



**KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN MENCERITAKAN KEMBALI TEKS  
NARASI SECARA TERTULIS DENGAN METODE SIMULASI BERBANTUAN  
MEDIA TAYANGAN FILM PENDEK DAN ANIMASI KARTUN PADA SISWA  
KELAS VII SMP NEGERI 19 SEMARANG**

**SKRIPSI**

**untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

oleh  
Nama : Rizka Ainul Aliya  
NIM : 2101411084

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2017**

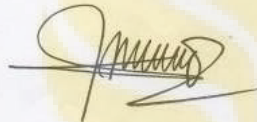
## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

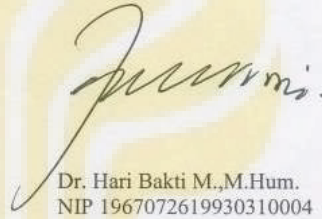
Semarang, : Maret 2017

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Drs. Wagiran M.Hum.  
NIP 1967031319930310002



Dr. Hari Bakti M.,M.Hum.  
NIP 1967072619930310004

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi  
Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas  
Negeri Semarang.

hari : Jum'at

tanggal : 17 Maret 2017

Panitia Ujian Skripsi

Drs. Syahrul Sinaga, M.Hum.  
NIP 196408041991021001  
Ketua

U'm Qomariyah, S.Pd., M.Hum.  
NIP 198202122006042002  
Sekretaris

Santi Pratiwi Tri Utami, S.Pd., M.Pd  
NIP 198307212008122001  
Penguji I

Dr. Hari Bakti Mardikantoro, M.Hum  
NIP 1967072619930310004  
Penguji II/Pembimbing II

Drs. Wagian M.Hum.  
NIP 1967031319930310002  
Penguji III/Pembimbing I

Mengetahui,

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.


NIP 196008031989011001

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Maret 2017

Peneliti,



Rizka Ainul Aliya  
NIM 2101411084



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto

1. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada hari mereka sendiri (Q.S.Ar- Rakdu:11)
2. Pergunakanlah kesempatan itu baik- baik karena kesempatan tidak akan pernah datang kedua kalinya (penulis)
3. Bila matahari adalah sebuah kesuksesan dan hujan adalah sebuah kegagalan, maka kamu membutuhkan keduanya untuk dapat melihat pelangi



### Persembahan:

1. Bapak Kastriyono dan Ibu Noor Usdiarti yang selalu memberikan motivasi serta doa untuk menyelesaikan skripsi.
2. Dosen dan Almamaterku.

## PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Narasi Secara Tertulis dengan Metode Simulasi Berbantuan Media Tayangan Film Pendek dan Animasi Kartun” dengan lancar sesuai harapan.

Keberhasilan dan kesuksesan dalam penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan bimbingan dari pihak yang terkait. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Drs.Wagiran M.Hum dan Dr. Hari Bakti M.,M.Hum. yang telah meluangkan waktu dan memberikan arahan serta membimbing dengan sabar dalam penyusunan skripsi. Selain itu, peneliti juga menyampaikan terima kasih kepada.

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang;
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian;
3. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu dan bimbingan dalam menyusun skripsi;
4. Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan bekal ilmu selama perkuliahan;
5. Kepala SMP Negeri 19 Semarang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah;

6. Guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 19 Semarang, Ibu Suminarni, S.Pd. yang telah berkenan mengizinkan kelas VII A dan VII B untuk digunakan sebagai objek penelitian;
7. Siswa kelas VII A dan VII B SMP Negeri 19 Semarang;
8. Herdito Aryo Pratyakso yang telah memberikan motivasi dan semangat;
9. Teman-temanku seangkatan dan seperjuangan Reta, Dini, Sahid, Eriza, Linda, Tria, Deni, Rahma.
10. Adik tingkat Dian, Noviana, Melly, Onsun, Ovi, Pebbe, Wulan,, Tiara, Kurnia, Laila.
11. Semua pihak yang telah membantu.

Semoga segala amal baik yang telah diberikan kepada peneliti mendapat imbalan dari Allah Swt. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan dunia pendidikan.

The logo of Universitas Negeri Semarang (UNNES) is centered on the page. It features a stylized yellow and white emblem above the text 'UNNES' in large blue letters, with 'UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG' in smaller blue letters below it.

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, Maret 2017.

Peneliti,

Rizka Ainul Aliya

## SARI

Aliya, Rizka Ainul. 2017. Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Narasi Secara Tertulis dengan Metode Simulasi Berbantuan Media Tayangan Film Pendek dan Animasi Kartun Pada Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dr. Drs. Wagiran, M. Hum. Pembimbing II: Dr. Hari Bakti Mardikantoro, M. Hum.

**Kata Kunci:** menceritakan kembali teks narasi secara tertulis, tayangan film pendek dan animasi kartun.

Pembelajaran menulis mempunyai peran menumbuhkan dan mengembangkan kepekaan terhadap masalah-masalah yang dihadapi manusia. Siswa diharapkan produktif dan apresiatif dalam pembelajaran menulis. Siswa harus mampu mengambil nilai-nilai yang terkandung dalam tulisan yang dibuat dengan baik untuk implementasi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga keberhasilan pembelajaran menulis dapat tercapai secara optimal.

Masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah 1) bagaimana keefektifan pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis dengan metode simulasi berbantuan media tayangan film pendek pada siswa kelas VII SMP N 19 Semarang, 2) bagaimana keefektifan pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis dengan metode simulasi berbantuan media tayangan animasi kartun pada siswa kelas VII SMP N 19 Semarang, 3) bagaimana keefektifan media pembelajaran antara media tayangan film pendek dan animasi kartun dalam pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis dengan metode simulasi pada siswa kelas VII SMP 19 Semarang.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam metode ini terdapat dua sampel yang tidak dipilih secara random, kemudian diberi perlakuan menggunakan tayangan film pendek dan tayangan animasi kartun dalam pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis untuk mengetahui perbedaan penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis menggunakan media tayangan film pendek lebih baik dibandingkan pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis menggunakan Tayangan animasi kartun. Hal ini dibuktikan dengan uji perbedaan dua rata-rata (uji-t) dan uji ketuntasan belajar antara kelas yang menggunakan Tayangan animasi kartun dengan kelas yang menggunakan Tayangan film pendek dengan  $t_{hitung}$  sebesar -2,794 dan *Sig.(2 tailed)* sebesar 0,007. Nilai  $t_{hitung}$  sebesar -2,794 lebih kecil dari nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,67 sehingga  $t_{hitung}$  berada di daerah penerimaan  $H_a$  yang berarti terdapat perbedaan rata-rata *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu kelas kontrol mendapat nilai lebih tinggi dibanding kelas eksperimen. Nilai *Sig.(2 tailed)* sebesar 0,007 lebih kecil dari



0,05, yaitu kelas yang dikenai perlakuan menggunakan tayangan film pendek mendapatkan nilai lebih tinggi dibanding kelas yang dikenai perlakuan menggunakan tayangan animasi kartun. Dalam uji ketuntasan belajar kelas eksperimen diketahui rata-rata nilai tes akhir sebesar 84,17, sedangkan kelas kontrol diketahui rata-rata nilai tes akhir sebesar 88,00. Hal ini menunjukkan nilai rata-rata kelas kontrol lebih besar daripada nilai rata-rata kelas eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis menggunakan media tayangan film pendek lebih efektif dibanding pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis menggunakan tayangan animasi kartun.

Saran yang dibrikan oleh diberikan peneliti dalam pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis yaitu guru bahasa Indonesia hendaknya memiliki kepekaan sosial agar dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam memberikan pendapat ketika menggunakan Tayangan animasi kartun dalam pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis. Guru bahasa Indonesia hendaknya memiliki wawasan luas agar dapat memberi contoh cara menyimpulkan hasil menganalisis ketika menggunakan Tayangan film pendek dalam pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis. Guru bahasa Indonesia hendaknya memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia untuk diterapkan dalam pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis agar hasil pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN KELULUSAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>PRAKATA</b> .....	vi
<b>SARI</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Pembatasan Masalah .....	6
1.4 Rumusan Masalah .....	7
1.5 Tujuan Penelitian .....	8
1.6 Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA, LANDASAN TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR</b>	
2.1 Kajian Pustaka .....	10
2.2 Landasan Teoretis .....	18
2.2.1 Media Pembelajaran .....	18

2.2.2	Teks Narasi .....	32
2.2.3	Penilaian Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Narasi Secara Tertulis .....	39
2.3	Metode Simulasi .....	40
2.3.1	Penggunaan Media Tayangan Film Pendek Terhadap Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Narasi Secara Tertulis Dengan Metode Simulasi .....	42
2.3.2	Penggunaan Media Tayangan Animasi Kartun Terhadap Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Narasi Secara Tertulis Dengan Metode Simulasi .....	43
2.4.	Kerangka Berpikir.....	44
2.5.	Hipotesis .....	46
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
3.1	Jenis Penelitian .....	47
3.2	Populasi dan Sampel .....	49
3.2.1	Tempat dan Waktu .....	49
3.3	Teknik dan Alat Pengumpulan Data .....	50
3.3.1	Teknik Tes.....	50
3.3.2	Teknik Nontes .....	51
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Hasil Penelitian .....	53
4.1.1	Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Narasi Secara Tertulis dengan Metode Simulasi Berbantuan Media Tayangan Film Pendek .....	54
4.1.1.1	Pretes Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Narasi Secara Tertulis dengan Metode Simulasi .....	54
4.1.1.2	Proses Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Narasi Secara Tertulis dengan Media Tayangan Film Pendek .....	55

4.1.1.3 Hasil Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Narasi Secara Tertulis dengan Menggunakan Media Tayangan Film Pendek.....	61
4.1.1.4 Pengujian Sampel.....	62
4.1.1.5 Uji Normalitas Data .....	63
4.1.1.6 Uji Homogenitas .....	63
4.1.1.7 Uji Hipotesis .....	64
4.1.1.8 Uji Beda Dua Rata- Rata (Uji-T) .....	65
4.1.1.9 Uji- T Skor Pretes .....	66
4.1.10 Uji-T Skor Pretes- Posttest.....	66
4.1.11 Uji Ketuntasan Belajar Kelas Eksperimen .....	68
4.1.2 Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Narasi Secara Tertulis Menggunakan Media Animasi Kartun .....	68
4.1.2.1 Pretes Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Narasi .....	68
4.1.2.2 Proses Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Narasi Secara Tertulis dengan Menggunakan Media Tayangan Animasi Kartun .....	69
4.1.2.3 Hasil Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Narasi Secara Tertulis Menggunakan Media Tayangan Animasi Kartun .....	70
4.1.2.4 Uji- T Skor Pretes- Posttest .....	80
4.1.2.5 Uji- T Skor Posttest Animasi Kartun .....	82
4.1.3 Perbedaan Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Narasi Secara Tertulis dengan Metode Simulasi Berbantuan Media Tayangan Film Pendek dan Animasi Kartun.....	85
4.2 Pembahasan.....	86
 <b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Simpulan .....	92
5.2 Saran .....	93

