dan atau amanat yang terdapat didalam cerita fabel.

e. Jenis Jenis Fabel

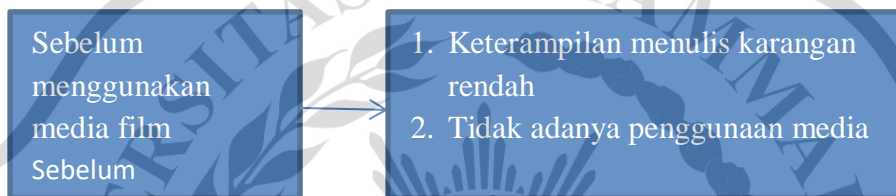
Berdasarkan asal dan ruang lingkupnya, fabel dibagi menjadi tiga. Fabel lokal/kedaerahan, yaitu fabel yang berasal dari daerah dan penyebarannya terbatas pada ruang lingkup daerah itu sendiri. Fabel nusantara, yaitu fabel yang berasal dari daerah dan telah menyebar ke seluruh pelosok nusantara. Fabel internasional, yaitu fabel yang berasal dari suatu negara dan telah menyebar ke seluruh dunia. Berdasarkan penggunaan latar dan perwatakan, fabel terbagi menjadi dua. Fabel alami, yaitu fabel yang menyandarkan sifat para tokoh sesuai dengan karakter aslinya. Fabel adaptasi, yaitu fabel yang menyandarkan sifat para tokoh berbeda dengan aslinya.

Berdasarkan kemunculan pesan, fabel terbagi menjadi dua. Fabel koda, yaitu fabel yang menampilkan pesan secara jelas (eksplisit) di akhir cerita. Fabel tanpa koda, yaitu fabel yang tidak menampilkan pesan yang jelas di akhir cerita namun hanya tersirat (implisit) dalam cerita. Berdasarkan isi dan

kandungan cerita, fabel terbagi menjadi empat. Fabel jenaka, yaitu fabel yang mengandung cerita lucu dan mengundang tawa pembaca. Fabel tragedi, yaitu fabel yang mengandung cerita sedih dan mengundang keprihatinan pembaca. Fabel romantika, yaitu fabel yang mengandung kisah romantis dan percintaan. Fabel heroik, yaitu fabel yang mengandung cerita kepahlawanan dan perjuangan

C. Kerangka Pikir

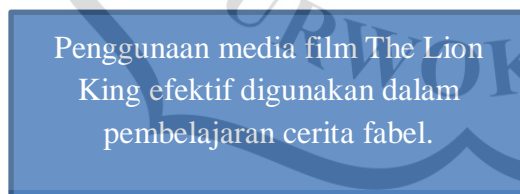
1. Kondisi Awal



2. Perlakuan/Tindakan



3. Kondisi Akhir



D. Hipotesis

Hipotesis penelitian merupakan dugaan sementara terhadap permasalahan dalam penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul dari hasil

eksperimen yang dilaksanakan peneliti pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti merumuskan hipotesis penelitian ini adalah H_1 (media film *The Lion King* efektif), media film *The Lion King* efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada materi cerita fabel.

