

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam pendidikan akan ada kegiatan pembelajaran dimana guru sebagai fasilitator akan membimbing siswa untuk belajar dan memahami serta mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa dikatakan belajar jika terjadi perubahan pada diri siswa. Oleh karena itu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan bergantung kepada proses belajar siswa, serta berhasil tidaknya proses belajar siswa juga dipengaruhi oleh bahan pembelajaran yang digunakan, terlebih saat pembelajaran jarak jauh sedang diterapkan. Oleh sebab itu perlu adanya pengembangan atau pembaharuan bahan pembelajaran.

Pada masa sekarang ini, kemajuan teknologi sudah tidak dapat terelakkan. Semakin modern dan majunya teknologi memacu kreativitas pendidik untuk bisa memberikan pembelajaran yang menarik dengan inovasi yang sesuai dengan minat siswa. Pemanfaatan teknologi yang mudah dijangkau anak dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran, seperti gadget (internet) atau televisi. Dalam dunia pendidikan teknologi dapat digunakan untuk membantu dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

Menonton tayangan bisa menjadi salah satu alternatif pembelajaran bagi anak, karena aktivitas menonton tayangan adalah salah satu kegiatan yang menyenangkan dan tidak membosankan, terutama jika digunakan untuk media belajar, karena menonton tayangan masuk kedalam golongan media audiovisual. Menonton film animasi bisa menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang menyenangkan bagi anak serta salah satu cara untuk menambah semangat belajar anak, karena selain menghibur juga

dapat menambah wawasan bagi anak sehingga dapat dikatakan anak akan bermain sambil belajar, karena film animasi bersifat menarik serta tidak bisa dipungkiri bahwa film animasi merupakan media teknologi yang sangat diminati oleh berbagai kalangan. Rahayu dan Kristiyantoro (dalam Hasanah & Nulhakim, 2015:93) mengemukakan bahwa jika “media film animasi ini sudah menarik perhatian siswa, maka diharapkan informasi akan lebih mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera terlibat, terutama telinga dan mata yang digunakan untuk menyerap informasi”. Sebagaimana menurut Jean Piaget anak umur 7-11 tahun masuk pada tahap operasi konkret, yaitu masa dimana tindakan mental yang bisa bolak balik dan berkaitan dengan objek yang nyata dan konkret. Berdasarkan pendapat Jean Piaget maka dapat disimpulkan bahwa siswa sekolah dasar umur 7-11 tahun memerlukan benda-benda nyata dan konkret untuk menunjang proses pembelajaran, sehingga anak dapat mengikuti pembelajaran dengan senang, tertarik dan tidak mudah bosan.

Pengaruh film tersebut dapat dimanfaatkan sebagai wawasan baru bagi anak dalam mendapatkan dan memahami nilai-nilai pendidikan yang terkandung di dalamnya terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi tokoh-tokoh pada cerita fiksi diajarkan di kelas IV tema 8 subtema 1,2, dan 3 materi ini dapat lebih menarik minat siswa jika diajarkan dengan cara yang berbeda sehingga lebih menarik minat siswa dalam belajar dan siswa tidak akan cepat merasa bosan dalam pembelajaran. Dengan demikian guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan bahan pembelajaran, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan teknologi atau media sosial lainnya dalam pembelajaran.

Setiap anak mempunyai karakter dan kemampuan berbeda-beda dalam pembelajaran, dengan demikian diperlukan inovasi agar siswa dapat memahami pembelajaran. Dengan menggunakan film animasi sebagai alternatif pembelajaran dapat memfasilitasi anak yang hanya memiliki

kecerdasan audio saja atau kecerdasan visual saja, karena film menyuguhkan pembelajaran dengan teknik audiovisual.

Oleh karena itu peneliti perlu menganalisis penggunaan film terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, untuk memberikan pemahaman tentang tokoh-tokoh pada cerita fiksi sesuai dengan tema 8 subtema 1,2 dan 3 KD 3.9 dan 4.9 dimana siswa harus membedakan tokoh serta menceritakan kembali tokoh-tokoh beserta sifat yang dimiliki tokoh tersebut yaitu diantaranya tokoh utama dan tokoh tambahan serta penokohan protagonis dan antagonis, dengan begitu anak akan mudah menceritakan tokoh-tokoh sejalan dengan pendapat Cahyani (2018, hlm. 33) bercerita kembali adalah ketika siswa menceritakan apa yang telah mereka baca atau dengar. Bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara. Hidayat (2016, hlm. 3) tujuan ketrampilan berbicara pada pelajaran Bahasa Indonesia agar siswa mampu melakukan komunikasi secara lisan.