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	94
<b>LAMPIRAN</b> .....	97



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 4.1 Siswa Berdiskusi Kelompok Kelas Eksperimen .....	57
Gambar 4.2 Pemaparan Materi Kelas Eksperimen .....	58
Gambar 4.3 Kegiatan Tanya Jawab .....	59
Gambar 4.4 Kegiatan Berdiskusi Kelompok Kelas Eksperimen .....	60
Gambar 4.5 Kegiatan Kerja Kelompok Kelas Kontrol .....	72
Gambar 4.6 Kegiatan Pemaparan Materi Kelompok Kontrol.....	73
Gambar 4.7 Kegiatan Bertanya Jawab Kelas Kontrol .....	74
Gambar 4.8 Kegiatan Berdiskusi Kelompok Kelas Eksperimen .....	75
Gambar 4.9 Kegiatan Berdiskusi Kelompok Kelas Kontrol .....	77
Gambar 5.0 Siswa Berpartisipasi saat Pembelajaran .....	78
Gambar 5.1 Kegiatan Bertanya Jawab .....	79
Gambar 5.2 Kegiatan Berdiskusi Kelompok .....	80

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 4.1 Hasil Pretes Menggunakan Tayangan Film Pendek .....	54
Tabel 4.2 Hasil Observasi Kelas Eksperimen .....	56
Tabel 4.3 Hasil Posttest Tayangan Film Pendek .....	62
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Pretes- Posttest Tayangan Film Pendek.....	63
Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas Pretes- Posttest Tayangan Film Pendek ..	64
Tabel 4.6 Hasil Uji- T Pretes Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	66
Tabel 4.7 Hasil Uji- T Skor Pretes- Posttest Tayangan Film Pendek .....	67
Tabel 4.8 Hasil Uji Ketuntasan Belajar Kelas Eksperimen .....	68
Tabel 4.9 Hasil Pretes Kelas Kontrol .....	69
Tabel 4.10 Hasil Observasi Kelas Eksperimen .....	71
Tabel 4.11 Hasil Observasi Kelas Kontrol .....	76
Tabel 4.12 Hasil Uji- T Skor Pretes- Posttest Tayangan Animasi Kartun.....	81
Tabel 4.13 Hasil Uji- T Skor Posttest Tayangan Animasi Kartun.....	82
Tabel 4.14 Hasil Uji Ketuntasan Belajar Media Tayangan Animasi Kartun..	83
Tabel 4.15 Hasil Uji- T Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	84
Tabel 4.16 Hasil Uji Ketuntasan Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	85
Tabel 4.17 Hasil Uji- T Skor Posttest Kelas Esperimen dan Kontrol.....	90

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Daftar Nama Siswa Kelas VIIA (Film Pendek)
- Lampiran 2 Daftar Nama Kelas VIIB (Animasi Kartun)
- Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Film Pendek)
- Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Animasi Kartun)
- Lampiran 5 Soal Pretes- Posttest
- Lampiran 6 Nilai Pretes Film Pendek
- Lampiran 7 Nilai Pretes Animasi Kartun
- Lampiran 8 Nilai Posttest Film Pendek
- Lampiran 9 Nilai Posttest Animasi Kartun
- Lampiran 10 Uji Normalitas
- Lampiran 11 Uji Homogenitas
- Lampiran 12 Uji – T Skor Pretes- Posttest
- Lampiran 13 Nilai Posttest Kelas Eksperimen
- Lampiran 14 Hasil Observasi Tayangan Film Pendek (Eksperimen)
- Lampiran 15 Hasil Observasi Kelas Kontrol
- Lampiran 16 Nilai Pretes Terendah Kelas Eksperimen
- Lampiran 17 Nilai Pretes Tertinggi Kelas Eksperimen
- Lampiran 18 Nilai Pretes Terendah Kelas Kontrol
- Lampiran 19 Nilai Pretes Tertinggi Kelas Kontrol
- Lampiran 20 Nilai Teringgi Posttest Kelas Eksperimen
- Lampiran 21 Nilai Terendah Posttest Eksperimen
- Lampiran 22 Nilai Teringgi Posttest Kontrol



Lampiran 23 Nilai Terendah Posttest Kelas Kontrol

Lampiran 24 SK Dosen Pembimbing

Lampiran 25 Surat Izin Penelitian

Lampiran 26 Surat Disposisi

Lampiran 27 Setifikat Toefl

Lampiran 28 Sertifikat UABI

Lampiran 29 Lembar Bimbingan



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kurikulum 2013 diterapkan kali pertama pada tahun pelajaran 2013/2014 dan terus melakukan revisi guna menunjang pembelajaran agar menjadi lebih sempurna lagi. Kurikulum 2013 memiliki empat aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap, dan aspek perilaku. Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 menekankan pembelajaran berbasis teks, baik lisan maupun tulisan dengan menempatkan bahasa Indonesia sebagai wahana untuk mengekspresikan perasaan dan pemikiran. Salah satu teks yang wajib dipelajari oleh peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah Teks Narasi. Teks Narasi termasuk dalam teks imajinasi.

Kompetensi Dasar mata pelajaran bahasa Indonesia dan sastra Indonesia yang tercantum pada Kurikulum 2013 SMP, siswa diharapkan mampu menceritakan kembali teks narasi secara tertulis. Kompetensi menceritakan kembali teks narasi secara tertulis merupakan salah satu materi yang sukar untuk dibelajarkan, karena membutuhkan waktu yang cukup dan untuk mencapai keberhasilan pembelajaran harus dibantu dengan inovasi pembelajaran. Mengacu pada Kompetensi Dasar tersebut, diharapkan setelah mengikuti pembelajaran, siswa kelas VII mempunyai kemampuan untuk menceritakan kembali teks narasi secara tertulis dengan baik dan benar.

Dalam menceritakan kembali teks narasi secara tertulis, siswa harus berusaha menuangkan imajinasi dan ide-ide yang mereka miliki dengan kreatifitasnya menceritakan kembali teks narasi secara tertulis dengan inovatif dan baik. Kurikulum yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 yang ditetapkan oleh satuan pendidikan, menekankan pendekatan dengan saintifik pada mata pelajaran bahasa Indonesia melalui penguasaan berbagai jenis teks keterampilan berbahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, menulis) memperkuat pencapaian kompetensi siswa. Kompetensi menceritakan kembali teks narasi secara tertulis merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa kelas VII SMP pada kurikulum 2013. Kegiatan menceritakan kembali dapat diimplementasikan secara lisan atau tertulis. Maka dari itu, tayangan film pendek dan animasi kartun dirasa sesuai untuk digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran tersebut.

Kegiatan menceritakan kembali memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangan peserta didik, seperti yang dikemukakan oleh Nasution (dalam Itadz 2008:83) menyatakan bahwa cerita mendorong perkembangan moral pada anak karena beberapa sebab. *Pertama*, menghadapkan anak kepada situasi yang mengandung “konsiderasi” yang sedapat mungkin mirip dengan yang dihadapi anak dalam kehidupan. *Kedua*, cerita yang dapat memancing anak dalam menganalisis situasi, dengan melihat bukan hanya yang nampak tapi juga sesuatu yang tersirat di dalamnya, untuk menemukan isyarat-isyarat halus yang tersembunyi tentang perasaan, kebutuhan, dan kepentingan orang lain. *Ketiga*, cerita mendorong anak untuk menelaah perasaannya sendiri sebelum ia

mendengar respons orang lain untuk dibandingkan. *Keempat*, cerita mengembangkan rasa konsiderasi atau “ tepa selira” yaitu pemahaman dan penghargaan atas apa yang diucapkan atau dirasakan tokoh hingga akhirnya anak memiliki konsiderasi terhadap orang lain dalam alam nyata”.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil salah satu ranah kegiatan dalam bercerita, yaitu menceritakan kembali teks narasi secara tertulis. Kegiatan nyata sebelum pembelajaran siswa belum memiliki kemampuan bercerita khususnya menceritakan kembali teks narasi secara tertulis. Siswa cenderung lebih senang menjadi pendengar dalam setiap kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru bahasa Indonesia kelas VII SMP N 19 Semarang, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menceritakan kembali teks narasi secara tertulis belum optimal. Dalam pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis, nilai rata-rata peserta didik yang diperoleh masih rendah. Hal ini dikarenakan peserta didik masih kurang memperhatikan aspek struktur dan kosa kata. Dalam aspek struktur, peserta didik masih banyak melakukan kesalahan dalam mengembangkan teks narasi secara tertulis berdasarkan struktur teks. Apabila dalam menceritakan kembali teks narasi secara tertulis tidak memperhatikan struktur teks narasi maka akan mempengaruhi isi dari teks narasi yang dibuat/ diceritakan kembali.

Sedangkan dalam aspek kosa kata, peserta didik belum menggunakan kosa kata yang tepat sehingga teks narasi yang diceritakan belum begitu menarik. Nilai rata-rata peserta didik kelas VII SMP N 19 Semarang dalam menceritakan kembali teks narasi secara tertulis sebesar 69. Selain itu, menurut beberapa siswa

di kelas VII SMP N 19 Semarang mereka masih sering mengalami kesulitan dalam menghayati dan memahami cerita. Serta rasa ketidak beraniannya untuk tampil didepan teman-temannya, Hal tersebut disebabkan karena siswa merasa malu, takut salah, dan kurang percaya diri.

Kondisi lain yang meyebabkan rendahnya nilai mata pelajaran bahasa Indonesia adalah faktor dalam diri siswa. Mereka beranggapan bahwa bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang mudah. Sehingga tidak semua komponen keterampilan bahasa Indonesia dipelajari oleh siswa. Salah satunya adalah komponen keterampilan bercerita. Siswa meremehkan keterampilan tersebut, karena menurut peserta didik bercerita adalah hal yang mudah dilakukan. Selain itu, permasalahan yang membuat peserta didik malas untuk belajar bercerita adalah metode pembelajaran yang kurang variatif, sehingga siswa enggan untuk memperhatikan dan lebih memilih untuk diam. Metode ceramah salah satu metode yang terkadang menjadi andalan oleh para pendidik dalam mengajar, sehingga terlihat jelas pembelajaran menjadi tidak menarik dan membosankan karena siswa hanya pasif dalam pembelajaran. Tidak ada media atau strategi yang mengasikkan dalam pembelajaran bercerita di kelas. Hal ini menjadikan siswa tertentu yang berani bercerita, sedangkan siswa lain hanya pasif mendengarkan pembelajaran saat pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis. Keadaan tersebut yang manjadi pemicu rendahnya kemampuan bercerita peserta didik.

Masih rendahnya kemampuan bercerita pada siswa SMP yang menjadi pendorong penulis untuk melalukan penelitian tentang pembelajaran bercerita dengan metode yang baru. Metode meruapkan sebuah cara yang ditempuh guna

memperlancar serta memaksimalkan pembelajaran antar guru dan siswa sehingga dapat mendapatkan hasil maksimal.

