

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Kemajuan teknologi saat ini sangat mendukung berbagai perkembangan media pembelajaran. Tidak dapat dipungkiri, media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam menunjang suatu pembelajaran di kelas. Media yang dikembangkan dalam pembelajaran dapat bermacam-macam, salah satunya adalah film animasi. Film animasi secara sederhana dapat diartikan sebagai pengolahan gambar diam menjadi gambar bergerak. Film animasi banyak ditonton oleh anak-anak karena isi ceritanya ataupun gambarnya yang menarik. Selain itu, film animasi juga dapat membantu perkembangan imajinasi dan motivasi belajar siswa. Menurut Tabrani (Rosyadi dkk, 2012, hlm. 48), saat melihat film animasi, terjadi proses imajinasi di sana. Proses imajinasi merupakan proses yang memerlukan rasio dan juga kreativitas. Penggunaan film animasi sebagai media pembelajaran juga dapat menyebabkan motivasi belajar siswa meningkat, sehingga akan berdampak positif bagi peningkatan hasil belajarnya. Sejalan dengan hal tersebut, sebuah studi eksperimen yang dibuktikan Pertiwi (2016) membuktikan bahwa media audio visual efektif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN Grobog Kulon 01.

Film animasi yang dikembangkan menjadi media pembelajaran dapat bersumber dari berbagai hal, salah satunya cerita rakyat Manggarai. Cerita rakyat Manggarai adalah cerita turun-temurun yang hidup di kalangan masyarakat Manggarai. Cerita ini biasanya sudah ada sejak zaman dahulu dan diturunkan secara lisan dari generasi ke generasi. Karena kedudukannya yang penting sebagai warisan budaya Manggarai, maka cerita rakyat Manggarai sudah selayaknya dilestarikan dan dijaga keberadaannya. Salah satu cara melestarikan cerita rakyat Manggarai adalah dengan cara membuat suatu produk yang dapat diterima dengan baik oleh para pelajar. Produk ini dapat berupa buku cerita ataupun film yang kemudian dijadikan sebagai media pembelajaran di kelas. Dengan adanya media pembelajaran film animasi

berbasis cerita rakyat Manggarai, pembelajaran di kelas akan terasa lebih menyenangkan. Bagi pelajar di Manggarai, mereka akan diperkenalkan dengan media baru dalam pembelajaran. Cerita yang biasanya didengar dalam bentuk tuturan lisan, nantinya akan bisa mereka nikmati dalam bentuk media audiovisual.

Film animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa film animasi pendek yang bersumber dari cerita imajinasi di kalangan masyarakat Manggarai. Pengembangan ini dilakukan berdasarkan adanya tuntutan dalam kurikulum 2013 yang menghendaki siswa khususnya siswa kelas VII SMP untuk mempelajari teks cerita imajinasi. Pengembangan film animasi pendek ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran teks cerita imajinasi yang menuntut siswa untuk mampu menceritakan kembali isi cerita imajinasi yang dibaca dan didengar. Pengembangan film animasi pendek bagi pembelajaran teks cerita imajinasi ini sejalan dengan penelitian pengembangan terdahulu oleh Putri Oviolanda Irianto pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran *Treffinger* Berbasis Media Komik pada Keterampilan Menulis Cerita Imajinasi (Penelitian dan pengembangan di kelas VII SMP Daarut Tauhiid Bandung Tahun Ajaran 2016/2017)”. Penelitian yang dilakukan Irianto menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, pedoman observasi, angket, dan tes. Sementara penelitian ini tidak menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Fendy Bagus Setiawan pada tahun 2013 dengan judul “Pembuatan Film Animasi Edukasi “Menjaga Lingkungan Kita” Menggunakan Adobe Flash CS3”. Perbedaan penelitian Fendy dengan penelitian ini terletak pada tujuannya, yaitu untuk menciptakan media sosialisasi dan edukasi tentang menjaga lingkungan dan kebersihan. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang layak digunakan sebagai media pembelajaran teks imajinasi. Selain itu, perbedaan juga terlihat pada *software* yang digunakan untuk mengembangkan film animasi. Penelitian Fendy menggunakan *software* Adobe Flash CS3. Sedangkan *software* yang mendukung pengembangan media film animasi

pendek berbasis cerita rakyat Manggarai adalah Microsoft Power Point 2010. Program ini memungkinkan penggunaannya untuk membuat berbagai animasi, *slide*, video, dan lain sebagainya sesuai kebutuhan pengguna.

