

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dunia pendidikan saat ini mulai mengintegrasikan teknologi pada berbagai aspek termasuk dalam pembelajaran. Pendidikan yang berkualitas menjadi hal penting yang harus dimiliki setiap negara. Upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya dengan perubahan kurikulum menjadi lebih baik. Berdasarkan Permendikbud No. 54 tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL) menyatakan, “Telah ditetapkan beberapa kriteria kualifikasi kemampuan peserta didik yang mencakup ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diharapkan dapat dicapai dan diperoleh lulusan yang memiliki kemampuan baik”. Artinya, untuk mencapai ketiga ranah tersebut perlu didukung oleh perangkat yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Perangkat yang dimaksud, salah satunya perkembangan pemanfaatan teknologi. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi maka dunia pendidikan menjadi sangat penting untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang berkualitas.

Pada masa Pandemi Covid-19, proses pembelajaran dipaksa berubah secara drastis dari pertemuan tatap muka menjadi pembelajaran secara daring. Hal ini bisa dikatakan pembelajaran secara moda daring ini merupakan pembelajaran berorientasi keterampilan abad ke-21. Pembelajaran pada abad ke-21 berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang sudah sangat pesat. Dunia pendidikan secara paksa melaksanakan pembelajaran secara daring. Nurhayatin (2020, hlm. 85) menyatakan pembelajaran abad ke-21 sebagai berikut.

“Tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan multiliterasi pun harus dikembangkan. Dalam kondisi khusus seperti Pandemi Covid-19, pembelajaran dilaksanakan di rumah, tidak tatap muka dengan berbagai cara, salah satunya dengan moda daring. Sementara, dalam kondisi darurat pun, kompetensi peserta didik tetap menjadi tujuan utama yang harus dibina dan ditingkatkan. Keterampilan berkolaborasi, berkomunikasi, berpikir kritis, dan kreativitas peserta didik perlu ditingkatkan”.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa pembelajaran pada abad ke-21 tetap harus dilaksanakan walaupun dengan moda daring karena

bertujuan untuk meningkatkan kemampuan keterampilan yang harus dibina dan ditingkatkan.

Sehubungan dengan pendapat di atas, pembelajaran pada saat pandemi ini menggunakan pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang telah mengubah sistem pembelajaran berpola media. Munir (2009, hlm. 3) mengatakan, “Pada pola pembelajaran bermedia ini, pembelajar dapat memilih materi pembelajaran berdasarkan minatnya sendiri, sehingga belajar menjadi menyenangkan, tidak membosankan, penuh motivasi, semangat, dan sebagainya. Proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi merupakan bimbingan dari pengajar untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif”. Artinya, pembelajaran bermedia akan lebih menarik motivasi dan semangat peserta didik dalam belajar. Peran pendidik dalam pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitator pembelajaran agar dapat memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran. Dapat disimpulkan, pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi memiliki peran penting dalam keadaan pandemi saat ini, pendidik pun dapat dimudahkan dengan media yang akan digunakan dalam materi pembelajaran dan peserta didik pun dapat mudah mengakses pembelajaran dengan fleksibel sehingga pembelajaran akan lebih efektif dalam keadaan pandemi saat ini.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 salah satunya adalah menceritakan kembali isi teks. Menceritakan kembali isi teks dapat berwujud teks lisan dan teks tertulis. Pada pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel berupa teks tertulis. Keterampilan menulis dapat merangsang otak peserta didik melahirkan gagasan dan ide dari pengalaman hidup yang dituangkan dalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis dapat melahirkan suatu gagasan dan ide dari pikiran dan perasaan. Slamet (2014, hlm. 153) menyatakan, “Keterampilan menulis bukan hanya melahirkan pikiran atau perasaan, akan tetapi juga merupakan pengungkapan ide, pengetahuan, ilmu, dan pengalaman hidup seseorang dalam bahasa tulis”. Dengan demikian, menulis dapat dikatakan sebagai keterampilan yang sulit dan kompleks. Keterampilan menulis dianggap sesuatu yang sulit karena dalam menulis kita harus memperhatikan kaidah kebahasaan

yang tepat agar pesan dapat diterima secara utuh dan tidak ada kesalahpahaman kepada pembaca.