Metode yang digunakan adalah metode simulasi. Metode simulasi diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau kompetensi dan keterampilan tertentu.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka keefektifan media tayangan film pendek dan animasi kartun dengan metode simulasi dalam menceritakan kembali teks narasi secara tertulis pada siswa kelas VII SMP perlu dibuktikan dengan penelitian. Sehingga guru dapat memilih metode dan media yang tepat untuk keberhasilan pembelajaran serta siswa pun mampu mengoptimalkan kemampuannya.

Maka sebagai usaha untuk mengatasi permasalahan guru dan siswa dalam pembelajaran keterampilan bercerita, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Narasi Secara Tertulis dengan Menggunakan Metode Simulasi Berbantuan Media Tayangan Film Pendek dan Animasi Kartun Pada Peserta Didik Kelas VII SMP 19 Semarang” Peneliti berharap pelaksanaan penelitian ini mampu mengoptimalkan kemampuan bercerita peserta didik.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Penggunaan media dalam pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis secara tertulis siswa SMP dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya dari faktor siswa dan guru. Beberapa masalah yang timbul dari faktor

siswa yaitu: 1) siswa kurang termotivasi mempelajari materi karena dianggap membosankan, 2) siswa kurang berani untuk berbicara di depan umum sehingga siswa menjadi kurang antusias dalam pembelajaran, 3) siswa tidak mau berusaha untuk aktif dan kreatif, terpaku pada teks saja karena kurang percaya diri dan terbatasnya waktu, 4) siswa merasa bosan dengan media yang digunakan oleh guru, karena media yang digunakan kurang menarik minat siswa untuk belajar.

Sisi lain muncul juga masalah yang berasal dari guru yaitu: 1) guru kurang memiliki kemahiran dalam melakukan praktik menyusun teks narasi secara tertulis, 2) guru kurang mahir dalam berkreasi membuat media yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, 3) guru kesulitan mengatur waktu pembelajaran berbicara khususnya menyusun teks narasi secara tertulis, jadi ada beberapa siswa yang belum lancar bercerita tidak memiliki kesempatan untuk memperbaiki penampilannya.

Untuk itu perlu adanya pembaharuan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk membantu memperlancar keterampilan menceritakan kembali teks narasi secara tertulis. Penggunaan media dan metode yang bervariasi, inovatif, dan edukatif akan menimbulkan minat serta ketertarikan siswa untuk belajar bercerita serta tercipta pula suatu pembelajaran yang efektif.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan faktor-faktor yang menjadi hambatan dalam pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis tersebut, perlu diketahui keefektifan dua media pembelajaran yang diterapkan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yaitu kelas yang akan diberi media

tayangan film pendek, sedangkan pada kelompok kontrol yaitu kelas yang akan diberi media tayangan animasi kartun.

Pemilihan media pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik siswa. Apabila media yang digunakan sudah sesuai, perlu juga menggunakan metode simulasi, sehingga pembelajaran akan lebih efektif, kreatif, dan menyenangkan. Selain itu media pembelajaran memiliki fungsi utama sebagai alat bantu mengajar guna mempertinggi proses belajar mengajar di sekolah dan mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah utama yang dikaji di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana keefektifan pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis dengan metode simulasi berbantuan media tayangan film pendek pada siswa kelas VII SMP Negeri 19 Semarang?
- 2) Bagaimana keefektifan pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis dengan metode simulasi berbantuan media tayangan animasi kartun pada siswa kelas VII SMP Negeri 19 Semarang?
- 3) Mengetahui manakah yang lebih efektif antara media tayangan film pendek dan animasi kartun dalam pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis dengan metode simulasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 19 Semarang?



### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian yang dicapai adalah sebagai berikut.

- 1) Menentukan keefektifan pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis dengan metode simulasi berbantuan media tayangan film pendek pada siswa kelas VII SMP.
- 2) Menentukan keefektifan pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis dengan metode simulasi berbantuan media tayangan film pendek pada siswa kelas VII SMP.
- 3) Menentukan manakah yang lebih efektif antara media tayangan film pendek dan animasi kartun dalam pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis dengan metode simulasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 19 Semarang.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Secara teoretis, penelitian ini memiliki manfaat mampu memberikan landasan bagi para peneliti lain yaitu guru atau mahasiswa untuk mengadakan penelitian sejenis yaitu penelitian eksperimen atau penelitian tindakan dalam rangka mengetahui penggunaan media dalam kemampuan menceritakan kembali teks narasi secara tertulis siswa khususnya dan keterampilan berbahasa pada umumnya, serta juga akan menjadi sumbangan pemikiran dan teori-teori tentang media pembelajaran.

Secara praktis, penelitian ini memiliki manfaat bagi guru, siswa, dan sekolah. *Pertama*, guru termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Guru dapat memiliki bahan referensi dan informasi mengenai banyaknya media belajar dan metode pembelajaran yang menjadi alternatif dalam meningkatkan mutu mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia salah satunya dengan menggunakan media tayangan film pendek dan tayangan animasi kartun. Guru mengetahui karakteristik siswa sehingga mengerti bagaimana membelajarkan siswanya untuk menceritakan kembali teks narasi secara tertulis dengan terampil. *Kedua*, siswa dapat memperoleh inspirasi hidup dari cerita yang terdapat dalam teks narasi dan media yang digunakan. Siswa dapat bersikap santun ketika berkomunikasi dengan orang lain dan terbiasa menggunakan bahasa yang baik ketika proses pembelajaran, sehingga kemampuan dalam dirinya lebih optimal. *Ketiga*, sekolah memberikan fasilitasi dalam rangka perbaikan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia terutama dalam hal penggunaan media dan metode pembelajaran yang efektif, sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa.

**BAB II**  
**KAJIAN PUSTAKA, LANDASAN TEORETIS,**  
**DAN KERANGKA BERPIKIR**

**2.1 Kajian Pustaka**

Bagian ini menyampaikan temuan penelitian terdahulu berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran terhadap kemampuan menceritakan kembali teks narasi secara tertulis. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran adanya perbedaan pelaksanaan pembelajaran kemampuan menceritakan kembali teks narasi secara tertulis dengan media-media yang berbeda serta posisi penelitian ini di antara penelitian-penelitian sejenis.

Kajian pustaka dalam penelitian ini yaitu penelitian-penelitian mengenai menceritakan kembali teks narasi secara tertulis atau keterampilan bercerita yang menggunakan media pembelajaran dan metode pembelajaran, sebagai alternatif untuk mengefektifkan penerapan media pembelajaran terhadap kemampuan menceritakan kembali teks narasi secara tertulis.

Dari hasil kajian pustaka ditemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini baik dalam jurnal nasional maupun internasional, yaitu penelitian yang dilakukan oleh, yaitu skripsi oleh Amalia (2012), Wibowo (2012), Fatmawati (2012), Fillah (2013), Razaq (2014), kemudian juga terdapat jurnal yaitu jurnal Erkaya (2005), Amalia (2010) dan McKnight. Amalia (2012) dalam penelitiannya yang berjudul “Model Simulasi dan Anjaksanaan Wicara dalam Pembelajaran Berbicara SMP: Eksperimen di SMP Negeri 7 Semarang dan SMP

Negeri 40 Semarang” menyatakan bahwa hasil belajar berbicara siswa yang menggunakan model Anjansana Wicara di SMP Negeri 40 Semarang lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan model simulasi di SMP Negeri 7 Semarang. Hipotesis tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan tes awal (*pre-test*) pada kelompok eksperimen 1 (model simulasi) menggunakan uji coba t, diperoleh dengan rerata (*mean*) = 69,21, sedangkan pada kelompok eksperimen 2 (model anjansana wicara) di peroleh rerata (*mean*) = 68,90, selanjutnya pada tes akhir (*post-test*) kelompok eksperimen 1 diperoleh rerata = 80,02, sedangkan kelompok eksperimen 2 diperoleh rerata = 82,58. Artinya hasil belajar akhir (*post-test*) kelompok eksperimen 2 (model anjansana wicara) lebih tinggi dari pada kelompok eksperimen 1.

Penelitian yang dilakukan Amalia berhasil mengetahui keefektifan pembelajaran dengan model anjansana wicara lebih tinggi hasil pos-test kelas eksperimen 2. Penelitian yang dilakukan Amalia memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu merupakan penelitian eksperimen untuk menguji keefektifan dari dua hal yang diuji cobakan. Bedanya penelitian tersebut pada pembelajaran berbicara, sedangkan peneliti meneliti kegiatan menceritakan kembali teks narasisecara tertulis, kemudian variabel penelitian yang dilakukan oleh Amalia menggunakan metode, sedangkan dalam penelitian ini variabelnya adalah media pembelajaran. Lalu dalam penelitian tersebut Amalia menggunakan model simulasi, sedangkan penelitian ini menggunakan metode simulasi. Untuk subjek penelitian juga berbeda, Amalia menggunakan subjek penelitian siswa SMP 40

Semarang dan siswa SMP Negeri 7 Semarang, sedangkan dalam penelitian ini yang berlaku sebagai subjek penelitian adalah siswa SMP Negeri 19 Semarang.

Wibowo (2012), dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Komputer dalam Pembelajaran Kooperatif terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Struktur Atom”. Pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media animasi komputer dalam pembelajaran kooperatif terhadap peningkatan rerata skor gain (0,665) dari kelompok siswa yang dibelajarkan tanpa media animasi komputer nilai reratanya (0,568). Motivasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media animasi komputer terdapat peningkatan, nilai reratanya (95,57) dibandingkan dengan motivasi belajar kimia tanpa menggunakan animasi komputer. Ditemukan tidak terdapat interaksi antara media animasi komputer dalam pembelajaran kooperatif dengan motivasi belajar siswa dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Wibowo relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu menggunakan metode penelitian eksperimen, bedanya adalah mata pelajaran yang diteliti Wibowo adalah kimia, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan, mata pelajaran yang diteliti adalah bahasa Indonesia. Sampel yang digunakan juga memiliki perbedaan, penelitian tersebut menggunakan dua sekolah sebagai sampel, sedangkan penelitian ini hanya menggunakan satu sekolah saja sebagai sampel dan hanya dua kelas yaitu sebagai kelas kontrol dan eksperimen.

Fatmawati (2012), meneliti sebuah dalam penelitian eksperimennya yang berjudul “Keefektifan antara penggunaan Media Boneka Layar dan Media Kaset dalam Kemampuan Pemahaman Menyimak Dongeng”. Pada penelitiannya tersebut, diketahui bahwa setelah adanya perlakuan pembelajaran pada siswa kelas VII SMP Negeri 13 Semarang pada kelompok eksperimen menggunakan perlakuan media boneka layar yang divisualisasikan dengan *Over Head Projektor* (OHP) memiliki tingkat efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan perlakuan dengan media kaset rekaman. Perbedaan tersebut ditandai dengan perbedaan signifikansi hasil belajar siswa. Penelitian Fatmawati relevan dengan penelitian ini karena memiliki kesamaan pada jenis penelitian dan metode yang dipakai yaitu penelitian eksperimen jenisnya kuasi eksperimen, lalu juga sama-sama meneliti tentang media pembelajaran yang diuji cobakan pada siswa SMP. Objek penelitiannya yaitu adalah SMP 13 Semarang.

