

**KEMAMPUAN MENULIS TEKS FABEL MELALUI MEDIA VIDEO
ANIMASI “BUAYA DAN KANCIL” OLEH SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 4 KUTACANE
TAHUN PEMBELAJARAN 2022/2023**

Yogi Hartama

Email : yogihartama90@gmail.com

James Marudut

Email : jamesmarudut@gmail.com

Rekaza Akbar

Email : rekazaakbar@gmail.com

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
STKIP Usman Safri Kutacane, Aceh Tenggara, Indonesia.**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Kemampuan Pembelajaran Menulis Teks Fabel Melalui Media Video Animasi “Buaya dan Kancil” oleh Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Kutacane Tahun Pembelajaran 2022/2023. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VII yang berjumlah 69 orang dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII 1 yang berjumlah 25 orang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan rancangan onegroup, tes serta rancang uji analisis dengan menentukan nilai rata-rata, standar deviasi, standar error, modus dan median. Dari pengolahan data diperoleh nilai rata-rata tes pembelajaran Kemampuan Menulis Teks Fabel oleh Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Kutacane Tahun Pembelajaran 2022/2023 sebesar 76,8 dan termasuk dalam kategori baik, dengan standar deviasi sebesar 5,76, dengan standar error sebesar 0,49, modus dari penelitian ini adalah 75, yaitu 16 orang siswa yang mendapatkan nilai 75, dan median dari penelitian ini adalah pada urutan 13 yaitu 75. Berdasarkan hasil nilai tes siswa tersebut dan jika dikaitkan dengan nilai KKM Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk SMP Negeri 4 Kutacane sebesar 65. Maka pembelajaran Kemampuan Menulis Teks Fabel oleh Siswa termasuk dalam kategori baik. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa Ada Kemampuan Siswa Menulis Teks Fabel Melalui Media Video “ Animasi Buaya dan Kancil” oleh Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Kutacane Tahun Pembelajaran 2022/2023.

Kata Kunci : Teks Fabel, Media Video Animasi “Buaya dan Kancil”.

Latar Belakang Penelitian

Cerita teks fabel memperoleh etimologinya dari istilah Latin *fabulat*. Teks dongeng menceritakan sebuah kisah tentang bagaimana beberapa hewan dapat bertindak seperti manusia. Teks fabel termasuk dalam kategori fiksi, yang menunjukkan bahwa itu adalah karya fiksi atau hasil imajinasi pengarang dan bukan kisah nyata. Maka pesan dan kesan yang disampaikan dalam teks fabel sangat erat kaitannya dengan moral atau perilaku, maka teks fabel disebut juga cerita moral. Tulisan fabel tidak hanya menggambarkan kehidupan binatang, tetapi juga kehidupan manusia dan segala ciri-cirinya. Akibatnya, membuat fabel membutuhkan imajinasi yang luar biasa. Menulis fabel dapat membantu siswa masuk ke dalam imajinasi mereka, yang kemudian mereka ungkapkan dalam tulisan mereka untuk membuat poin-poin penting.

Berdasarkan hasil wawancara salah satu guru Bahasa Indonesia, di SMP Negeri 4 Kutacane, guru menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi pembelajaran yang membosankan bagi siswa. Berdasarkan hal tersebut membuat nilai siswa menurun karena kurangnya minat belajar siswa terutama dalam kemampuan menulis teks fabel, sehingga pembelajaran dan nilai tidak mencapai nilai KKM. Dan berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa di SMP Negeri 4 Kutacane Kelas VII mereka menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia tersebut menjadi pembelajaran yang membosankan bagi mereka, terutama dalam kemampuan menulis teks fabel, kurangnya imajinasi siswa dalam menulis teks fabel, dan kurangnya pemahaman siswa mengembang alur cerita dan tokoh yang unik dalam cerita teks fabel.

Media Video Animasi “Buaya dan Kancil” untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia dimateri menulis teks fabel. Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar bergerak disertai suara pelengkap, seperti video atau film. Menurut Laily Rahmayanti (2016) pengertian media video animasi menyatakan bahwa “Media video animasi adalah media audiovisual yang tersusun dari gambar animasi dan audio yang dapat bergerak sesuai

dengan animasi karakter”. Dina Fitriana (2014) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran animasi adalah media yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pengajaran untuk merangsang imajinasi, perasaan, dan motivasi siswa melalui ilustrasi gambar bergerak dengan suara naratif, dan telah membantu memperjelas makna dari informasi yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud dengan lebih baik dan lebih sempurna”. Singkatnya, media video animasi dengan tema "Buaya dan Kancil" membuat siswa lebih tertarik untuk menulis teks fabel, dan dapat merangsang imajinasi siswa, sehingga dapat mengembangkan alur cerita dan karakter unik dalam teks fabel. Serta dalam kajian ini memiliki Rancangan Uji Analisis yaitu tes berdasarkan ini penulis mengetahui bagaimana kemampuan siswa dalam menulis teks fabel setelah guru Bahasa Indonesia memperlihatkan media video animasi “Buaya dan Kancil”.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :
Bagaimanakah Kemampuan Menulis Teks Fabel Melalui Media Video Animasi “Buaya dan Kancil” oleh Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Kutacane Tahun Pembelajaran 2022/2023?