Pada kenyataannya, peserta didik merasa kesulitan dalam menulis karena harus memperhatikan kaidah kebahasaan agar pesan yang ditulis dapat diterima secara jelas. Mui'in dan Wartiningsih (2018, hlm. 1) mengatakan, "Menulis bukanlah sebuah keterampilan yang dengan mudah dapat dipelajari siswa. Menulis membutuhkan proses latihan yang berkelanjutan dengan tekun". Artinya, menulis perlu latihan yang tekun untuk menjadikan sebuah tulisan yang utuh dan sesuai kaidah kebahasaan. Dengan melatih menulis secara tekun peserta didik dapat terbiasa dalam menulis dan memperluas kosa kata, ejaan, dan dapat memperhatikan kaidah kebahasaan sehingga pesan yang ditulis dapat diterima secara utuh.

Pembelajaran menulis cerita fabel harus dikuasai dan dipelajari peserta didik agar dapat memberikan pemahaman tentang berbagai persoalan hidup. Cerita fabel berkisah tentang kehidupan manusia yang diperankan oleh binatang yang mengajarkan nilai-nilai moral. Menurut Ampera (2010, hlm. 10) "Nilai moral dalam cerita fabel berkaitan dengan sikap moral seseorang seperti perbuatan, sikap, kewajiban, budi pekerti, jujur, ramah, dan lain-lain. Nilai moral inilah yang dapat dijadikan sebagai pelajaran hidup yang biasa dijumpai pada kehidupan sehari-hari, sehingga teks fabel yang diterapkan bermanfaat bagi siswa. Selain dapat meningkatkan nilai moral, juga dapat meningkatkan nilai-nilai lainnya, seperti nilai sosial, nilai religius, dan lain sebagainya". Artinya, dengan peserta didik mempelajari cerita fabel dapat memberikan pemahaman persoalan masalah kehidupan sehari-hari yang dibuat menarik dengan diperankan oleh binatang. Dengan demikian, peserta didik dapat memahami pesan yang didapatkan dalam isi cerita fabel. Cerita fabel dibuat sebagai hiburan dan berisikan pesan pelajaran moral dalam sebuah isi cerita. Dapat disimpulkan, cerita fabel dikembangkan berdasarkan khayalan, imajinasi atau fantasi yang dibuat untuk menghibur dan berisikan pesan moral dalam ceritanya.

Keterampilan menulis teks fabel diharapkan dapat mengembangkan gagasan, ilmu, dan pemikirannya dalam bentuk karya sastra fiksi maupun nonfiksi. Salah satu karya sastra yang akan diajarkan kepada peserta didik kelas VII SMP yaitu

cerita binatang (fabel). Dengan peserta didik mampu mempelajari teks fabel diharapkan dapat mengekspresikan diri dengan mengungkapkan pesan yang di dapat dalam cerita fabel tersebut. Menurut Anif, Bagiya, dkk. (2017, hlm. 368) “Peserta didik mampu mengenal, memahami, dan memanfaatkan cerita fabel untuk mengungkapkan sesuatu dengan bahasa yang tepat, meningkatkan kebiasaan pemakaian diksi atau pilihan kata yang tepat, meningkatkan ketajaman keruntutan berpikir, dan menghidupkan imaji atau citraan yang tepat dalam sebuah cerita”. Artinya, kegiatan menulis teks fabel memiliki banyak manfaat bagi peserta didik yang dapat diambil manfaatnya setelah mempelajarinya.

Permasalahannya, keterampilan menulis teks fabel belum dilaksanakan secara optimal. Hal ini disebabkan karena peserta didik mengalami kendala dalam membuat sebuah tulisan. Andriyani (2012, hlm. 3) menjelaskan, “Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan peserta didik dalam menulis teks fabel antara lain sulitnya mencari ide tulisan, kurangnya motivasi peserta didik dalam menulis teks fabel, dan kurangnya variasi dalam proses pengajaran teks fabel”. Artinya, kesulitan peserta didik dalam menulis teks fabel karena rendahnya kemampuan peserta didik dan kurangnya pembelajaran yang bervariasi. Oleh karena itu, biasanya pendidik selalu menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang kurang efektif. Dapat disimpulkan rendahnya kemampuan peserta didik dalam menulis teks fabel karena adanya beberapa faktor dari siswa yang sulit menulis dan guru yang memakai metode dan strategi pembelajaran yang kurang efektif.