Berbeda dengan penelitian ini, media yang digunakan berbeda, kemudian kemampuan yang akan diteliti juga berbeda, penelitian Fatmawati dalam kemampuan pemahaman menyimak dongeng, sedangkan penelitian ini dalam kemampuan menceritakan kembali teks narassecara tertulis. Objek penelitiannya juga berbeda, penelitian ini meneliti di SMP N 19 Semarang Fillah (2013), dalam penelitian eksperimennya yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPN 6 Banjarmasin” menunjukkan hasil temuan yaitu 1) tidak ada perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media

pembelajaran film animasi sebelum perlakuan, 2) ada perbedaan hasil belajar siswa di kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum dan sesudah perlakuan, 3) ada perbedaan hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum dan sesudah perlakuan, 4) ada perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi setelah perlakuan, 5) ada perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi, dan 6) kendala yang ditemui terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran film animasi dalam proses pembelajaran yakni: a) kurangnya kompetensi guru dalam merancang dan mengelola penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dan b) keterbatasan muatan materi film animasi yang tidak sepenuhnya mampu mengakomodir kebutuhan pembelajaran.

Fillah melakukan penelitian dan berhasil mengetahui bagaimana keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media film animasi, dan terbukti hasil belajar siswa dengan perlakuan media film animasi meningkat. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu tentang pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi. Bedanya Fillah melakukan penelitian dalam mata pelajaran IPS dan objek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas VII SMPN 6 Banjarmasin. Berbeda dengan penelitian ini yang berisi tentang pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis yaitu masuk dalam mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, lalu objek yang digunakan dalam penelitian peneliti adalah siswa kelas VII SMP Negeri 19 Semarang.

Razaq (2014), dalam penelitiannya yang berjudul “Keefektifan Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa SMP dengan Perlakuan Media Boneka dan Media Gambar dalam model Simulasi ”, menunjukkan hasil temuan bahwa pembelajaran keterampilan bercerita dengan perlakuan media boneka dalam model simulasi terbukti lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran keterampilan bercerita dengan perlakuan media gambar dalam model simulasi.

Hasil uji t menunjukkan bahwa  $t = -33,481 < t_{2,002}$ , untuk taraf signifikansi = 5% dengan dk = 58 yang berada pada daerah penolakan yang berarti di terima. Pada hasil uji belajar diperoleh  $t = 23,936 > t_{2,045}$  dengan rerata kelas eksperimen 1 = 81,21 dan rerata kelas eksperimen 2 = 76,66. Dan dari hasil observasi menunjukkan kelas eksperimen 1 mencapai 82,5%, dalam kategori baik dan kelas eksperimen 2 mencapai 80,15% dalam kategori baik.

Penelitian Razaq ini merupakan penelitian eksperimen yang telah berhasil perlakuan media boneka dalam model simulasi terbukti lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran keterampilan bercerita dengan perlakuan media gambar dalam model simulasi. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu tentang keterampilan bercerita dengan menggunakan media pembelajaran dan simulasi, bedanya adalah media yang Razaq gunakan adalah media boneka dan gambar, sedangkan yang digunakan dalam penelitian ini adalah media tayangan film pendek dan tayangan animasi kartun, lalu untuk simulasi, bedanya yang digunakan oleh Razaq adalah model simulasi, sedangkan yang digunakan oleh peneliti adalah metode simulasi, kemudian objek penelitiannya



juga berbeda, objek penelitian yang peneliti gunakan adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 19 Semarang.

Erkaya (2005) dalam penelitiannya yang berjudul *Benefits of Using Short Stories in the EFL Context* menunjukkan bahwa para peneliti menganjurkan untuk menggunakan cerita pendek dalam pengajaran bahasa. Ada beberapa manfaat dari cerita pendek, yaitu sebagai motivasi, sastra, budaya dan manfaat berpikir tingkat tinggi. Namun, sebelum para pengajar melihat manfaat ini secara lebih rinci, mereka harus mengingat satu keuntungan bahwa semua pengajar harus memberikan penguatan keterampilan kepada peserta didik yaitu keterampilan berbahasa yang mencakupi keterampilan mendengarkan, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis.

Keterampilan menulis lebih efektif digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali teks narasi karena memberikan motivasi yang tertanam dalam cerita-cerita. Selain itu, dengan teks narasi, pengajar dapat mengajar sastra, budaya, dan pola berpikir tingkat tinggi. Namun, sebelum pengajar mencoba menggunakan cerita teks narasi cerita fantasi di kelas mereka, mereka harus memahami manfaat dari cerita teks narasi cerita fantasi dan merencanakan pembelajaran agar dapat meningkatkan keterampilan menulis peserta didik. Dalam penelitian ini, cerita pendek dapat diartikan sebagai cerita narasi. Sama halnya dengan cerita pendek, cerita narasi juga mengandung hal-hal yang mampu mengajarkan sastra, budaya, dan pola berpikir tingkat tinggi.

Wang, Shuyan, Hong Zhan (2010) dalam artikel ilmiahnya yang berjudul “*Enhancing Teaching and Learning With Digital Storytelling*” mengemukakan

dalam artikelnya bahwa pendidik tertarik pada integrasi teknologi di kelas dengan mengakui sisi teoritis dasar, aplikasi pedagogis, dan langkah demi langkah atau prosedur teknis untuk menanamkan bercerita digital ke dalam kurikulum. Dengan menceritakan kisah-kisah yang terjadi di dunia, guru membawa peserta didik ke dunia yang memiliki pengetahuan untuk membuat peserta didik dapat belajar, membangun, dan selanjutnya mengembangkan pengetahuan mereka sendiri dengan mengorganisir elemen kompleks dalam konteks tertentu, dan merefleksikan proses belajar mereka dalam pengalaman kehidupan. Dengan menggunakan cerita digital, peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang disajikan.

Penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini, karena menyebutkan bahwa menggunakan cerita digital dapat membantu pembelajaran lebih efektif dan mampu mengembangkan pengetahuan siswa. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi, yaitu tayangan animasi kartun dan film pendek untuk mengembangkan kemampuan menceritakan kembali teks narasi secara tertulis.

McKnight, Anthony, Garry Hoban, Wendy Nielsen (2011) dalam penelitiannya berjudul *Using Slowmationfor Animated Storytelling To RepresentNon-Aboriginal Preservice Teachers' Awareness Of "Relatedness To Country"* mengemukakan bahwa guru *preservice* menciptakan cerita animasi mereka sendiri tentang tempat khusus mereka, menggunakan pendekatan yang disebut disebut *Slowmation* (Animasi lambat), yang merupakan animasi *stop-motion* adalah yang dimainkan lambat pada banyak foto/ detik untuk

menceritakan sebuah cerita. Ini adalah cara sederhana guru *preservice* untuk membuat animasi yang mengintegrasikan aspek *claymation*, bercerita digital dan objek animasi. Data yang dikumpulkan mengungkapkan bahwa semua guru *preservice* mampu membuat animasi. Cerita menjelaskan hubungan mereka dengan “tempat khusus” mereka dan sebagian mengembangkan lebih, dengan memahami pendekatan relasional dapat berguna untuk sarana berkomunikasi antar negara. Dengan guru *preservice* membuat cerita animasi, dapat membantu mereka untuk merenungkan tempat khusus mereka dengan cara yang kreatif untuk mengembangkan kesadaran mereka tentang keragaman budaya.

Penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini, karena meneliti tentang *slowmotion animation* banyak guru *preservice* yang menggunakan tayangan animasi lambat atau (*slow motion animation*) untuk menjelaskan hubungan antara siswa dan suatu tempat khusus untuk mengetahui kebudayaan negara lain, yang digambarkan melalui animasi lambat. Dalam penelitian ini peneliti juga menggunakan media tayangan animasi, tepatnya animasi kartun dalam pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis.

## **2.2 Landasan Teoretis**

Teori-teori yang digunakan sebagai landasan teoretis penelitian ini meliputi: (1) Media Pembelajaran, (2) Menceritakan Kembali Teks Narasi, (3) Metode Simulasi.

### **2.2.1 Media Pembelajaran**

Ada beberapa hal yang terkait dengan media, yakni (a) pengertian media pembelajaran, (b) fungsi dan manfaat media pembelajaran (c) pengembangan

media pembelajaran interaktif, dan (d) kriteria penilaian dan kualitas media pembelajaran. Hal-hal tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

#### (1) Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2013:3) kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar (Arsyad 2013:4).

Senada dengan Arsyad, menurut Usman dan Asnawir (2002:11) menyatakan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (peserta didik) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Selaras dengan hal tersebut pula (Munadi 2008: 15) media dapat diartikan sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar karena media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan, tetapi komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi dari pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang dituangkan oleh pengajar atau fasilitator atau sumber lain kedalam media komunikasi. Kesenadaan dengan hal tersebut media dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Sementara itu, media pembelajaran didefinisikan oleh Gagne dan Reiser sebagai alat-alat fisik dimana pesan-pesan instruksional dikomunikasikan. Jadi seorang instruktur, buku cetak, pertunjukan film atau *tape recorder* dan lain-lain peralatan fisik yang mengkomunikasikan pesan instruksional dianggap sebagai media.

Hampir sama dengan Gagne dan Reiser, mendefinisikan media pembelajaran sebagai setiap alat, baik software maupun hardware yang dipergunakan sebagai media komunikasi dan yang tujuannya untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Kesenadaan pendapat tersebut yaitu media pembelajaran sebagai alat media komunikasi.

Hamalik dalam Arsyad (2013:2) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi: (1) media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, (2) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, (3) seluk beluk proses belajar, (4) hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, (5) nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran, (6) pemilihan dan penggunaan media pendidikan, (7) berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, (8) media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah media yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran dan dapat menyalurkan informasi dari guru kepada murid, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dan pada akhirnya dapat menjadikan siswa melakukan kegiatan belajar.

(2) Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik dalam Arsyad (2013:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Sementara itu, menurut Sudjana dan Rivai (2002:2) manfaat media pembelajaran adalah: (a) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa dan dapat menimbulkan motivasi besar, (b) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pengajaran, (c) metode pengajaran menjadi lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran, (d) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, memerankan dan lain- lain.

Hampir sama dengan pendapat di atas, fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang ikut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan manfaat penggunaan media (Arsyad 2013:29-30), antara lain: (a) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, (b) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya,

dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, (c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, (d) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung.

