

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

Dian Mentari Tambunan
Universitas Negeri Medan

Khairil Ansari
Universitas Negeri Medan

Jl. William Iskandar Psr V, Medan Estate, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara
Korespondensi penulis: diantambunan23@gmail.com

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk, (1) Untuk mendeskripsikan keterampilan menceritakan kembali isi cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan sebelum menggunakan media film animasi. (2) Untuk mendeskripsikan keterampilan menceritakan kembali isi cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan setelah menggunakan media film animasi. (3) Untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media film animasi dalam meningkatkan keterampilan menceritakan kembali isi cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan dengan sampel penelitian siswa kelas VII-2 SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan sebanyak 32 siswa. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu pilihan kata, lafal, irama, jeda, mimik, gestur dan struktur. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group pretest- posttest. Teknik analisis data menggunakan uji persyaratan analisis, uji normalitas, dan uji hipotesis. Hasil pretest dalam penelitian ini adalah sebesar 60,03 dengan kategori cukup. Sedangkan hasil posttest yang diperoleh dalam penelitian ini sebesar 75,68 dengan kategori baik. Melalui pengujian hipotesa yaitu $12,13178 > 2,03951$ dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari media film animasi terhadap keterampilan menceritakan kembali isi cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan.

Keywords: Animated Film Media, Retelling of Fables, Fables

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk, (1) Untuk mendeskripsikan keterampilan menceritakan kembali isi cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan sebelum menggunakan media film animasi. (2) Untuk mendeskripsikan keterampilan menceritakan kembali isi cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan setelah menggunakan media film animasi. (3) Untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media film animasi dalam meningkatkan keterampilan menceritakan kembali isi cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan dengan sampel penelitian siswa kelas VII-2 SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan sebanyak 32 siswa. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu pilihan kata, lafal, irama, jeda, mimik, gestur dan struktur. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group pretest- posttest. Teknik analisis data menggunakan uji persyaratan analisis, uji normalitas, dan uji hipotesis. Hasil pretest dalam penelitian ini adalah sebesar 60,03 dengan kategori cukup. Sedangkan hasil posttest yang diperoleh dalam penelitian ini sebesar 75,68 dengan kategori baik. Melalui pengujian hipotesa yaitu $12,13178 > 2,03951$ dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari media film animasi terhadap keterampilan menceritakan kembali isi cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan.

Kata kunci: Media Film Animasi, Menceritakan Kembali Isi Fabel, Fabel

LATAR BELAKANG

Bahasa adalah 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.

Keterampilan berbahasa adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan bahasa. Salah satu keterampilan berbahasa adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan seseorang dalam menuangkan ide serta gagasannya secara lisan. Sesuai dengan pendapat Brown dan Yule (dalam Ningsih 2017:245) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan.

Pentingnya pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah adalah agar siswa berkomunikasi dengan baik dalam kegiatan pembelajaran ataupun dalam kegiatan sehari-hari. Selain itu adanya tuntutan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia agar terampil dalam berbicara. Adapun keterampilan berbicara yang harus dikuasai siswa adalah menceritakan kembali isi cerita yang telah dibaca/didengar. Hal tersebut sesuai dengan standar 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 tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini terfokus 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. Nilai-nilai moral yang terkandung di dalam fabel bermaksud untuk mendidik siswa agar lebih mengenal tentang nilai baik dan buruk suatu perbuatan. Adapun keistimewaan fabel dari sastra lain adalah bersifat impersonal sesuai yang diungkapkan oleh Nurgiyantoro (2005) bahwa fabel berisi cerita yang berkaitan dengan dunia binatang dan tidak secara langsung menunjuk manusia, bersifat impersonal, pesan moral atau kritik yang ingin disampaikan menjadi lebih bersifat tidak langsung. Artinya fabel mengandung pesan moral yang tersirat sehingga bagi pembaca yang terkena kritik menjadi tidak terasa serta merta karena yang memberikan kritik adalah binatang, maka dari itu fabel merupakan salah satu sastra yang banyak disenangi dan dinikmati.