Pada pembelajaran abad 21 menyiratkan bahwa seorang pendidik harus menggunakan teknologi digital, sarana komunikasi atau jaringan yang sesuai untuk mengakses, mengelola, memadukan, mengevaluasi dan menciptakan informasi agar berfungsi dalam sebuah pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Permendikbud No. 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah mengatakan bahwa salah satu isi dari standar proses adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Artinya, pendidik diharapkan mampu menerapkan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif sesuai dengan situasi dan

kondisi termasuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar atau bahan ajar dan media pembelajaran.

Faktanya, tidak semua pendidik memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi karena masih ada pendidik yang menggunakan strategi dan model pembelajaran yang lama. Akibatnya, pendidik menjadi malas untuk melakukan inovasi. Padahal inovasi pembelajaran sangat diperlukan. Majid (2017, hlm. 262) mengatakan, “Variasi dalam kegiatan pembelajaran mutlak diperlukan dan penting dilakukan oleh pendidik sebagai penggerak utama terjadinya kegiatan pembelajaran”. Artinya, pendidik harus berinovasi dalam mengajar sesuai dengan zaman, hal ini pendidik harus bervariasi dalam mengajar yang terencana dan sistematis. Oleh karena itu, variasi dalam kegiatan pembelajaran harus mengalami perubahan zaman dan efektif. Dapat disimpulkan, jika seorang pendidik menggunakan metode atau teknik pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak menggunakan media pembelajaran. Akibatnya, kemampuan menulis peserta didik akan semakin rendah.

Berbagai masalah dan tantangan dalam bidang pendidikan akan selalu ada baik yang sudah diperkirakan maupun tidak. Semua itu disesuaikan dengan tuntutan zaman serta kebutuhan dan variasi pembelajaran penggerak utama terjadinya inovasi kegiatan pembelajaran. Sanjaya (2009, hlm. 7) menyatakan, “Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi beberapa faktor, seperti faktor pendidik, peserta didik, media, dan lingkungan. Salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu kurangnya pendidik dalam pemanfaatan media pembelajaran yang dapat memberi pengaruh yang baik untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks fabel”. Artinya, keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi ilmu pengetahuan dalam pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dari waktu ke waktu sesuai zaman modern. Dapat disimpulkan, pendidik zaman sekarang harus mampu memanfaatkan media belajar yang kompleks agar proses pembelajaran dapat dikuasai dengan baik.

Dari berbagai masalah di atas, perlu adanya upaya perbaikan, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran menulis teks fabel yaitu dengan media film animasi. Sudjana dan Rivai (2013, hlm. 61) menyatakan,

“Media film animasi dirasa tepat digunakan karena mampu membangkitkan imajinasi dan menumbuhkan minat peserta didik dalam menuangkan ide atau gagasan peserta didik ke dalam sebuah cerita”. Artinya, dengan media film animasi yang berupa gambar secara berurutan dapat memudahkan peserta didik dalam membuat tulisan mengenai teks fabel. Maka dari itu, peserta didik akan lebih mudah mengembangkan tema, menyusun alur atau jalan cerita, dan juga menggambarkan tokoh secara lengkap karena alur yang ada dalam film sudah tergambar secara jelas.

Pemanfaatan media film animasi dapat memudahkan peserta didik dalam menyusun kerangka fabel menjadi terstruktur dan sistematis. Menurut Rahayu dan Kristiyantoro (2011, hlm. 24) “Pemanfaatan film animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, karena film animasi bersifat menarik. Jika media film animasi ini sudah menarik perhatian peserta didik, maka diharapkan informasi akan mudah dimengerti, karena sebanyak mungkin indera terlibat, terutama telinga dan mata yang digunakan untuk menyerap informasi”. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran berupa film animasi yang menarik sangat diperlukan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar terutama pada materi pembelajaran yang sulit.

Bahan kajian pembelajaran menulis teks fabel menggunakan media film animasi sudah pernah diteliti oleh peneliti sebelumnya yang berjudul “Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Teks Fabel Peserta Didik Kelas VII MTS. Sunan Giri Gresik Tahun Pelajaran 2017/2018” yang dilakukan oleh Putri Ayu Anjarsari. Hasil penggunaan media film animasi “Pada Zaman dahulu” sangat berpengaruh terbukti dari adanya perbedaan nilai antara kelas kontrol dan eksperimen. Perhitungan menggunakan perhitungan mean atau rata-rata nilai kelas yakni 3,20. Berdasarkan perhitungan uji-t hasil yang diperoleh ialah  $t_0 = 3,30$  dengan  $db = 68$ . Diketahui  $t_{0,05} = 2,00$ , maka  $t_0 = 3,30 > 2,00$ . Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis teks cerita fabel dengan menggunakan media film animasi “Pada Zaman Dahulu” dinyatakan berhasil. Hal tersebut didukung dengan hasil respon peserta didik yang memilih aspek “Belajar dengan menggunakan media film animasi “Pada Zaman Dahulu” merupakan hal yang baru bagi saya” mendapatkan persentase 86,11% peserta