Gerlach dan Ely dalam Hamdani (2010:246) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki kemampuan: (1) fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian disimpan, dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya., (2) manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya ukuran, kecepatan, warnanya diubah, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya, (3) distributif, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau radio.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan untuk mengatasi berbagai hambatan dan keterbatasan yang muncul baik dari siswa, guru atau lingkungan dalam proses belajar mengajar karena media pembelajaran dapat: (a) Meningkatkan perhatian dan motivasi belajar anak, (b) mencegah verbalisme, (c) memberikan pengalaman yang nyata dan langsung, (d) mengembangkan sikap eksploratif, dan (e) membantu menumbuhkan pengertian dan pemahaman.

Ada beberapa jenis media pendidikan yang dapat digunakan dalam proses pengajaran. Berdasarkan pendapat Sudjana dan Rivai (2002:3-4), media pengajaran ada empat jenis, yaitu (1) media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis sering disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar, (2) media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model pada (solid model), model penampang, model susun, model kerja, diorama, dan lain-lain, (3) media proyeksi seperti slide, filmstip, film, penggunaan OHP dan lain-lain, (4) penggunaan lingkungan sebagai media pendidikan. Pendapat Allen (dalam Daryanto 2010:18), mengemukakan terdapat sembilan kelompok media yaitu: visual diam, film, televisi, objek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan.

Berbeda dengan Ibrahim (dalam Daryanto 2010:18), mengelompokkan media berdasarkan urutan serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, media audio, media proyeksi, televisi, video, komputer.

### (3) Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dipercaya mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan memiliki banyak manfaat bagi pembelajaran. sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad 2002:24), terdapat beberapa manfaat media pembelajaran. Uraian mengenai fungsi dan manfaat media dijelaskan sebagai berikut: (1) pembelajaran akan lebih menarik siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pembelajaran akan menjadi lebih jelas maknanya



sehingga dapat lebih dipahami siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, (3) metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan. Selain itu, guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran, (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

#### (4) Kelemahan Media Pembelajaran

Media Pembelajaran memiliki banyak manfaat, tetapi juga memiliki beberapa kelemahan, menurut Asmani (2011:244), kendala pemanfaatan media berbasis teknologi dalam dunia pendidikan adalah: (1) satuan pendidikan atau sekolah tidak mempunyai sarana dan prasarana yang memadai; (2) padatnya beban kurikulum yang harus diemban; (3) banyak penyalahgunaan terhadap pemanfaatan teknologi, misalnya untuk mengakses hal-hal negatif dan merusak moral; (4) minimnya stimulus pemanfaatan teknologi; (5) minimnya tenaga ahli di bidang teknologi dalam satuan pendidikan.

Upaya dari pihak satuan pendidikan tentunya didukung dengan bantuan pemerintah, diharapkan mampu menutupi kekurangan tersebut, dengan syarat bahwa adanya peningkatan kualitas pendidikan, dengan melengkapi sarana dan prasarana di satuan pendidikan. Pendidik juga harus memiliki kualitas, harus mampu memilah penggunaan media yang seperti apa yang sebenarnya dibutuhkan oleh siswanya, dengan memperhatikan kriteria apa saja yang harus diperhatikan

untuk menggunakan media pembelajaran. Kriteria yang perlu dipertimbangkan guru atau tenaga pendidik dalam memilih media pembelajaran menurut Sudjana (2010: 2), yaitu (1) ketepatan media dengan tujuan pembelajaran; (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran; (3) kemudahan memperoleh media; (4) keterampilan guru dalam menggunakannya; (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, dan (6) sesuai dengan taraf berpikir anak.

#### (5) Media Film Pendek

Film pada umumnya digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Film digemari oleh banyak kalangan, mulai anak-anak sampai dewasa. Karena isi film memiliki kemampuan untuk memengaruhi orang yang menontonnya. Media film yang digunakan dalam penelitian ini adalah media film pendek 3 dimensi. Media film pendek 3 dimensi dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Film adalah gambar hidup yang terlihat pada gambar yang merupakan hasil proyeksi melalui lensa proyektor mekanis, film itu bergerak dari *frame* ke *frame* di depan lensa pada layar, gambar-gambar itu juga secara cepat bergantian dan memberikan proses visual yang kontinyu di antara gambar demi gambar yang berurutan dan melukiskan suatu peristiwa, cerita-cerita, benda-benda, dan murni seperti pada aslinya (Hamalik 1994:84). Perkembangan teknologi audio memunculkan alat bantu video visual yang digunakan untuk mendukung proses belajar terutama yang menekankan pada penggunaan pengalaman yang konkret. Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam *frame*, dimana *frame*

demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanik sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup (Arsyad 2002:36).

Pada karya film, cerita disampaikan dengan media bahasa, gambar dan suara. Disadari atau tidak, kita mendikte penonton untuk meyakini imajinasi film yang dikemas dalam bahasa filmis tersebut, yang tentu saja membutuhkan waktu lama. Dari kedua hal tersebut yang terpenting adalah metode atau cara penyampaian cerita yang harus menarik dan menimbulkan *interest* audience untuk mengikuti cerita hingga usai (Widagdo dan Gora :2007).

Merujuk pada hal tersebut, sebuah film pendek adalah sebuah media pembelajaran yang terinspirasi dari film kartun yang diadaptasi dari sebuah cerpen. Untuk menyesuaikan alokasi waktu yang tersedia dalam pembelajaran, maka media film disajikan dalam bentuk pendek dan merupakan adaptasi dari sebuah cerpen yang sudah dipilih sebelumnya. Dengan menggunakan media filmpendek ini, diharapkan siswa dapat lebih antusias dan merasa tertarik dengan pembelajaran menceritakan kembali isi teks narasi, selain itu diharapkan dengan media audiovisual ini siswa dapat lebih memahami isi dari sebuah cerpen, baik itu dari segi tema, alur, tokoh, latar/setting atau amanat yang terkandung di dalamnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa film adalah media audio visual yang merupakan deretan gambar dengan ilusi gerak, sehingga terlihat hidup dalam *frame* yang di proyeksikan melalui proyektor dan diproduksi secara mekanis sehingga dapat dilihat dan di dengar seperti pada aslinya.

(6) Kelebihan dan Kekurangan Media Tayangan Film Pendek

Media film pendek merupakan sebuah media yang bertujuan memberikan pengalaman baru pada siswa dalam memahami sebuah cerpen. Asmani (2011: 252), beberapa kelebihan menggunakan media film, yaitu: (1) merupakan media yang dapat diterima dengan indera penglihatan dan indera pendengaran; (2) mudah dalam penyajiannya; (3) menumbuhkan ketertarikan siswa karena dikemas dengan media film; (4) menimbulkan ketertarikan pada siswa pada sebuah cerpen karena disajikan dengan media yang menarik; (5) menumbuhkan kreativitas siswa. Selain memiliki kelebihan, penggunaan media film pendek 3 dimensi dalam pembelajaran menceritakan kembali secara tertulis isi cerpen juga memiliki kelemahan sesuai dengan pendapat Asmani (2011:253), yaitu: (1) tidak dapat digunakan jika alat yang diperlukan tidak tersedia, seperti LCD Proyektor, Layar, dan Piranti audio; (2) guru harus menyiapkan terlebih dulu film pendek yang akan diputar yang merupakan adaptasi dari cerpen atau teks narasi; (3) memerlukan ruangan yang relatif gelap.

Untuk mengatasi beberapa kelemahan penggunaan media ini, dapat dilakukan dengan mencari ruangan yang tersedia piranti yang dapat digunakan untuk memutar film, misalnya ruang multimedia yang ada di sekolah. Selain itu, guru harus mengkondisikan siswa terlebih dulu ketika akan memutar film.

#### (7) Media Tayangan Animasi

Animasi adalah rangkaian gambar diam 2-D/3-D atau model pada posisi tertentu yang berganti secara cepat dalam jumlah dan waktu tertentu sehingga gambar tersebut seolah-olah bergerak. Hal tersebut terjadi karena adanya Ilusi

Optikal /penglihatan terhadap gerakan yang merupakan bagian dari persepsi gerak.

Kata *animate* berasal dari kata kerja Latin *animare*, yang berarti “membuat jadi hidup atau mengisi dengan nafas”. Pada animasi kita benar-benar bisa merestrukturisasi realitas.(Wright 2005:1).

Untuk membuat animasi dibutuhkan sejumlah gambar yang pengerjaannya dilakukan dengan pergerakan gambar (*frame*) satu per satu.

Satuan yang digunakan adalah *frame per second*/fps (gambar per detik) yang menunjukkan kualitas animasi yang akan dibuat. Fps dapat berjumlah 15, 16, 20, 24 atau berapa pun bergantung kebutuhan, semakin tinggi nilai fps maka akan semakin baik kualitas animasi, namun akan dibarengi dengan semakin banyak jumlah gambar (*frame*) yang dibutuhkan.

Dalam ilmu desain grafis, terdapat prinsip utama yang perlu diperhatikan terkait komunikasi visual dalam karya desain, antara lain: (1) ruang kosong, dimaksudkan agar karya tidak terlalu padat dalam penempatannya pada sebuah bidang dan menjadikan obyek dominan. Ruang kosong penting dalam desain, karena sering digunakan untuk berbagai tujuan, antara lain untuk kejelasan pembaca dan sekaligus memberikan kesan, seperti kesan profesional dan sederhana. (2) kejelasan, kejelasan atau *clarity* mempengaruhi penafsiran penonton akan sebuah karya. (3) kesederhanaan, kesederhanaan menuntut penciptaan karya yang tidak lebih dan tidak kurang. Kesederhanaan sering juga diartikan tepat dan tidak berlebihan. Pencapaian kesederhanaan mendorong penikmat untuk menatap lama dan tidak merasa jenuh. (4) *emphasis*, disebut juga

pusat perhatian, merupakan pengembangan dominasi yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian.

Selain prinsip utama tersebut, terdapat lima prinsip dasar yang perlu diperhatikan dalam pembuatan desain animasi, yaitu:

1) Kesatuan

Prinsip kesatuan ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan, jika salah satu atau beberapa unsur mempunyai hubungan (warna, arah, raut, dan lain-lain), maka kesatuan telah tercapai

2) Keseimbangan

Karya desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Keseimbangan adalah keadaan yang dialami oleh suatu benda jika semua daya yang bekerja saling meniadakan. Dalam bidang seni, keseimbangan tidak dapat diukur, tapi dapat dirasakan, yaitu suatu keadaan di mana semua bagian sebuah karya tidak ada yang saling membebani.

3) Proporsi

Proporsi termasuk prinsip dasar desain untuk memperoleh keserasian, untuk memperoleh keserasian sebuah karya diperlukan perbandingan-perbandingan yang tepat.

4) Irama

Irama adalah pengurangan gerak yang teratur dan terus menerus. Prinsip irama sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dari bentuk-bentuk unsur pembentuk desain.