Berdasarkan pemaparan tersebut, pengembangan media film animasi pendek perlu dilakukan. Produk hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pengetahuan bagi guru maupun siswa pada tingkat SMP kelas VII.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dalam pendahuluan, permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah profil media pembelajaran dalam pembelajaran teks cerita imajinasi yang sudah berlangsung di SMP Negeri 1 Langke Rembong?
2. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran film animasi pendek dua dimensi berbasis cerita rakyat Manggarai dalam pembelajaran teks cerita imajinasi?
3. Bagaimanakah implementasi media film animasi pendek dua dimensi berbasis cerita rakyat Manggarai dalam pembelajaran teks cerita imajinasi?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. untuk mendeskripsikan profil media pembelajaran dalam pembelajaran teks cerita imajinasi yang sudah berlangsung di SMP Negeri 1 Langke Rembong;
2. untuk mendeskripsikan proses pengembangan media film animasi pendek dua dimensi berbasis cerita rakyat Manggarai bagi pembelajaran teks cerita imajinasi;
3. untuk mendeskripsikan proses pembelajaran teks cerita imajinasi dengan menggunakan media film animasi pendek dua dimensi berbasis cerita rakyat Manggarai.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini bermanfaat untuk memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam rangka mengembangkan produk yang berbasis teknologi terkini berupa media film animasi pendek dua dimensi. Media ini akan menjadikan pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa kelas VII SMP menjadi lebih modern dan lebih diminati karena sesuai dengan perkembangan zaman.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Bagi guru, penelitian pengembangan ini bermanfaat untuk menciptakan suasana baru dalam pembelajaran teks cerita imajinasi serta dapat memberikan solusi atas masalah kekurangan media pembelajaran di kelas.

b. Bagi Siswa

Bagi siswa, hasil penelitian ini akan memberikan kemudahan dalam mempelajari teks cerita imajinasi karena didukung oleh media yang menarik yang dapat mendorong semangat siswa dalam belajar. Selain itu, hasil penelitian ini juga bermanfaat bagi siswa dalam menambah wawasan mereka tentang khazanah sastra nusantara.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti-peneliti berikutnya, penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dan dapat dijadikan referensi ataupun acuan bagi peneliti lain yang akan melakukan pengembangan serupa.

E. Struktur Organisasi

Struktur organisasi berisi rincian dari masing-masing bab dalam skripsi ini. Bab yang termuat dalam skripsi ini terdiri atas lima bab yang dijelaskan sebagai berikut.

Bab I merupakan bagian pendahuluan. Bab ini memuat latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Latar belakang penelitian berisi permasalahan

penelitian serta alasan untuk melakukan penelitian. Rumusan masalah penelitian berisi permasalahan-permasalahan yang terdapat pada objek yang ingin diteliti dan akan dibuktikan dengan melakukan penelitian. Tujuan penelitian berisi hal-hal yang hendak dicapai dengan melakukan penelitian berdasarkan masalah-masalah yang sudah dirumuskan sebelumnya. Manfaat penelitian berisi kegunaan-kegunaan yang akan diperoleh dengan melakukan penelitian, baik itu manfaat teoritis maupun praktis. Struktur organisasi berisi perincian dari susunan bab-bab yang terdapat pada skripsi.

Bab II merupakan bagian kajian teoretis. Bab ini memuat teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Pada skripsi ini teori yang digunakan yakni teori cerita rakyat, media pembelajaran, film animasi, dan teks cerita imajinasi.

Bab III merupakan bagian metode penelitian. Bab ini memuat metode yang akan digunakan dalam penelitian beserta desainnya serta memuat instrumen-instrumen yang akan digunakan untuk mengambil data penelitian. Selain itu, bab ini juga berisi teknik analisis data yang akan digunakan untuk mengolah data-data hasil penelitian.

Bab IV merupakan bagian temuan dan pembahasan hasil penelitian. Bab ini memuat analisis dari data-data hasil penelitian dan penjelasan mengenai data-data yang diperoleh sebagai jawaban dari rumusan masalah.

Bab V merupakan bagian simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Bab ini memuat kesimpulan dari penelitian dan pengembangan film animasi yang telah dilakukan. Bagian implikasi berisi pengaruh dari penelitian yang dilakukan. Bagian rekomendasi berisi sara-saran dari peneliti baik bagi guru maupun peneliti-peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian sejenis.