didik sangat setuju dengan aspek tersebut. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Perbedaannya penelitian ini dilakukan dengan moda daring *zoom meeting*, sedangkan penelitian sebelumnya dilakukan dengan moda luring.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, permasalahan yang terjadi pada peserta didik dalam menulis fabel perlu segera diatasi. Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu diterapkan media pembelajaran yang tepat. Mengingat pentingnya hal tersebut, penulis melakukan penelitian dengan mengambil judul “Pembelajaran Menulis Teks Fabel Menggunakan Media Film Animasi melalui Moda Daring *Zoom Meeting* pada Peserta Didik Kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung Tahun Pelajaran 2020/2021”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah merupakan pembahasan lebih jelas mengenai permasalahan yang diangkat dalam latar belakang penelitian. Masalah tersebut mencakup aspek-aspek yang berhubungan dengan kegiatan penelitian yang dilakukan. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan penulis, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terdapat dalam pembelajaran menulis teks fabel Indonesia yang akan disampaikan secara garis besar sebagai berikut.

1. Rendahnya kemampuan peserta didik dalam menulis teks fabel.
2. Kurangnya pendidik dalam memanfaatkan teknologi saat proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang kurang bervariasi, sehingga perlu media yang menarik untuk peserta didik mengembangkan ide dan gagasannya menggunakan media film animasi.

Untuk mengatasi hal tersebut pendidik harus memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang cocok dalam pembelajaran menulis cerita fabel agar pembelajaran efektif. Sesuai dengan perkembangan teknologi, seharusnya pendidik dapat menggunakan media yang inovatif dan kreatif sehingga pembelajaran akan lebih optimal.

### C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah biasanya berkaitan dengan pertanyaan umum mengenai topik atau konsep yang diteliti. Pada umumnya dalam rumusan masalah, penulis hanya melakukan identifikasi terhadap topik atau variabel yang menjadi fokus utama penelitian. Berdasarkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikembangkan. Maka penulis merumuskan masalah sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah, sebagai berikut.

1. Apakah penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menulis teks fabel dengan menggunakan media film animasi pada kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung tahun ajaran 2020/2021 melalui moda daring *zoom meeting*?
2. Bagaimanakah kemampuan peserta didik kelas VII SMP dalam menulis teks fabel dengan menggunakan media film animasi melalui moda daring *zoom meeting* sebagai kelas eksperimen pada kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung tahun ajaran 2020/2021?
3. Efektifkah media film animasi digunakan dalam pembelajaran menulis teks fabel pada kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung tahun ajaran 2020/2021 melalui moda daring *zoom meeting*?
4. Adakah perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran menulis teks fabel dengan menggunakan media film animasi melalui moda daring *zoom meeting* pada kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung tahun ajaran 2020/2021?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penulis akan memaparkan hal-hal yang berkaitan erat dengan penelitian ini. Hal-hal tersebut berkaitan dengan pembelajaran, materi tentang menulis teks fabel, karakter peserta didik, dan media pembelajaran yang digunakan.

### D. Tujuan Penelitian

Setiap perbuatan manusia tentu mempunyai tujuan yang hendak dicapai. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yang bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang tergambar dalam latar belakang masalah dan

rumusan masalah. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. untuk menguji kemampuan penulis merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi terhadap pembelajaran menulis teks fabel dengan menggunakan media film animasi pada kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung tahun ajaran 2020/2021 melalui moda daring *zoom meeting*;
2. untuk menguji kemampuan peserta didik kelas VII SMP dalam menulis teks fabel dengan menggunakan media film animasi melalui moda daring *zoom meeting* sebagai kelas eksperimen pada kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung tahun ajaran 2020/2021;
3. untuk menguji keefektifan pembelajaran teks fabel dengan menggunakan media film animasi pada kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung tahun ajaran 2020/2021 melalui moda daring *zoom meeting*;
4. untuk menguji perbedaan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam pembelajaran menulis teks fabel dengan menggunakan media film animasi media film animasi digunakan dalam pembelajaran menulis teks fabel pada kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung tahun ajaran 2020/2021 melalui moda daring *zoom meeting* pada kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung tahun ajaran 2020/2021.