5) Dominasi

Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar yang harus ada dalam karya seni dan desain. Sifat unggul dan istimewa ini menjadikan suatu unsur sebagai penarik dan pusat perhatian. Dominan mempunyai beberapa tujuan, yaitu untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan, dan untuk memecah keberaturan. Biasanya ditengarai dengan *emphasis*. Hakim (2013) dalam artikelnya yang berjudul *Pengertian dan Jenis-jenis Animasi* membagi jenis animasi menjadi empat macam yaitu.

#### 1) Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi 2D biasa disebut dengan film kartun. Kartun berasal dari kata *Cartoon*, artinya gambar yang lucu. Jadi, film kartun adalah film yang lucu. Contoh film kartun yaitu *Shincan, Looney Tunes, Pink Panther, Tom and Jerry, Scooby doo*, dll.

#### 2) Animasi 3D (3 Dimensi)

Animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D. Perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang pesat. Animasi 3D merupakan suatu animasi yang karakternya diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Istilah lain untuk menyebut animasi 3D adalah CGI (*Computer Generated Imagery*). Contohnya yaitu: *Toy Story* buatan Disney (*Pixar Studio*), *Bugs Life*, *AntZ*, *Dinosaurs*, *Final Fantasy*, *Toy Story 2*, *Monster Inc*, dll.

#### 3) *Stop Motion Animation*

Animasi ini memiliki istilah lain yaitu *claymation* kerana animasi ini menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik ini pertama

kali di perkenalkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906. Teknik ini seringkali digunakan dalam menghasilkan visual effect bagi film-film era tahun 50an dan 60an. Jenis ini yang paling jarang kita dengar dan temukan diantara jenis lainnya. Meski namanya clay (tanah liat), yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini memakai *plasticin*, bahan lentur seperti permen karet yang ditemukan pada tahun 1897.

Tokoh-tokoh dalam animasi *Clay* dibuat dengan memakai rangka khusus untuk kerangka tubuhnya, lalu kerangka tersebut ditutup dengan *plasticin* sesuai bentuk tokoh yang ingin dibuat. Bagian-bagian tubuh kerangka ini, seperti kepala, tangan, kaki, disa dilepas dan dipasang lagi. Setelah tokoh-tokohnya siap, lalu difoto gerakan per gerakan. Foto-foto tersebut lalu digabung menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton di film. Namun saat ini seiring dengan berjalannya waktu banyak *stop motion animation* menggunakan bahan lain yaitu kertas, foto,dll.

#### 4) Animasi Jepang (Anime)

Anime adalah sebutan untuk film animasi di Jepang. Karena Jepang sudah banyak sekali memproduksi anime, maka anime Jepang memberi pengaruh bagi perkembangan animasi. Jepang pun tak kalah soal animasi dibanding dengan buatan eropa. Anime mempunyai karakter yang berbeda dibandingkan dengan animasi buatan Eropa. Salah satu film yang terkenal adalah *Final Fantasy AdventChildr*.

#### (8) Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi



Kelebihan media animasi adalah penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Selain itu, dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik.

Kelebihan media animasi menurut Asmani (2011:250), antara lain yaitu. (1) menarik, beberapa peneliti membuktikan bahwa pembelajaran yang diserap melalui media penglihatan sekaligus pendengaran dapat mempercepat daya serap siswa dalam memperoleh pemahaman; (2) baik untuk semua siswa karena dapat mendengar dan melihat; (3) variatif sehingga tidak membosankan siswa; (4) bisa diperlambat atau diulang; (5) dapat digunakan berkali-kali dan tidak hanya bisa dipakai satu orang saja.

Asmani (2011:251) menyatakan bahwa kekurangan media animasi yaitu (1) terbatasnya sarana dan prasarana di sekolah; (2) referensi media animasi yang sesuai dengan materi sulit; (3) biaya pembuatan media cukup mahal; (4) membutuhkan keterampilan untuk membuat media animasi.

### **2.2.2 Teks Narasi**

Dalam penelitian ini, teks narasi digunakan sebagai sarana untuk bercerita, berkaitan dengan kompetensi dasar menceritakan kembali teks narasi secara tertulis. Kegiatan yang dilakukan secara tertulis identik dengan kegiatan bercerita. Mengungkapkan kembali teks narasi secara tertulis sama halnya dengan mengungkapkan sebuah cerita dengan bahasa sendiri, sehingga pemahaman tentang isi dari cerita berupa teks narasi tersebut sangat berpengaruh terhadap kelancaran dalam bercerita.

Bercerita merupakan bagian dari keterampilan berbicara. Majid (2001:28), menjelaskan bahwa bercerita merupakan seni yang alami sebelum menjadi sebuah keahlian. Kemampuan bercerita dapat dikembangkan dengan berlatih. Kegiatan bercerita yang dilakukan secara berulang-ulang dan teratur serta terarah dapat memunculkan suatu keahlian. Proses belajar dan berlatih bercerita merupakan suatu hal yang secara alami dapat menjadi sebuah keahlian bagi individu yang melakukannya.

Subyantoro (2007:14), menjelaskan bahwa bercerita merupakan suatu kegiatan yang disampaikan oleh pencerita kepada siswanya, ayah dan ibu kepada anaknya, juru bercerita kepada pendengarnya. Selain itu dia juga menjelaskan bahwa bercerita merupakan suatu kegiatan yang bersifat seni, karena erat kaitannya dengan bersandar kepada kekuatan-kekuatan kata-kata. Kekuatan kata kata inilah yang digunakan untuk mencari tujuan bercerita.

Berbeda dengan Sudaniti (2011), dalam penelitiannya yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VIIB Smp Negeri 1 Prambanan Sleman Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan*, menyebutkan bahwa bercerita adalah suatu kegiatan yang menjelaskan terjadinya suatu hal, peristiwa dan kejadian yang dialami diri sendiri maupun orang lain. Kegiatan bercerita dapat memberikan hiburan dan merangsang imajinasi siswa. Kegiatan bercerita dapat menambah keterampilan berbahasa lisan siswa secara terorganisasi dan membantu menginternalisasikan karakter cerita.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bercerita merupakan kegiatan yang bersifat seni yang disampaikan pencerita kepada

pendengarnya dan perlu dilatih supaya menjadi keahlian sehingga pendengar mampu menangkap pesan yang ada disampaikan. Lebih lanjut Diane Philips (dalam Subyantoro 2007:27), ada beberapa macam teknik bercerita yang biasanya digunakan, antara lain: (1) bercerita tanpa alat peraga, (2) bercerita dengan alat peraga langsung, (3) bercerita dengan gambar, (4) bercerita dengan papan flanel, dan (5) bercerita dengan membacakan cerita (*story reading*).

Simanjatak (2008:12), menyebutkan bahwa struktur cerita terdiri atas empat bagian yaitu : (1) Permulaan (awal); (2) Tubuh cerita (pengembangan); (3) Klimaks (puncak ketegangan); (4) Penutup (penyelesaian). Bercerita tanpa alat peraga yaitu kegiatan bercerita yang biasanya dialami anak-anak ketika di rumah, dilakukan pada saat menjelang tidur, baik diberikan oleh ayah, ibu atau nenek. Interaksi antar anak pun dalam kegiatan sehari-hari sering kali menggunakan cerita walaupun ceritanya penuh dengan dunia khayal atau fantasi. Kegiatan belajar mengajar di sekolah dapat dilakukan dengan menggunakan metode ini jika tidak tersedia alat peraga.

Bercerita dengan alat peraga langsung, alat peraga langsung dalam pengertian ini adalah misalnya beberapa jenis binatang atau benda-benda sebenarnya, bukan tiruan atau berupa gambar. Bercerita dengan gambar, gambar dipergunakan sebagai alat bantu dalam bercerita dapat mempergunakan jenis gambar berseri (tanpa tulisan), buku bergambar, atau gambar yang dibuat sendiri oleh pencerita. Hal terpenting dalam gambar tersebut adalah isi dan makna gambar tersebut bagi anak.

Kegiatan menceritakan kembali teks narasi secara tertulis dan bercerita sama-sama memiliki maksud untuk menyampaikan sesuatu secara tertulis kepada orang lain atau pendengar. Bercerita memiliki banyak manfaat bagi siswa, seperti menurut Aminah (dalam Musfiroh 2009:27), mengemukakan ada beberapa manfaat kegiatan bercerita, yaitu.

### 1. Perkembangan Moral

Pada anak moralitas mengandung komponen-komponen emosional, kognitif, dan behavioral. Penanaman moral melalui cerita sangat mungkin dilakukan terutama karena metode bercerita sesuai dengan taraf perkembangan anak.

### 2. Perkembangan Kognitif

Sangat penting bagi guru untuk mengukur tingkat kerja kognitif anak didiknya melalui kegiatan tanya jawab lisan setelah anak-anak menyimak cerita. Hal lain yang perlu ditanyakan menyangkut cerita meliputi latar, karakter, plot, tema, sudut pandang, dan gaya pengungkapan ide/gagasan cerita. Jawaban anak akan memberikan gambaran mengenai kemampuan kognitifnya dalam menyimak cerita yang baru disampaikan guru. Oleh karena itu, mau tidak mau guru harus memberikan umpan balik terhadap anak.

### 3. Perkembangan Bahasa

Cerita untuk perkembangan bahasa dirancang untuk mengembangkan potensi berkomunikasi dan perluasan kosakata. Melalui cerita, anak akan memperoleh contoh bagaimana semestinya berbicara, meminta tolong, berterima kasih, dan membela diri.

#### 4. Perkembangan Motorik

Pada kegiatan bercerita, guru dapat melibatkan anak untuk ikut serta berperan aktif dalam kegiatan bercerita tersebut. Evaluasi dapat dilakukan dengan meminta anak bermain peran atau memberikan kesempatan menceritakan kembali isi cerita atau berimprovisasi terhadap cerita yang baru didengarnya.

#### 5. Perkembangan Sosio-emosional

Cerita untuk mengembangkan sosio-emosional dapat dirancang atau disajikan untuk mengembangkan kerjasama, tanggung rasa, kemampuan berkomunikasi, pengertian, kepedulian pada sesama, tatakrama, dan sopan santun.

#### 6. Mengasah Imajinasi

Imajinasi anak akan muncul melalui pengenalan sesuatu yang baru sehingga otak anak akan produktif memproses informasi yang diterimanya.

#### 7. Mengembangkan Kesadaran Beragama

Mengembangkan kesadaran beragama melalui cerita dapat dipupuk dengan memotivasi anak melalui cerita-cerita dengan tema keagamaan, dengan menceritakan kehidupan para Nabi dan sahabatnya, atau cerita yang direka sendiri dapat menumbuhkan kesadaran beragama. Kesadaran beragama pada anak muncul dalam bentuk penanaman semangat beribadah, memperbanyak amal saleh, memiliki akhlaqul karimah atau moralitas yang tinggi.

#### 8. Menumbuhkan Semangat Berprestasi

Semangat berprestasi dapat dipupuk dengan memotivasi anak melalui cerita para pejuang atau kepahlawanan, imajinasi anak juga memiliki

peranan yang luar biasa, sehingga anak bisa mengandalkan dirinya sendiri menjadi seorang yang berani, menjadi juara, menjadi pahlawan, dan sebagainya.