Tujuan Penelitian ini adalah Untuk mengetahui Bagaimanakah Kemampuan Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Kutacane Tahun Pembelajaran 2022/2023 Terhadap Kemampuan Menulis Teks Fabel dengan Melalui Media Video Animasi “Buaya dan Kancil”?

KERANGKA TEORITIS

1. Pengertian Kemampuan Menulis

Kemampuan Ini adalah “kemampuan, kehebatan, kekuatan” untuk bisa. Kemampuan menulis adalah kemampuan untuk memunculkan ide-ide segar dan menyampaikannya dalam bentuk tulisan secara komprehensif, runtut, dan mudah dipahami untuk tujuan komunikasi atau tulisan.

Menulis adalah kegiatan mengungkapkan ide dan dalam menulis atau mengembangkan kreativitas berdasarkan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan atau

karangan dalam teks, menurut Sukirno (2016).

2. Tujuan Menulis

Menurut (Yunus 2015 Dalam Asri Hayati Putri 2020) mencantumkan berbagai tujuan penulisan yang dapat dibuat sebagai pedoman, antara lain: 1. Mengisahkan sesuatu, 2. Memberitahukan, 3. Meyakinkan pembaca, 4. Menginformasikan pembaca, 5. Buat pembaca tetap terlibat, 6. Menginspirasi pembaca, 7. Komunikasikan pikiran dan perasaan Anda.

3. Unsur –Unsur Menulis

Adapun unsur-unsur menulis di antaranya yaitu : 1. Gagasan adalah pemikiran, keyakinan, sudut pandang, dan informasi yang diungkapkan oleh penulis, 2. Kemampuan mengkomunikasikan sesuatu dengan cara yang dapat dipahami sepenuhnya oleh pembaca, 3. Penulis biasanya menggunakan urutan sebagai aturan atau pola untuk mengarahkan perkembangan dan pengaturan pemikiran, 4. Bahasa tertulis, yang terutama berkaitan dengan Morfologi (kata), kaidah bahasa yang penggunaan kata dan kalimat, cara penggunaan bahasa secara efektif, serta ejaan, merupakan sarana untuk menyampaikan gagasan.

4. Manfaat Menulis

Latihan menulis memiliki beberapa keunggulan. (Dalman 2018 Dalam Asri Hayati Putri 2020) mencantumkan manfaat menulis diantara lain: 1. Meningkatkan keahlian, 2. Mendorong kesadaran dan imajinasi, 3. Meningkatkan keberanian, 4. Meningkatkan kemampuan dan keinginan untuk mengumpulkan informasi.

5. Jenis-Jenis Menulis

Ada empat bentuk tulisan yang berbeda, dikategorikan berdasarkan karakteristik dan kemampuan presentasi : 1. Eksposisi, 2. Deskripsi (Tinjauan), 3. Argumen, 4. Fiksi atau narasi

A. Pengertian Teks

Sebuah teks adalah bentuk bahasa yang diucapkan dan dengan demikian dapat ditulis setelahnya membaca, ulangi percakapan yang telah terjadi atau Tariklah kesimpulan dari hasil menyimak dan tuangkan ke dalam tabel menulis. Teks adalah bahasa tertulis yang ada berdasarkan konteks Di sisinya (Mahsun 2014).

1. Jenis-Jenis Teks

Teks merupakan alat dalam kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia 2013. Pembelajaran berlangsung, terbukti dengan pembelajaran di tingkat SMP dan MTS sebanyak 14 macam teks. 1. Teks laporan hasil observasi, 2. Teks Deskripsi, 3. Teks Deskriptif, 4. Teks Diskusi, 5. Teks Kisah Pendek (Cerpen), 6. Teks fabel, 7. Teks Penilaian, 8. Teks prosedur, 9. Teks Narasi Biografi, 10. Teks Tanggapan Kritis, 11. Teks Tantangan, 12. Teks Eksemplum, 13. Teks Eksplanasi, 14. Tes Rekaman Teks.