Tujuan masalah tersebut akan menjadi tindak lanjut terhadap masalah yang telah diidentifikasi. Dengan ditetapkannya tujuan, penulis akan lebih mudah menyampaikan gagasan sesuai dengan rumusan tujuan yang akan dirancang.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini tidak terlepas dari manfaat yang akan diambil. Manfaat merupakan hal yang paling penting dalam setiap kegiatan pembelajaran. Setiap upaya yang dilakukan sudah pasti memiliki manfaat berdasarkan tujuan yang telah ditentukan.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis, pendidik, peserta didik, peneliti lanjutan dan lembaga. Penelitian ini memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis. Manfaat penelitian adalah sebagai berikut.

## **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan mampu untuk mengembangkan teori pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil pembelajaran menulis teks fabel dengan menggunakan media film animasi.

## **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan membawa dampak positif untuk masing-masing pihak. Setiap upaya yang dilakukan disertai dengan manfaat, begitupun pada penelitian yang penulis lakukan.

### **a. Bagi Penulis**

Penelitian ini merupakan pengalaman berharga dalam melakukan praktik penelitian pembelajaran bahasa dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis. Selain itu, dengan penelitian ini penulis dapat meningkatkan kreativitas dalam belajar mengajar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif dalam pemilihan media pembelajaran dalam pembelajaran menulis teks fabel bagi pendidik dengan media film animasi untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menulis teks fabel.

### **b. Bagi Peserta Didik**

Hasil penelitian ini dapat membantu peserta didik mengatasi kesulitan dalam proses belajar mengajar dan diharapkan peserta didik dapat memperoleh pengalaman serta pengetahuan sehingga dapat menumbuhkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran menulis teks fabel.

### **c. Bagi Pendidik**

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dan menarik bagi peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini dapat juga dimanfaatkan untuk meningkatkan kreativitas pendidik dalam mengajar.

### **d. Bagi Penelitian Lanjutan**

Penulis mengharapakan penelitian ini, sebagai penunjang untuk penelitian selanjutnya dengan menyumbangkan pemikiran, sebagai bahan referensi yang mendukung bagi peneliti berikutnya. Selain itu, memberikan informasi mengenai keefektifan media film animasi bagi kegiatan pembelajaran menulis teks fabel.

### **e. Bagi Lembaga Pendidikan**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi lembaga serta dapat membantu meningkatkan kualitas hasil pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam keterampilan menulis teks fabel dengan menggunakan media film animasi.

Berdasarkan uraian tersebut manfaat yang dijelaskan merupakan salah satu pedoman penulis dalam melaksanakan penelitian. Hasil akhir penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti, bagi pendidik bahasa dan sastra Indonesia, peserta didik, bagi peneliti lanjutan, dan bagi lembaga pendidikan.

#### **F. Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan rumusan atau penjelasan mengenai istilah-istilah yang terdapat dalam komponen-komponen penelitian, sehingga bisa tercipta suatu arti tersendiri mengenai istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian dapat didefinisikan sebagai berikut.

1. Pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan serta nilai-nilai positif lainnya dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang melibatkan siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator.
2. Menulis adalah suatu proses pikiran manusia yang mengungkapkan kandungan bahasa yang dilakukan dengan sadar yang bertujuan menyampaikan informasi secara jelas dan sistematis.
3. Teks cerita binatang (fabel) adalah salah satu bentuk cerita yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi layaknya manusia dengan permasalahan hidup layaknya seperti manusia.
4. Media film animasi adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat dengan mudah digunakan, dan efektif.
5. Moda daring adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan secara *online* dengan menggunakan teknologi dan internet.

6. *Zoom meeting* adalah sebuah aplikasi panggilan dalam bentuk video yang digunakan untuk belajar, berdiskusi, rapat, seminar, dan lain-lain secara online yang bisa digunakan oleh beberapa orang.