#### 9. Melatih Konsentrasi Anak

Melalui aktivitas bercerita anak terbiasa untuk mendengarkan isi cerita, hal ini juga harus diimbangi oleh kemampuan pencerita dalam menghidupkan cerita. Selain itu, kegiatan menceritakan kembali teks narasi secara tertulis bermanfaat untuk menjalin komunikasi yang akrab antara orang tua maupun guru dengan murid. Kegiatan ini juga mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak karena melambungnya anak di dunia fantasi tanpa batas. Melalui cerita yang diceritakan secara menarik, anak secara tidak langsung mempelajari nilai-nilai moral dan pengetahuan akan norma-norma yang terdapat dalam cerita tersebut, serta kegiatan ini juga merangsang perkembangan bahasa anak.

Kegiatan menceritakan kembali teks narasi secara tertulis bukan hanya mengasah kemampuan berbahasa peserta didik, tetapi juga mengasah siswa untuk fokus “menyadari” apa yang dilihat atau dialami peserta didik. Di samping itu, menyusun kembali secara tertulis juga melatih peserta didik untuk berlogika, yaitu membangun urutan kejadian dan korelasi antarkejadian dengan menggunakan bahasa yang baik dan memperhatikan aspek-aspek berbicara yang baik.

Ketika seorang siswa menyusun kembali cerita tentunya siswa akan mengalami suatu proses pengembangan cerita. Pengembangan ketika bercerita bisa saja terjadi dan dapat juga mengalami penghilangan bagian-bagian tertentu. Penambahan atau penghilangan tersebut bersifat wajar, karena siswa tidak

mungkin menceritakan semua yang ada pada cerita fantasi secara sama penuh karena ia tidak menghafal, tapi memahami isinya dan pokok-pokok ceritanya. Maka ketika siswa menceritakan kembali, guru sudah menyiapkan poin-poin penilaian tentang bercerita yang berisi kedekatan isi cerita dengan narasi yang dimaksud.

Pendapat Majid (2001:8), mengemukakan bahwa menyusun kembali adalah sebuah *skill*. Tidak semua orang memiliki kemampuan menceritakan kembali sebuah peristiwa dengan runtut dan detail. Sebagian siswa menceritakan dengan alur yang melompat. Ada beberapa cara dalam menceritakan kembali suatu peristiwa atau cerita yaitu secara tertulis dan tulisan. Majid (2001:30-62), hal-hal yang perlu diperhatikan oleh pencerita atau pendongeng adalah sebagai berikut ini.

1. Pemilihan cerita. Pencerita hendaknya memilih cerita yang sangat ia kuasai dan suasana *audiens*.
2. Tempat penyampaian cerita. Bercerita tidak harus dilakukan di ruang belajar. Bisa saja dilakukan di luar ruangan atau tempat lain yang dipandang pantas.
3. Posisi duduk dalam bercerita. Sebelum cerita dimulai, pendengar harus dalam posisi duduk santai tetapi terkendali. Posisi duduk pencerita juga harus diperhatikan agar tidak terkesan monoton dan dapat menarik perhatian pendengar.
4. Bahasa cerita. Bahasa cerita yang digunakan seorang pencerita hendaknya menggunakan bahasa yang dekat dengan bahasa pendengar.
5. Suara dalam membawakan cerita. Tinggi rendahnya nada suara yang digunakan pencerita disesuaikan pada situasi dan kondisi yang ada pada alur cerita dan

menyesuaikan plot yang terjadi dalam cerita. Intonasinya pun harus diperhatikan agar cerita enak didengarkan. Kenyaringan suara harus bisa terdengar oleh seluruh pendengar dari segala penjuru.

6. Membuat tokoh cerita berperan sesuai aslinya. Pencerita dalam memerankan cerita perlu memperhatikan tokoh yang diceritakan.

7. Memperhatikan reaksi sikap emosional. Dalam penceritaan, pencerita diharapkan mampu membawa emosi pendengar ke dalam cerita, misalnya saat peristiwa yang memilukan pendengar dapat meneteskan air mata.

8. Menirukan suara. Menirukan suara merupakan salah satu keahlian pencerita. Pencerita diharapkan mampu membedakan suara masing-masing tokoh, misalnya orang baik biasanya bersuara halus dan lembut begitu juga sebaliknya.

9. Mendengarkan emosi pendengar. Apabila ada pendengar yang kurang memperhatikan, hendaknya didekati dan dapat dijadikan sebagai contoh dalam ceritanya.

10. Menghindari pengulangan kata secara berlebihan. Agar pendengar tidak bosan dan jenuh, maka hindarilah pengulangan kata yang berlebihan. Hal tersebut pun dapat mengakibatkan penghayatan terhadap cerita menjadi rusak.

### **2.2.3 Penilaian Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Narasi Secara Tertulis**

Pembelajaran dikatakan berhasil atau tidak dapat diketahui dengan adanya penilaian. Penilaian merupakan bagian yang integral dalam proses belajar mengajar. Ralph Tyler (dalam Arikunto 2009:3), evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan



bagian mana tujuan pendidikan sudah tercapai. Jika belum, bagaimana yang belum dan apa sebabnya. Subyantoro (2009:79-81), menguraikan bahwa khusus untuk penilaian kemampuan berbicara, disamping mencatat kekurangan-kekurangan anak didik, pengajar juga mencatat kemajuan kemampuan bercerita pada dasarnya sama dengan penilaian keterampilan berbicara karena keterampilan berbicara merupakan modal dasar dalam keterampilan bercerita.

Penelitian ini untuk menilai kemampuan menceritakan kembali teks narasi secara tertulis, peneliti menggunakan nontes dan tes. Nontes yaitu dengan menggunakan angket *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui bagaimana kondisi awal siswa, kondisi ketika pembelajaran, dan kondisi setelah pembelajaran dengan media. Berikutnya tes untuk mengetahui hasil yang telah dicapai setelah dilakukan pembelajaran. Hasil yang dicapai bisa berupa pemahaman maupun kemampuan siswa dalam menceritakan kembali narasi secara tertulis. Penilaian kemampuan menceritakan kembali teks narasi secara tertulis di dasarkan pada aspek-aspek yang menunjukkan kompetensi siswa dalam bercerita. Aspek-aspek yang dinilai, yaitu : (1) kosa kata (20) , (2) ejaan (20), (3) tata bahasa (20), (4) koheren (20), dan (5) kesesuaian isi dengan cerita (20).

### **2.3 Metode Simulasi**

Djamarah (2010: 46), menyatakan bahwa, metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode menjadikan peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, peserta didik juga menjadi aktif dalam hal bertanya tentang materi yang tidak diketahuinya. Dalam penerapannya, guru juga mendapatkan pembelajaran apabila

menggunakan metode yang bervariasi setiap mengajar, sebab akan tercermin keaktifan peserta didik.

Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa metode dalam pembelajaran adalah strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Simulasi adalah tingkah laku seseorang untuk berlaku seperti orang lain yang dimaksudkan, dengan tujuan agar orang lain itu dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu merasa dan berbuat sesuatu (Roestiyah2008:22), dengan demikian siswa lebih memegang peranan sebagai orang lain. Simulasi berasal dari kata *simulate* yang berarti “pura-pura” atau “berbuat seolah-olah” dan juga *simulation* yang berarti “tiruan” atau “perbuatan yang hanya berpura-pura saja” (Wibowo 2011:32). Metode Simulasi adalah metode yang menampilkan simbol-simbol atau peralatan yang menggantikan proses, kejadian, atau benda yang sebenarnya (Aqib2013:111).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat ditarik simpulan bahwa metode simulasi adalah bentuk cara penyajian pengajaran dengan menggunakan situasi tiruan untuk menggambarkan situasi sebenarnya agar diperoleh pemahaman tentang hakikat suatu konsep, prinsip atau keterampilan tertentu.

Kelebihan metode simulasi menurut Roestiyah (2008:22) antara lain: (1) menyenangkan siswa, (2) guru bisa mengembangkan kreativitas siswa, (3) mengurangi hal-hal abstrak, (4) tidak memerlukan pengarahan yang pelik dan mendalam, (5) menimbulkan semacam interaksi antar siswa, yang memberi kemungkinan timbulnya keutuhan dan kegotong-royongan serta kekeluargaan

yang sehat, (6) menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban atau kurang cakap, (7) menumbuhkan cara berpikir kritis,

Selain memiliki kelebihan, metode simulasi juga memiliki kelemahan, yaitu: (1) membutuhkan pengelompokkan yang fleksibel; perlu ruang dan gedung, (2) memerlukan banyak imajinasi dari guru maupun dari siswa, (3) menimbulkan hubungan informasi antara guru dan siswa yang melebihi batas, (4) sering dikritik dan dianggap hanya permainan saja.

### **2.3.1 Penggunaan Media Tayangan Film Pendek Terhadap Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Narasi Secara Tertulis dengan Metode Simulasi**

Penggunaan media tayangan film pendek terhadap kemampuan menceritakan kembali teks narasi secara tertulis menjadi suatu media yang efektif untuk memberikan stimulus pada siswa, sehingga siswa tertarik dan mampu memahami secara cepat cerita yang disajikan. Media tayangan film pendek berasal dari adaptasi sebuah cerita yang akan digunakan dalam pembelajaran, tayangan ini menyajikan video yang berupa film yang gambar di dalam *frame-frame*nya sudah memiliki kualitas 3 dimensi, atau hampir mirip aslinya, hal ini merupakan salah satu kelebihan media ini, karena dengan melihat objek sesuai dengan aslinya, maka siswa akan lebih cepat dalam memahami maksud dari cerita dan lebih mampu mengingat dalam memori otaknya.

Adapun langkah-langkah pembelajarannya adalah: (1) siswa dan guru membahas materi tentang menceritakan kembali teks narasi secara tertulis; (2) guru membagikan kepada masing-masing siswa naskah sebuah cerita untuk

dibaca; (3) guru memutar media tayangan film pendek 3 dimensi untuk diamati siswa; (4) siswa menuliskan hal-hal penting yang ada dalam pemutaran film; (5) siswa bergantian bercerita dan menilai dengan teman sebangkunya; (6) guru bersama dengan siswa melakukan evaluasi dan penguatan.

### **2.3.2 Penggunaan Media Animasi Kartun Terhadap Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Narasi Secara Tertulis dengan Metode Simulasi**

Penggunaan media tayangan animasi kartun terhadap kemampuan menceritakan kembali teks narasi secara tertulis menjadi suatu media alternatif. Media animasi kartun merupakan salah satu jenis media dari film animasi. Gerak gambar animasi dihasilkan dari suatu rangkaian gambar tak hidup yang tersusun dengan urut dalam perbedaan gerak yang minim pada setiap frame. Penggunaan animasi tidak terlepas dari alat bantu komputer. Gerakan berasal dari gambar atau foto yang jumlahnya banyak, lalu digabungkan sehingga menjadi sebuah gerakan elektronik 2 dimensi. Penggunaan animasi dengan bantuan komputer sebagai media pembelajaran memiliki banyak kelebihan, karena menambah kesan realisme dan merangsang siswa untuk merespon dengan adanya warna, musik, dan grafik (Latuheru 1988:122).

