

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sistem pendidikan di Indonesia terdiri dari berbagai jenjang, mulai dari yang paling dasar hingga perguruan tinggi. Di setiap jenjang, pembelajaran bahasa Indonesia menjadi bagian penting. Tujuannya adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi secara lisan dan tulisan sesuai dengan temuan penelitian (Suprayogi et al.,2021) yang menekankan pentingnya kemampuan menyampaikan gagasan secara efektif.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, dunia pendidikan juga terus berinovasi. Peluang untuk pendidikan yang lebih baik telah muncul karena kemajuan teknologi. Pemilihan materi pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran merupakan salah satu pendekatan apabila digunakan dengan tepat, materi pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman pendidikan.

Membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan merupakan empat keterampilan berbahasa pada pembelajaran bahasa Indonesia. Meskipun banyak orang bisa berbicara dengan lancar, menulis dengan baik ternyata lebih sulit. Menurut (Hermalia, 2023) menuangkan ide ke dalam tulisan adalah keterampilan yang kompleks karena harus mampu menyusun kata-kata dengan baik dan benar.

Penelitian ini, penulis hanya fokus pada teks cerita fabel. Alasannya, teks cerita fabel sangat penting, tidak hanya di lingkungan sekolah, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Khususnya bagi siswa Sekolah Menengah Pertama, kemampuan menulis teks cerita fabel merupakan keterampilan yang wajib dipahami. Salah satu mata pelajaran yang digunakan untuk menanamkan

pendidikan karakter, khususnya materi Fabel. Teks cerita fabel merupakan cerita yang menggambarkan hewan-hewan dengan perilaku menyerupai manusia. Dalam cerita ini, hewan sering kali diberikan sifat, karakter, atau tindakan yang mencerminkan kehidupan manusia, seperti kemampuan berbicara, berpikir, dan membuat keputusan. Biasanya, fabel mengandung pesan moral atau nilai-nilai kehidupan yang bertujuan untuk disampaikan kepada pembaca.

Setelah mengamati langsung kondisi di SMP N 7 Muaro Jambi pada 15 Oktober 2024, penulis mewawancarai guru Bahasa Indonesia dan siswi kelas VII. Hasil wawancara memperlihatkan yaitu pemahaman siswa tentang teks cerita fabel masih rendah. Hal ini disebabkan karena dua hal. Pertama, penggunaan media pembelajaran yang menggunakan buku teks dan menulis di papan tulis saja membuat pembelajaran menjadi membosankan. Kedua, kurangnya kemampuan siswa dalam menulis membuat mereka kurang mengerti untuk menulis, khususnya menulis teks cerita fabel. Akibatnya, siswa kurang tertarik pada pelajaran teks cerita fabel dan lebih memilih untuk ribut.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan penulis memilih media video. Hal ini diperkuat dalam (Rizkiani, 2022) media video mampu menggabungkan unsur audio dan visual. Media video, khususnya animasi dapat menjelaskan konsep dengan lebih menarik dan interaktif. Video animasi yang sangat disenangi oleh siswa SMP yang lebih menarik dalam hal tampilan, kapasitas untuk mengingat pesan dapat ditingkatkan dengan penggunaan gambar karakter animasi dalam animasi audio visual. Dengan penggunaan video animasi, para pendidik dapat menyampaikan ide-ide yang kompleks dengan lebih jelas, dan

kemajuan teknologi ini bekerja dengan baik dengan sumber daya pengajaran yang sudah ada sebelumnya. (Arianti et al., 2020).

Manfaat video animasi yaitu: Pertama, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang langkah-langkah yang harus diikuti, sehingga mereka dapat menerapkannya saat menulis teks cerita fabel. Kedua, dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa saat belajar yang pada akhirnya berdampak positif terhadap kemampuan menulis mereka. (Khairunnisa, 2023) Dalam hal pendidikan, video animasi sangat berharga. Bahkan bagi siswa yang paham teknologi, video animasi dapat membuat materi pembelajaran lebih menarik dan lebih mudah dipahami. Siswa akan terpicu dan terinspirasi untuk belajar melalui penggunaan video animasi.

Penelitian ini menemukan yaitu video animasi merupakan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk mengajarkan teks cerita fabel. Penelitian sebelumnya telah memperlihatkan hal ini relevan. Sebagai permulaan, hasil penelitian oleh (Maraya dkk, 2022) memperlihatkan yaitu pembelajaran membuat cerita fantasi sangat dipengaruhi oleh penggunaan media video animasi. Kedua, hasil penelitian Mutia (Cut Rahayu, 2020) memperlihatkan yaitu penerapan media animasi dapat meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fabel oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kutacane. Ketiga, hasil penelitian (Pranata et al., 2021) memperlihatkan yaitu media pembelajaran film animasi berpengaruh efektif terhadap peningkatan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV SDN Rambutan 01, sehingga berdampak pada kualitas kemampuan menulis siswa semakin baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penggunaan sebuah media dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan,

penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Video Animasi terhadap Kemampuan Siswa SMP Kelas VII dalam Menulis Teks Cerita Fabel".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut.

- 1) Guru belum memanfaatkan berbagai macam media dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik.
- 2) Siswa belum memiliki kemampuan menulis yang baik, sehingga mereka kesulitan dalam menyusun teks prosedur dengan benar.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada persoalan media pembelajaran. Siswa sulit menuangkan ide dan gagasan dalam menulis, khususnya teks cerita fabel. Penulis ingin menguji pengaruh video animasi yang digunakan untuk memotivasi pikiran dan perasaan siswa dalam membuat sebuah teks cerita fabel dalam bentuk tulisan. Siswa yang terlibat adalah siswa kelas VII SMP N Muaro Jambi, yaitu kelas VII^C.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang akan diungkapkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah video animasi berpengaruh terhadap kemampuan siswa SMP kelas VII dalam menulis teks cerita fabel?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah diidentifikasi, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui pengaruh video animasi terhadap kemampuan siswa SMP kelas VII dalam menulis teks cerita fabel.

1.6 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah diidentifikasi dan tujuan penelitian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, temuan penelitian ini akan membantu pendidik memanfaatkan video animasi dengan lebih baik sebagai alat pembelajaran untuk membantu siswa menjadi penulis yang lebih baik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks cerita fabel.

- b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan para pendidik alat bantu yang dapat membuat penyajian konten teks cerita fabel lebih menarik dan menyenangkan, yang pada akhirnya menghasilkan hasil belajar yang lebih baik bagi siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pendidikan di SMP N 7 Muaro Jambi, khususnya dalam hal pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang efektif.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan sebagai referensi bagi penelitian yang serupa untuk menambah wawasan, pemahaman, serta pengalaman.