Menceritakan kembali isi fabel merupakan aspek yang banyak mengharuskan siswa untuk berbicara terhadap cerita yang telah dibaca/didengarnya. 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 menyampaikan ide dengan lancar dan teratur.

Berlandaskan hal tersebut, keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum optimal khususnya dalam hal menceritakan kembali 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 isi fabel. Ia mengungkapkan bahwa siswa masih merasa kesulitan dalam menyampaikan cerita secara berurutan sesuai dengan struktur 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 Menceritakan Kembali Isi Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung TA 2022/2023” ia mengungkapkan bahwa siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung memiliki permasalahan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi fabel yaitu kurangnya rasa percaya diri saat menceritakan kembali isi fabel di depan teman-temannya karena takut ditertawakan. Senada dengan hal itu, (Primiari, dkk : 2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh 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 siswa kelas VII B SMP Negeri 3 Mengwi masih sulit dalam aspek berbicara khususnya dalam hal menceritakan kembali isi cerita, ia mengatakan bahwa siswa masih kebingungan dan kesulitan dalam memulai cerita yang akan diceritakannya. Hal tersebut dikarenakan siswa masih melafalkan teks yang diberikan oleh guru, sehingga ketika siswa lupa dalam melafalkannya akan berpengaruh dalam kelancarannya bercerita. Oleh sebab itu, skor rata-rata siswa dalam menceritakan kembali isi cerita masih di bawah 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 penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat. Guru selalu menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran di kelas. Sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan guru Bahasa Indonesia kelas VII, ia mengungkapkan bahwa metode andalan yang sering digunakan dalam proses pembelajaran masih konvensional yaitu dengan metode ceramah. 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 menyatakan bahwa salah satu alasan rendahnya hasil belajar siswa pada materi struktur fabel adalah penggunaan metode pembelajaran yang digunakan guru kurang efektif. 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 adalah penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal. Media yang biasa digunakan 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. Pemilihan media yang kurang tepat menjadi salah satu faktor rendahnya keterampilan siswa dalam berbicara. 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 dalam proses pembelajaran salah satunya adalah dapat meningkatkan kualitas hasil belajar serta menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Oleh sebab itu, guru perlu melakukan upaya untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Dalam hal ini, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang variatif. Penggunaan media pembelajaran yang variatif tak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga dapat menyeragamkan materi pelajaran yang akan disampaikan serta efisiensi dalam waktu dan tenaga serta membuat proses pembelajaran menjadi interaktif sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa (Kemp dan Dayton dalam Karo-Karo, 2018). Media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran terkhusus pada materi menceritakan kembali isi fabel. Dimana guru tidak memungkinkan membawa siswa untuk melihat tokoh aslinya yaitu para binatang. Perihal itu peneliti memilih solusi penggunaan media pembelajaran berupa film animasi.

Film animasi merupakan film yang berupa serial gambar bergerak yang menghasilkan suatu cerita yang utuh. Menurut Supriyadi (2021) media film animasi merupakan media audio-visual yang dapat memvisualisasikan objek-objek agar nampak nyata atau hidup. Hal tersebut dapat diartikan bahwa media film animasi adalah alat bantu pengajaran berupa serangkaian gambar yang tampak hidup dan dapat menarik perhatian seseorang serta dapat meningkatkan imajinasi.

Adapun alasan peneliti memilih film animasi sebagai media pembelajaran, sebab film animasi dianggap dapat menarik perhatian siswa. Sebagian besar pembelajaran dengan alat

bantu atau media yang menarik dapat membangkitkan respon siswa dan berujung pembelajaran yang efektif. Hal ini didukung oleh (Putri,2018) menyatakan bahwa media audio visual adalah media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menyampaikan pesan-pesan materi pembelajaran.