Adapun langkah-langkah pembelajarannya adalah: (1) siswa dan guru membahas materi tentang menyusun kembali teks narasi secara tertulis; (2) guru membagikan kepada masing-masing siswa naskah sebuah cerita untuk dibaca; (3) guru memutar media tayangan animasi kartun untuk diamati siswa; (4) siswa menuliskan hal-hal yang penting yang ada dalam pemutaran tayangan; (5) siswa

bergantian bercerita dan menilai dengan teman sebangkunya; (6) guru bersama dengan siswa melakukan evaluasi dan penguatan.

#### **2.4 Kerangka Berpikir**

Menceritakan kembali teks narasi secara tertulis bertujuan untuk melatih siswa agar memiliki kemahiran dalam berbicara dan mengungkapkan cerita secara tertulis. Dalam sebuah pembelajaran terdapat hal hal yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, diantaranya yaitu, strategi, metode, media,dll. Guru dan siswa adalah penentu keberhasilan pembelajaran menyusun teks narasi secara tertulis. Guru sebagai pendidik memiliki tanggung jawab yang besar untuk menjalankan perannya secara maksimal, apabila guru mampu menyampaikan materi dengan baik maka siswa mampu memahami materi dengan baik juga. Di pihak lain, siswa juga harus menjalankan perannya dengan baik, perannya dapat dijalankan dengan maksimal apabila siswa mampu menyerap materi yang disampaikan oleh guru dengan baik. Kondisi tersebut dapat dicapai salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. pentingnya penggunaan media pembelajaran dapat dilihat pada bagan berikut.

Penelitian ini mengukur keefektifan dua media yaitu media tayangan film pendek dan media tayangan animasi kartun terhadap kemampuan menceritakan kembali teks narasi secara tertulis dengan metode simulasi. Penerapan media tayangan film pendek membuat proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan menyenangkan, menarik minat siswa untuk aktif, tingkat pemahaman siswa juga meningkat, dan siswa akan mengoptimalkan kemampuannya, serta siswa juga akan memiliki kemahiran kemampuan menceritakan kembali teks narasi secara

tertulis karena semakin cepat memahami maka ada banyak waktu yang digunakan untuk latihan. Penerapan media tayangan animasi kartun dan dalam pembelajaran, membuat kemampuan siswa akan menjadi baik, melatih fokus mereka terhadap media, memancing imajinasi siswa lebih dalam, lalu siswa bebas mengekspresikan diri sesuai imajinasinya.

Penggunaan media yang diterapkan diharapkan mampu memberikan stimulus penunjang agar menceritakan kembali teks narasi secara tertulis siswa dapat mencapai standar minimal yang ditetapkan oleh SMP. Oleh sebab itu, pengujian terhadap media pembelajaran ini sangat penting untuk dilakukan. Hasil pengujian media pembelajaran yang dilakukan dengan penelitian diharapkan memberikan kepastian keefektifan media yang diuji. Dari kerangka pemikiran tersebut dapat dibuat paradigma berpikir sebagaiberikut :



## 2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka berpikir di atas, hipotesis penelitian yang dapat diajukan sebagai berikut.

### 1. Hipotesis Nol ( $H_0$ )

- a. tidak ada perbedaan kemampuan menceritakan kembali teks narasi secara tertulis pada siswa setelah diberi perlakuan dengan media tayangan film pendek dan tayangan animasi kartundengan metode simulasi.
- b. kemampuan menceritakan kembali teks narasi secara tertulis dengan media tayangan film pendek metode simulasi lebih baik dibandingkan dengan tayangan animasi kartun metode simulasi.

### 2. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ )

- a. terdapat perbedaan kemampuan menceritakan kembali teks narasi secara tertulis pada siswa setelah diberi perlakuan dengan media tayangan film pendek dan tayangan animasi kartundengan metode simulasi.
- b. kemampuan menceritakan kembali teks narasi secara tertulis dengan media tayangan film pendek metode simulasi lebih baik dibandingkan dengan tayangan animasi kartun metode simulasi.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis menggunakan tayangan film pendek telah memenuhi kriteria keefektifan. Hal ini dibuktikan dengan proses pembelajaran, hasil uji-t, dan hasil observasi. Proses pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis menggunakan tayangan film pendek telah melalui tahap penyajian masalah, hipotesisi dan pengumpulan data, dan pengakhiran. Hasil uji-t diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 12,576 dan *Sig.(2 tailed)* sebesar 0,000. Nilai  $t_{hitung}$  sebesar -12,576 lebih kecil dari  $t_{tabel}$  sebesar 1,67.
- 2) Pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis menggunakan tayangan animasi kartun telah memenuhi kriteria keefektifan. Hal ini dibuktikan dengan proses pembelajaran, hasil uji-t, dan hasil observasi. Proses pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis menggunakan tayangan animasi kartun telah melalui tahap penjelajahan, interpretasi, dan rekreasi. Hasil uji-t diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar -6,402 dan *sig. (2 tailed)* sebesar 0,000. Nilai  $t_{hitung}$  sebesar -6,402 lebih kecil dari  $t_{tabel}$  sebesar 1,70. Dengan demikian, skor *pretest* dan *po*



- 3) *sttest* kelompok eksperimen menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Hasil observasi pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis menggunakan tayangan animasi kartun menunjukkan tidak terdapat siswa dengan kriteria sikap kurang baik.

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut.

- 1) Guru bahasa Indonesia hendaknya memiliki kepekaan sosial agar dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam ketika menggunakan tayangan animasi kartun dalam pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis karena telah teruji keefektifannya.
- 2) Guru bahasa Indonesia hendaknya menerapkan tayangan film pendek pada pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis karena sudah diuji lebih efektif daripada penerapan tayangan animasi kartun pada pembelajaran menceritakan kembali teks narasi secara tertulis.
- 3) Kepada para peneliti yang akan melakukan penelitian mengenai keterampilan menceritakan kembali teks narasi secara tertulis, hendaknya melakukan penelitian ini dengan menggunakan media yang lain agar lebih menarik, kreatif, dan variatif sehingga memperkaya khazanah ilmu bahasa dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhi Mahasatya.2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara.
- Aminuddin.2009.*Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Anisa, Puji.2008. "Model Simulasi dan Anjangan Wicara dalam Pembelajaran Berbicara SMP". *Skripsi*. Semarang: Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS, Universitas Negeri Semarang.
- Aqib, Zainal.2013.*Model-model, Media, dan Stratego Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*.Bandung:Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi.2006.*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Adhi Mahasatya.
- Arsyad,Azhar.2002.*Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Asmani, Jamal Ma'mur.2011.*Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi*
- Bachri, S. Bachtiar.2005.*Pengembangan Kegiatan Bercerita, Teknik dan Prosedurnya*. Jakarta: Depdiknas.
- Bimo.2007.*Langkah Mewujudkan Budaya Mendongeng*. <http://kakbimo.wordpress.com/2007/12/15/7-langkah-mewujudkan-budaya-mendongeng>. Diunduh tanggal 26 Agustus 2016.
- Daryanto, 2010.*Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain.2010.*Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta:Rineka Cipta
- Erkaya, Odilea Rocha. 2005. "Benefits of Using Short Stories in the EFL Context. *Asian EFL Journal*. Eskisehir", Turkey: Eskisehir OsmangaziUniversity Tersedia : <http://asian-efl-journal.com/teachingarticles/2005/11/05/benefits-of-using-short-stories-in-the-efl-context/>. Diunduh pada 10 Agustus 2016.
- Hamalik, Oemar.1994. *Media Pendidikan*.Bandung: Citra Aditya Bhakti.
- Harry, Herman.1991.*Animasi*. Yogyakarta: Multi Media Training Center.
- Iskandarwassid, Dadang Sunendar.2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kemendikbud. 2013. *Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.2013. *Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kosasih. E.2012. *Dasar-Dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya.
- Latuheru, John D.1988.*Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*.Jakarta:Depdikbud &P2 LPTK.
- Majid, A. A. A. 2001. *Mendidik dengan Cerita*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- McKnight, Anthony, Garry Hoban, Wendy Nielsen.2011."Using Slowmationfor Animated Storytelling To Represent Non-Aboriginal Preservice Teachers" Awareness Of "Relatedness To Country"". Jurnal Australia tentang pendidikan teknologi 27 (1), 41-45. University of Wollongong.
- Musfiroh, Tadkiroatun.2008. *Memilih, Menyusun, dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara wacana.
- NK, Rostiyah.2008.*Strategi Belajar Mengajar*.Jakarta:Rineka Cipta
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Nurgiyantoro, Burhan.2009. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: Bhakti Profesiondo (BPFE) Yogyakarta.
- Nuryatin, Agus. 2010.*Mengabdikan Pengalaman Dalam Cerpen: 7 Langkah Pembelajaran Menulis Cerpen*. Rembang: Yayasan Adhigama.
- Pamungkas, Daud. 2012.*Bercerita dalam Kaitannya dengan Pendidikan Karakter Anak*. Cianjur: UNSUR.
- Priggawidagda, Suwarna. 2002. *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Puspitasari, Dyah ratna.2011." Keefektifan Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa SMP dengan Perlakuan Media Boneka dan Media Gambar dalam Model Simulasi". *Skripsi*. Semarang: Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS Universitas Negeri Semarang.
- Rahmatullah, Muhammad.2011."Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPN 6 Banjarmasin." *Skripsi*. Banjarmasin.
- Sadiman. Arief S (dkk).1993.*Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sayuti, Suminto A.2000. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*.Yogyakarta: Gama Media.

- Simanjutak, A.L. 2008. *Seni bercerita: Cara Bercerita Paling Efektif*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Soeparno. 1980. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Intan Pariwara.
- Subyantoro. 2013. *Pembelajaran Bercerita*. Yogyakarta: Ombak
- Sudarmadji. 2010. *Teknik Bercerita*. Jakarta: Kurnia Kalam Semesta.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. 1996. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R &D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R &D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharianto. 2005. *Dasar-Dasar Teori Sastra*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Sumardjo, Jacob. 2007. *Catatan Kecil Tentang Menulis Cerpen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wang, Shuyan, Hong Zhan. 2010. "Enhancing Teaching and Learning with Digital Storytelling". *USA Journal of Information and Communication Technologi Education*, 6(2), 76-87. University of Shouthern Mississippi dan Embry-Riddle Aeronatical University.
- Widagdo, Bayu dan Winastwan Gora. 2007. *Bikin Film Indie Itu Mudah*. Yogyakarta: Andi Offset
- Widiastuti, Indah Hariyani. 2010. "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Komputer dalam Pembelajaran Kooperatif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Struktur Atom". Tesis. Medan: Program studi Pendidikan Kimia, Pascasarjana Universitas Negeri Medan.