B. Hakikat Teks Fabel

Sejak lama sebelum mereka belajar menulis, orang sudah memiliki sejarah mendongeng. Salah satu cara utama untuk menjaga diri tetap hidup adalah melalui cerita. Dongeng atau Fabel berfungsi sebagai alat penting untuk belajar tentang dunia. Selain dimanfaatkan untuk memahami dunia dan menyampaikan ide dan nilai, individu lain juga melestarikan dan mentransfer konsep dan nilai tersebut dari generasi ke generasi. Fabel adalah cerita tradisional yang diwariskan dari mulut ke mulut atau dalam kelompok masyarakat.

1. Pengertian Teks Fabel

Kata “fabel” berasal dari bahasa latin yaitu “*fabulat*” yang mengacu pada narasi tentang lingkungan hewan yang bertingkah laku seperti sekelompok manusia, menurut Lufianto (2015).

2. Struktur Teks Fabel

Menurut Suprihatin, struktur tulisan fabel tidak jauh berbeda dengan struktur teks cerpen (2015). Struktur tiga bagian teks cerita fabel berisi orientasi, komplikasi, dan resolusi. Struktur koda-berorientasi-komplikasi-resolusi-koda dibuat dengan menambahkan teks cerita ke struktur koda di bagian penutup.

3. Unsur-Unsur Pembangun Teks Fabel

Teks fabel merupakan karya sastra yang memiliki sejumlah komponen struktural. Komponen-komponen ini tidak dapat dipisahkan tanpa memisahkan komponen lainnya karena mereka adalah satu kesatuan. Tema, tokoh atau penokohan, alur cerita, latar, dan amanat merupakan kategori utama dari aspek-aspek tersebut. Namun Nurgiantoro percaya bahwa karya sastra, khususnya yang terdapat dalam sastra fabel, memiliki lima ciri di atas selain dua ciri lainnya: sudut pandang dan gaya bahasa.

C. Hakikat Media Pembelajaran

Pada perkembangan global saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi telah memainkan peran penting dalam penggunaan alat peraga sekolah. Akibatnya, media pembelajaran di sekolah mulai beradaptasi dengan kemajuan teknologi tersebut. Media pembelajaran seperti audio, video, dan audio visual telah banyak digunakan oleh guru untuk membantu siswa merasa lebih nyaman selama kegiatan belajar di kelas.

1. Pengertian Media Pembelajaran

Asih (2016) Dalam Nur Anif mendefinisikan media pembelajaran sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran, termasuk alat peraga untuk menyalurkan pesan dan menggugah pikiran, perasaan, dan keinginan siswa.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Hasil belajar dan prestasi belajar siswa keduanya dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran. Siswa akan lebih mudah mengikuti proses belajar mengajar di kelas dengan tersedianya materi pembelajaran. Keunggulan media pembelajaran

menurut Sadiman (2014) antara lain: 1. Perjelas bagaimana pesan disampaikan lebih eksplisit sehingga tidak terlalu bertele-tele (murni tertulis atau lisan), 2. Mengatasi batasan yang dipaksakan oleh waktu, ruang, dan kemampuan indrawi, 3. Berbagai perangkat bahan ajar dapat menumbuhkan kecintaan belajar, memungkinkan siswa untuk terlibat lebih langsung dengan dunia luar dan kenyataan, serta memungkinkan siswa untuk mengejar minat dan gaya belajarnya sendiri secara bebas, 4. Beri mereka rangsangan yang sama, pengalaman yang sama, dan dorong mereka untuk memiliki pendapat yang sama.

D. Video Animasi “Buaya dan Kancil”

Penelitian Laily Rahmayanti (2016) mengungkapkan bahwa bahwa media video animasi merupakan media audio visual yang mensinkronkan audio dengan gambar bergerak karakter animasi. Husni (2021) menjelaskan bahwa media video animasi sebagai kemunculan gerakan diciptakan oleh transisi antara dua frame yang berbeda satu sama lain selama waktu yang telah ditentukan. Selain itu, beberapa suara, seperti suara dialog dan percakapan, mendukung pergerakan gambar. lainnya.

1. Langkah-Langkah Pembelajaran Menulis Teks fabel Melalui Media Video Animasi “Buaya dan Kancil”

Berikut tata cara umum penulisan teks fabel dengan media video animasi “Buaya dan Kancil”: 1. Guru memperkenalkan konten mengenai sastra fabel sebelum mengarah dengan tujuan pembelajaran dan keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa, 2. Instruktur selanjutnya memutar video animasi tentang fabel seperti "Buaya dan Kancil", 3. Setelah itu, siswa mencatat detail penting dari setiap kejadian dalam video animasi yang diputar oleh guru, 4. Setelah melihat dan mendengarkan video animasi, siswa membuat outline, 5.