Senada dengan hal itu, Zainda S (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 kemampuan menulis cerita fabel dalam kelas eksperimen menunjukkan hasil yang baik sekali yaitu sebanyak 4 orang (18,18%), sebanyak 15 orang (68,18%) termasuk dalam kategori baik, dan 3 orang sisanya (13,64%) termasuk dalam kategori cukup untuk menulis cerita fabel sesuai dengan kaidah penulisan cerita fabel. Sehingga hasil pengujian hipotesis kemampuan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Nurani Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021 dengan menggunakan media film animasi larva lebih tinggi hasilnya bila dibandingkan dengan tidak menggunakan 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 digunakan lebih tinggi hasilnya dibandingkan media konvensional seperti ceramah.. Hal tersebut diungkapkannya dengan hasil penelitian bahwa kemampuan menulis cerita fabel dengan menggunakan media film pada siswa kelas eksperimen diperoleh hasil yang sangat baik sebanyak 17 orang (85%) mampu menulis cerita fabel sesuai dengan struktur fabel, sedangkan 3 (15%) orang masih belum mampu menulis cerita dengan struktur fabel.

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 pesan moral yang dapat 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 kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan khususnya pada aspek menceritakan kembali 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, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian agar siswa mudah memahami isi cerita dan dapat menyampaikan kembali isi cerita tersebut. Selain itu, peneliti dapat membantu guru memilih media pembelajaran yang tepat dalam materi menceritakan kembali isi fabel. Berdasarkan asumsi yang peneliti harapkan, maka judul penelitian yang diambil penulis adalah “Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan”.

KAJIAN TEORITIS

1. Media Film Animasi

Menurut Kristanto (2016:6) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Gunawan dan Asnil Aidah Ritonga (2019) media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi yang sangat penting dalam menyampaikan suatu materi yang disampaikan komunikator (guru) pada komunikan (siswa) untuk dapat memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan 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. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Apriliany dan Hermiati (2021:192) film merupakan rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau juga bisa disebut movie atau video. Dalam pembelajaran, film dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Senada dengan itu Dadang (dalam Apriliany dan Hermiati, 2021: 192) mengungkapkan bahwa film ialah sebuah media pembelajaran yang sangat 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 bahasa latin yang artinya jiwa, hidup, semangat. Selain itu, kata animasi juga berasal dari kata animation yang berasal dari kata dasar to anime di dalam kamus Indonesia – Inggris yang berarti “kehidupan”. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Menurut Firmansyah & Kurniawan (dalam Wijanarko,2020:75) animasi artinya gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar yang berubah beraturan ditampilkan secara bergantian.

Uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media film animasi adalah alat atau sarana erupa 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.

2. Model Pembelajaran Problem Based Learning

Menurut Manasikana,dkk (2022:87) Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran yang mengarahkan siswa pada masalah dunia nyata dan salah satu mode pembelajaran yang innovative dapat memberikan kondisi belajar aktif bagi siswa. Sejalan dengan itu, Syamsidah,dkk (2018:13) mengungkapkan bahwa PBL adalah suatu model pembelajaran yang inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada peserta didik. Penggunaan model pembelajaran ini membuat siswa terlibat untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut serta memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. Dalam pembelajaran model Problem based Learning menggunakan masalah sebagai stimulus untuk menemukan atau mendapatkan informasi yang diperlukan untuk memhaami dan mencari solusinya (Sofyan,dkk, 2017:)

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model Problem Based Learning (PBL) adalah salah satu model pembelajaran yang produktif dan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif bagi siswa dengan menggunakan masalah untuk mendapatkan informasi dan mencari solusi.

3. Keterampilan Berbicara

Berbicara merupakan salah satu kemampuan berkomunikasi dengan orang lain melalui media bahasa. Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Menurut (Marzuqi, 2019:2) keterampilan berbicara adalah salah keterampilan

berbahasa yang bersifat produktif untuk mengungkapkan ide, pikiran, dan perasaan secara lisan kepada lawan bicara. Sejalan dengan itu menurut Iskandarwassid dan Dadang Sunendar (dalam Susanti, 2019:4) mengungkapkan bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan mengeluarkan arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain.

Keterampilan berbicara pada anak harus didukung dengan perbendaharaan kata atau kosakata yang sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa (Hurlock dalam Susanti, 2019:4:4). Keterampilan berbicara seseorang tidak dapat muncul begitu saja tanpa adanya latihan. Menurut Susanti (2019: 4) keterampilan berbicara bersifat mekanistik. Artinya, untuk dapat terampil dalam berbicara diperlukannya banyak latihan. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pendapat, ide, dan perasaan secara lisan kepada lawan bicara.