Berdasarkan uraian tersebut penulis menyimpulkan bahwa, pembelajaran kemampuan menulis cerita fabel dengan menggunakan media film animasi merupakan kegiatan yang mengarahkan pendidik sebagai fasilitator, motivator, dan komunikator untuk membangun suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif serta berbobot sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan pemahaman materi pada peserta didik di dalam kelas. Dalam pembelajaran ini, pendidik berusaha mengarahkan peserta didik untuk mampu dan terampil mengomunikasikan gagasan, pemikiran, atau pandangannya ke dalam tulisan berbentuk teks, melalui kegiatan menceritakan kembali isi teks fabel.

#### **G. Sistematika Skripsi**

Sistematika dalam sebuah skripsi itu berisi tentang penjelasan mengenai bab I sampai bab V. Sistematika ini agar memudahkan penulis dalam penulisan skripsi mulai dari penulisan permasalahan, pengambilan data, analisis data, dan menyusun laporan hasil penelitian dengan tersusun.

Bab I Pendahuluan. Pada bab ini merupakan bagian yang mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan suatu masalah. Esensi dari bagian pendahuluan adalah tentang masalah penelitian. Dengan membaca bagian pendahuluan, pembaca dapat gambaran arah permasalahan dan pembahasan. Bagian pendahuluan skripsi berisi hal seperti, latar belakang masalah yang memaparkan mengenai kesenjangan antara teori dan yang terjadi di lapangan, identifikasi masalah memaparkan titik permasalahan yang sudah ditemukan, rumusan masalah sebagai tolat ukur dalam penelitian, tujuan penelitian hasil yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian, tujuan penelitian memaparkan itu sebagai keuntungan yang didapatkan dari hasil penelitian, definisi operasional memaparkan pengertian dari setiap variabelnya dan sistematika skripsi memaparkan penjelasan mengenai bab I sampai bab V.

Bab II Kajian Teori. Pada bab ini merupakan bagian yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang

oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian. Kajian teori dilanjutkan dengan perumusan kerangka pemikiran yang menjelaskan keterkaitan variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian. Pada bab ini dijelaskan mengenai teori-teori sesuai dengan variabel yang ada. Seperti pengertian pembelajaran, pengertian menulis, pengertian teks fabel, ciri-ciri teks fabel, pengertian media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, pengertian media film animasi, manfaat media film animasi, kekurangan dan kelebihan media film animasi, pengertian moda daring, pengertian zoom meeting, hasil penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran, asumsi, dan hipotesis.

Bab III Metode Penelitian. Bab ini merupakan bagian yang menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Pada bab ini menjelaskan metode penelitian yang memaparkan rangkaian kegiatan pelaksanaan penelitian, desain penelitian yang menjelaskan secara lebih detail jenis desain spesifik yang digunakan sesuai dengan metode penelitian yang dipilih, subjek dan objek penelitian merupakan hal yang sangat penting dalam penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian mencakup jenis data yang akan dikumpulkan, penjelasan, dan alasan pemakaian suatu teknik pengumpulan data sesuai dengan kebutuhan penelitian yang harus dikembangkan ke dalam instrument penelitian sebagai alat yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data, teknik analisis data yang menjelaskan kesesuaian dengan rumusan masalah dan jenis data penelitian yang diperoleh, dan prosedur penilaian yang menjelaskan prosedur aktivitas perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini merupakan bagian yang menjelaskan dua hal yaitu, temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan. Pada bab ini penulis dapat menentukan apakah penelitian yang dilakukan penulis itu berhasil atau tidak berhasil. Esensi dari bagian temuan hasil penelitian adalah uraian tentang data yang terkumpul, subjek dan objek penelitian, hasil pengolahan data, serta analisis hasil pengolahan data. Uraian dalam bab ini merupakan jawaban secara rinci terhadap rumusan masalah dan hipotesis penelitian disertai dengan pembahasan terhadap hasil penelitian.

Bab V Simpulan dan Saran. Pada bab ini merupakan bagian yang menjelaskan simpulan dan saran. Simpulan harus mampu menjawab semua pertanyaan yang muncul pada rumusan masalah yang disajikan pemaknaan penulis terhadap semua hasil dan temuan penelitian. Saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecah masalah di lapangan atau *follow up* dari hasil penelitian.

Berdasarkan pemaparan di atas mengenai sistematika skripsi, penulis dapat menyimpulkan bahwa gambaran skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu Bab I Pendahuluan; Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran; Bab III Metode Penelitian; Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan; serta Bab V Simpulan dan Saran. Diharapkan dengan tersusunnya sistematika skripsi ini dapat memudahkan pembaca untuk mengetahui hasil yang didapat dari penelitian.