Instruktur dan siswa merangkum pelajaran yang telah mereka pelajari, 6. Setelah itu siswa mengembangkan kerangka karangan menjadi teks fabel.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi

a. Kelebihan Media Video Animasi

Menurut Johari, Andriana, (2014), manfaat media video animasi adalah: “a) Benda besar dan kecil dapat tampak menjadi satu ukuran. b) Memungkinkan untuk mempermudah penyajian informasi yang kompleks. c) Memiliki kemampuan memadukan media pembelajaran yang berbeda”.

b. Kekurangan Media Video Animasi

Media pembelajaran juga memiliki kekurangan dan kelebihan. Nuswantoro dan Vicky Dwi Wicaksono (2019) menyatakan kekurangan materi pembelajaran video animasi karena “Media video animasi juga memiliki keterbatasan yaitu pengguna harus memiliki laptop, komputer, dan proyektor.

METODE PENELITIAN

Kajian penelitian ini bersifat kuantitatif, artinya dihitung berdasarkan temuan penelitian sebelumnya. Penelitian satu kelompok ini adalah penelitian eksperimental yang mengecualikan kelompok perbandingan yang mendukung hanya menggunakan satu kelompok sebagai sampel.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan Menulis Teks Fabel Melalui Media Video Animasi “Buaya dan Kancil” oleh Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Kutacane Tahun Pembelajaran 2022/2023. Penelitian ini adalah Kuantitatif kategori eksperimen. Penelitian onegroup ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan satu kelompok saja sebagai sampel tanpa menggunakan kelompok perbandingan. Penelitian onegroup memberikan perlakuan sama pada setiap sampel tanpa memperhitungkan dasar kemampuan yang dimiliki.

Pembahasan Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Tes Pembelajaran Kemampuan Menulis Teks Fabel oleh Siswa Sebelum Penggunaan Media Video Animasi “Buaya dan Kancil”

Deskripsi data pembelajaran Kemampuan Menulis Teks Fabel oleh Siswa sebelum adanya Media Video Animasi “Buaya dan Kancil”. Nilai siswa di bawah KKM(65), setelah ada pelakuan yang diberikan oleh peneliti yaitu Media Video Animasi “Buaya dan Kancil”, maka dapat kita lihat Ada Kemampuan Siswa dalam Menulis Teks Fabel berdasarkan nilai rata-rata tes yaitu 76,8 dengan kategori baik. Adapun cara peneliti menemukan nilai rata-rata tes dalam kemampuan siswa menulis teks fabel oleh siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kutacane Tahun Pembelajaran 2022/2023 dengan Rubrik Penilaian Menulis Teks Fabel yaitu: Kesesuaian dengan tema, Kelengkapan struktur, Kelengkapan unsur-unsur, Ketepatan penggunaan kaidah bahasa dan Kerapian dalam menulis. Kelima aspek penilaian tersebut dapat menilai Kemampuan Menulis Teks Fabel oleh Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Kutacane Tahun Pembelajaran 2022/2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. 2014. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Andriana. 2014 “*Kelebihan Media Video Animasi*”.
<file:///C:/Users/HP/Documents/bahan%2520skripsi/materi%2520vido%2520animasi.pdf>
- Aprianti. 2015. “*Pengertian Fabel*” <https://penerbitdeepublish.com/pengertian-fabel/>
- Asih. 2016. *Media Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Dalman. 2018. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Husni. 2021. *Media Video Animasi*
<file:///C:/Users/HP/Documents/bahan%2520skripsi/materi%2520vido%2520animasi.pdf>
- Lufianto. 2015. “*Pengertian Fabel*” <http://repo.uinsatu.ac.id/21880/5/BAB%20II.pdf>
- Sadiman, Arif S. 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Suprihatin. 2015. “*Struktur Teks Fabel*”.
<http://repo.uinsatu.ac.id/21880/5/BAB%20II.pdf>
- Rahmayanti Laili. 2016 “*Media Video Animasi*”.
<file:///C:/Users/HP/Documents/bahan%2520skripsi/materi%2520vido%2520animasi.pdf>
- Septiani, Eris. 2022. “*Penilai dalam Kemampuan Menulis Teks Iksi*”. UIN Syarif Hidayatullah.
- Sukirno. 2016. *Belajar Cepat Menulis Kreatif Berbasis Kuantum*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2018. *Statika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan G*. Bandung: Alfabeta.
- Wicarsono Vicky Dwi. 2019. “*Kekurangan Media Video Animasi*”.
<file:///C:/Users/HP/Documents/bahan%2520skripsi/materi%2520vido%2520animasi.pdf>
- Yunus, Syaripudin. 2015. *Menulis Kreatif*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Yono 2014. “*Pengertian Fabel*” <https://penerbitdeepublish.com/pengertian-fabel/>