4. Menceritakan Kembali

Secara umum keterampilan menceritakan kembali cerita melibatkan kemampuan untuk memahami, merangkum, dan mengorganisasikan kembali informasi cerita dengan cara yang mudah dipahami oleh orang lain. Keterampilan menceritakan kembali merupakan bagian dari belajar bercerita. Inti dari pembelajaran ini adalah siswa dapat menyampaikan cerita yang dibacanya secara terstruktur dan ekspresif. Siswa akan mudah terampil menceritakan kembali cerita jika ada pemahaman terhadap isi cerita yang dibaca atau didengar sehingga dapat menuangkan ide dan gagasannya dengan baik.

Menceritakan kembali merupakan kegiatan yang mengembangkan keterampilan berbicara anak. Hal tersebut dikarenakan menceritakan kembali adalah bagian dari belajar keterampilan berbicara. Keterampilan menceritakan kembali adalah kemampuan untuk mengulang secara lisan hal-hal yang telah dibaca atau didengar.

Kegiatan menceritakan kembali cerita dapat dilakukan secara lisan atau tertulis. Menceritakan kembali secara tertulis identik dengan menulis ulang sebuah cerita, sedangkan menceritakan kembali secara lisan identik dengan berbicara atau menuturkannya. Menceritakan kembali cerita secara lisan adalah keterampilan berbicara yang tujuannya adalah untuk menginformasikan pendengar terhadap cerita yang telah dibaca atau didengarnya.

Kegiatan menceritakan kembali cerita harus dimulai dengan fase membaca dan menyimak. Keterampilan menceritakan kembali memfokuskan siswa untuk mengungkapkan gagasan secara lisan dengan lancar, runtut, lengkap dan jelas, dengan memperhatikan bahasa, suara, intonasi dan kemampuan menguraikan gagasan yang baik.

Menceritakan diartikan sebagai : (1) menuturkan cerita (kepada); (2) memuat cerita; dan (3) mengatakan (memberitahukan) sesuatu kepada (Depdiknas 2005). Menurut Lestari dkk (2014:3) menceritakan kembali cerita anak yang dibaca adalah menyampaikan atau mengungkapkan isi cerita anak yang telah dibaca sebelumnya, mengingat-ingat isi cerita yang disampaikan dengan kalimat dan bahasa sendiri tanpa harus membacakannya cerita aslinya, namun masih tetap berkesinambungan dengan cerita aslinya. Artinya siswa harus mampu mengungkapkan cerita yang telah dibaca dengan versinya sendiri.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan menceritakan kembali cerita merupakan kemampuan untuk dapat memahami dan mengungkapkan kembali suatu cerita atau peristiwa yang telah didengar atau dibaca, dengan menggunakan kata-kata yang tepat dan padat sehingga mudah dipahami oleh orang lain.

5. Fabel

Menurut Nurgiyantoro (2005) cerita binatang (fabel) adalah salah satu bentuk cerita (tradisional) yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Dalam cerita fabel binatang dapat berinteraksi seperti manusia. Binatang-bintang tersebut dapat berpikir, berlogika, berperasaan, berbicara, bersikap, bertingkah laku layaknya manusia dengan menggunakan bahasa manusia. Menurut Rosmawati (2022:7) fabel adalah cerita fiksi atau dongeng yang menggambarkan budi pekerti manusia yang diibaratkan pada binatang dengan tokoh utamanya adalah hewan yang jinak dan hewan yang liar. Senada dengan itu, Asiati dan Fatwa Alamia (2020) mengungkapkan bahwan fabel adalah cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. Dalam cerita fabel binatang dapat memiliki sifat jujur, sombong, rakus, ramah.