Pengembangan bahan pembelajaran ini memerlukan sumber untuk menambah referensi terkait hal-hal yang akan dituangkan dalam bahan pembelajaran, salah satunya yaitu film animasi. Peneliti menggunakan film animasi *Treasure Trekkers* yang artinya penjelajah harta karun sebagai film yang akan diteliti karena serial ini menceritakan berbagai tokoh dengan penokohan yang ditampilkan, terdiri dari tokoh utama dan tokoh tambahan serta penokohan protagonis dan antagonis sesuai terhadap materi tokoh-tokoh dalam cerita fiksi. Film ini diproduksi oleh *cake entertainment* salah satu perusahaan hiburan anak yang berpusat di London. Film ini menceritakan tentang kisah tiga para penjelajah yaitu dua ekor tikus dan satu ekor monyet yang menjelajahi dunia untuk menyelesaikan berbagai misi menantang dan mereka menyelesaikannya secara bersama-sama dengan memahami setiap perbedaan yang ada serta saling melengkapi satu sama lain, dan pada akhirnya mereka menemukan harta karun yang paling berharga yaitu persahabatan serta kebaikan. Setiap misi mereka dapatkan dari seorang profesor yaitu kucing besar dan asistennya

yaitu seorang robot wanita, serta disetiap penjelajahan mereka bertemu dengan tokoh-tokoh lainnya.

Berdasarkan pernyataan diatas, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan sebuah bahan pembelajaran audiovisual berupa film animasi *Treasure Trekkers*. Peneliti melihat bahwa film ini sangat cocok untuk dianalisis karena film ini adalah film anak-anak yang mengajarkan tentang empati, persahabatan, keberanian, kerja tim, belajar satu sama lain serta menghargai satu sama lain dengan berbagai karakter yang ada.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Tokoh dan penokohan yang terdapat dalam serial animasi *Treasure Trekkers* ?
2. Bagaimana bahan pembelajaran menceritakan tokoh-tokoh pada cerita fiksi bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar berdasarkan hasil analisis tokoh dan penokohan dalam animasi *Treasure Trekkers* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti mendeskripsikan tujuan sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan bagaimana tokoh dan penokohan yang terdapat dalam serial animasi *Treasure Trekkers*.
2. Menyusun bahan pembelajaran pada materi menceritakan tokoh-tokoh pada cerita fiksi bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar berdasarkan hasil analisis tokoh dan penokohan dalam animasi *Treasure Trekkers*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif bahan pembelajaran Bahasa Indonesia menceritakan tokoh-tokoh pada cerita fiksi beserta watak yang dimiliki tokoh tersebut di kelas IV Sekolah Dasar. Secara teori, manfaat penelitian ini diharapkan mampu membuat siswa lebih aktif dan pembelajaran lebih berpusat pada siswa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dan pertimbangan bagi guru dalam alternatif bahan pembelajaran dan terciptanya pembelajaran yang lebih menarik serta memberi pengalaman baru.

b. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti mengenai tokoh dan penokohan pada film animasi *Treasure Trekkers* yang dijadikan sebagai alternatif bahan pembelajaran menceritakan tokoh-tokoh pada cerita fiksi.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat membantu mendapatkan sumber dan acuan untuk mengerjakan skripsi yang sejenis.

E. Definisi Istilah

1. Analisis tokoh dan penokohan pada penelitian ini merupakan menganalisis tokoh-tokoh serta karakter atau sifat yang dimiliki oleh tokoh dalam film animasi *Treasure Trekkers*.
2. Film animasi merupakan satu diantara jenis film yang paling dikenal manusia khususnya anak-anak. Film animasi merupakan media yang menggabungkan antara audio dan visual, jadi film animasi umumnya bersifat lucu dan menghibur dengan berbagai karakter tokoh yang disajikan, serta biasanya memuat nilai karakter serta kehidupan bagi manusia, karena itulah film animasi dapat dijadikan media pendidikan.

Film animasi dalam penelitian ini adalah film animasi *Treasure Trekkers*.

3. Bahan pembelajaran dalam penelitian ini merupakan bahan pembelajaran Bahasa Indonesia materi tokoh-tokoh pada cerita fiksi kelas IV Sekolah Dasar.
4. Menceritakan tokoh-tokoh dalam penelitian ini yaitu menceritakan kembali tokoh-tokoh serta watak yang dimiliki tokoh dalam film animasi *Treasure Trekkers*.
5. Cerita fiksi dalam penelitian ini yaitu berupa film animasi *Treasure Trekkers*.