Tujuan fabel adalah untuk memberikan pesan-pesan moral (Mitchell dalam Syafutri & Fatma Hidayah, 2016). Binatang sebagai tokoh dalam fabel digunakan untuk sarana personifikasi yang dapat memberikan pelajaran moral. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fabel adalah cerita binatang yang berperilaku seperti manusia dengan memiliki pesan moral yang dapat dipelajari dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode kuantitatif dan desain *one grup pre-tes and post-tes*, yaitu tidak menggunakan kelompok pembandingan. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan Tahun Pembelajaran 2023/2024 yang berjumlah 173 siswa terdiri dari 6 kelas. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VII-2 yang berjumlah 32 siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan uji-t. Penggunaan teknik analisis ini dimaksudkan untuk menguji

perbedaan dan melihat perbandingan keterampilan menceritakan kembali isi fabel antara kegiatan sebelum menggunakan media film animasi (*pre-test*) dengan kegiatan sesudah menggunakan media film animasi (*post-test*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest design. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan dengan sampel penelitian yaitu siswa kelas VII-2 SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 32 siswa. Kegiatan dalam penelitian ini terdiri atas tes awal (pretest) keterampilan menceritakan kembali isi cerita fabel, kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan dengan menggunakan media film animasi selama 3 pertemuan dan diakhiri dengan kegiatan tes akhir (posttest). Data yang diperoleh dari penelitian ini yaitu keterampilan menceritakan kembali isi cerita fabel sebelum dan sesudah menggunakan film animasi, serta pengaruh media film animasi terhadap keterampilan menceritakan kembali isi fabel.

1. Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan Sebelum Menggunakan Media Film Animasi

Dari data yang ditemukan peneliti saat melakukan pretes sebelum melakukan eksperimen adalah keterampilan siswa dalam menceritakan kembali isi cerita fabel tergolong rendah. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh siswa saat melakukan pretest adalah 58,96.

Hal tersebut disebabkan karena metode pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada guru seperti menggunakan metode ceramah. Selain itu, siswa juga merasa jenuh dan tidak tertarik dalam proses pembelajaran karena guru belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal. Guru hanya menggunakan media berupa teks yang begitu panjang. Hal ini juga mempengaruhi keterampilan siswa dalam menceritakan kembali isi fabel dengan baik dan tepat, karena siswa masih merasa kesulitan dalam menyampaikan cerita secara berurutan sesuai dengan struktur cerita fabel. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa kecenderungan hasil menceritakan kembali isi fabel sebelum menggunakan media film animasi berada pada rentang persentasi yang paling banyak perolehan nilai pada kategori kurang.

2. Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan Sesudah Menggunakan Media Film Animasi

Pada tahap ini setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media film animasi dilakukan posttest dan mendapat nilai rata-rata sebesar 75,68 yang tergolong ke dalam kategori baik.

Hal ini disebabkan karena setelah menggunakan media film animasi siswa tertarik dengan cerita fabel dan siswa tidak merasa jenuh dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan adanya penggunaan media film animasi pada materi menceritakan kembali isi cerita fabel, siswa dapat dengan mudah menceritakan kembali isi cerita fabel sesuai dengan struktur yang lengkap serta sudah mulai fokus dan serius saat bercerita di depan teman-temannya. Kecenderungan hasil keterampilan menceritakan kembali isi cerita fabel siswa setelah menggunakan media film animasi berada pada rentang paling banyak jumlah persentasinya yaitu pada kategori baik.

Tabel 1. Data Hasil Uji Normalitas

	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Pre-test	0,0104	0,156	Normal
Post-test	0,0080	0,0080	Normal

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh nilai L_{hitung} yang diambil dari nilai L yang paling besar diantara selisih, sehingga dari tabel diatas yang paling besar pada pre-test yaitu $L_{hitung} = 0,0104$ dan post-testnya yaitu $L_{hitung} = 0,0080$. Selanjutnya dikonsultasikan melalui uji liliefors pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $N = 32$, diperoleh $L_{tabel} = 0,156$. Dengan demikian nilai pada post-test $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,0080 < 0,156$. Maka dapat disimpulkan data keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa menggunakan media film animasi berdistribusi normal.

Selanjutnya berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh nilai $T_{hitung} = 13,269$. Setelah mengetahui T_{hitung} selanjutnya nilai tersebut dikonsultasikan dengan T_{tabel} dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $df = n-1$ yaitu $32-1 = 31$. Dari $df = 31$ dan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka nilai $T_{tabel} = 2,03951$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapatnya pengaruh media film animasi terhadap keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan, dikarenakan $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $13,269 > 2,03951$. Hal ini membuktikan bahwa media film animasi memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan sebelum menggunakan media film animasi termasuk dalam kategori cukup dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 58,96. Keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan setelah menggunakan media film animasi termasuk dalam kategori baik dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 75,68. Selanjutnya diketahui ada pengaruh yang signifikan dari media film

animasi terhadap keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan.

Oleh sebab itu, media film animasi diharapkan dapat dikembangkan oleh peneliti lain sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran agar dapat menarik perhatian siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam keterampilan menceritakan kembali isi fabel. Penerapan media film animasi dalam pembelajaran perlu adanya pemahaman yang baik terkait media pembelajaran dan teknologi yang berkembang. Hal ini dilakukan untuk peningkatan hasil keterampilan menceritakan kembali isi fabel yang lebih baik.

DAFTAR REFERENSI

- Agami,dkk.2022.*Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 2Sijunjung TA 2022/2023*.Alinea Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran.2(2).262-270.
- Apriliany Lenny dan Hermiati.2021.*Peran Film dalam Pembelajaran Sebagai Pembentuk Pendidikan Karakter*.Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.191-199.
- Asiati,Seni dan Fatwa Alamia.2020.*Modul Pembelajaran SMP Terbuka Bahasa Indonesia*.Jakarta:Direktorat Sekolah Menengah Pertama Kemetererian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Aulia, Hiliyatul.2018.*Pengaruh Media Film Pada Zaman Dahulu Terhadap Kemmpuan Menulis Cerita Fabel Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2017-2018*.Skripsi.Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Harahap,Rosmawati.2022.*Fabel*.Medan:Guepedia.
- Istiqlal,Abdul.2018.*Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi*.Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah.3(2).139-144.
- Kristanto,Andi.2016.*Media Pembelajaran*.Surabaya:Bintang Surabaya.
- Manasikana,dkk.2022.*Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran untuk Guru IPA SMP*.Jombang:LPPM UNHAST Tebuireng Jombang.
- Marzuqi Iib.2019.*Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*.Deket:CV Istana.
- Noermanzah.2019.*Bahasa Sebagai Alat Komunikasi, Cara Pikiran, dan Kepribadian*.Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba).306-319.
- Nurgiyantoro,Burhan.2005.*Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*.Yogyakarta:Gadjah Mada University Press.

- Pramiari,dkk.2018.*Penggunaan Media Tayangan Televisi “Pada Zaman Dahulu” Untuk Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel Pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 3 Mengwi.*JURNAL PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA UNDIKSHA.8(1).96-107.
- S Karo-karo Isran Rasyid dan Rohani.2018.*Manfaat Media dalam Pembelajaran.*Axiom.VII(1).91-96.
- Sofyan,dkk.2017.*Problem Based Learning dalam Kurikulum 2013.*Yogyakarta:UNY Press.
- Supriyadi.2021.*Pemanfaatan Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Flasmx.*Journal Komunikasi.12(2).144-151.
- Susanti Elvi.2019.*Keterampilan Berbicara.*Rangerang:Rajawali Pers.
- Syafitri Dwi Husni dan Fatma Hidayah.2016.*Fabel Sebagai Alternatif Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sastra Anak.*Seminar nasional Sastra Anak.123-134.
- Syahira Nur dan Rita Kumala Sari.2022.*Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Fabel dengan Metode Silent Way dan Media Living Book pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1Sebatik Utara.*Prosiding Seminar Nasional Salingdidik (Sains, Lingkungan dan Pendidikan).9.175-190.
- Syamsidah dan Hamidah Suryani.2018.*Buku Model Problem Based learning (PBL).*Yogyakarta:Deepublish.
- Rini,dkk.2022.*Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Pembelajaran umbered Heads Together pada Materi Struktur Fqabel di Kelas VII B SMPIT Permata Hati Bekasi.*Alegori:Jurnal Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia.02.(01).32-38.
- Zainda S S.2021.*Pengaruh Media Film Animasi Larva terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Nurani Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021.*Skripsi.Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara:Medan.