

**PENGEMBANGAN MEDIA FILM KARTUN CERITA RAKYAT SUMATRA
PADA KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI
SISWA SMP MUHAMMADIYAH 3 PALEMBANG**

SKRIPSI

**OLEH
NINDYA VERINA PUTRI
NIM 312016029**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
AGUSTUS 2020**

**PENGEMBANGAN MEDIA FILM KARTUN CERITA RAKYAT SUMATRA
PADA KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI SISWA SMP
MUHAMMADIYAH 3 PALEMBANG**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Nindya Verina Putri
NIM 312016029**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
Agustus 2020**

**Skripsi oleh Nindya Verina Putri ini telah diperiksa dan disetujui untuk
diaji**

Palembang, 24 Agustus 2020

Pembimbing I,

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized 'S' followed by a series of loops and a horizontal line at the end.

Dr. Sakdiah Wati, M.Pd.

Palembang, 24 Agustus 2020

Pembimbing II,

A handwritten signature in black ink, featuring a large, stylized 'M' followed by several loops and a horizontal line at the end.

Dra. Mulyati, M.Pd.

**Skripsi oleh Nindya Verina Putri ini telah dipertahankan di depan penguji
pada tanggal 29 Agustus 2020**

Dewan Penguji:



Dr. Sakdiah Wati, M.Pd., Ketua




Dra. Mulyati, M.Pd., Anggota





Dr. Haryadi, M.Pd., Penguji

**Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia**



Supriatini, S.Pd., M.Pd.

**Mengesahkan,
Dekan
FKIP UMP,**



Dr. H. Rusdy AS, M.Pd.

**SURAT KETERANGAN PERTANGGUNG JAWABAN
PENULISAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nindya Verina Putri

NIM : 312016029

Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi yang telah saya buat adalah benar-benar pekerjaan saya sendiri (bukan barang jiplakan atau plagiat).
2. Apabila dikemudian hari terbukti/dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya akan menanggung resiko sesuai dengan peraturan Undang-undang yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipertanggung jawabkan.

Palembang, 26 Agustus 2020

Yang Menerangkan,

Mahasiswa Yang Bersangkutan



Nindya Verina Putri

NIM 312016029

ABSTRAK

Putri, Nindya Verina. 2020. *Pengembangan Media Film Kartun Cerita Rakyat Sumatra pada Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa SMP Muhammadiyah 3 Palembang*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Program Sarjana (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang. Pembimbing: Dr. Sakdiah Wati, M.Pd. dan Dra. Mulyati, M.Pd.

Kata kunci: *pengembangan, film kartun cerita rakyat sumatra, karangan narasi.*

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media film kartun pada pembelajaran karangan narasi siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Palembang dan untuk memperoleh uji kevalidan, efektivitas dan menarik dari media film kartun dalam pembelajaran menulis teks karangan narasi siswa SMP Muhammadiyah 3 Palembang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)* dengan model 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*). Teknik pengumpulan data dengan angket dan studi dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan film kartun melalui tahap 4D. Tahap *define* untuk menentukan tujuan dengan melakukan studi dokumen. Tahap *design* dengan melakukan perancangan hingga pada tahap pembuatan media. Tahap *develop* untuk mengetahui penilaian kelayakan berdasarkan ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan penilaian siswa. Tahap *disseminate* dengan memberikan film dalam bentuk kepingan CD untuk guru. Kelayakan video berdasarkan penilaian dari 1 ahli media dengan presentase yaitu 79% dengan kategori sangat layak, 1 ahli materi dengan presentase yaitu 85% dengan kategori sangat layak, 1 ahli bahasa dengan presentase yaitu 75% dengan kategori layak, validasi penilaian siswa dengan presentase yaitu 95% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan uji validasi, film kartun cerita rakyat sumatra yang dikembangkan dapat digunakan untuk media pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi karangan narasi.

Motto :

- ❖ *“Waktu adalah pedang, jika engkau tidak memanfaatkannya dengan baik, maka ia akan memanfaatkanmu.” (Hadist riwayat muslim)*
- ❖ *“Orang terkuat bukan mereka yang selalu menang. Melainkan mereka yang tetap tegar ketika mereka jatuh.” (Nindya Verina Putri)*

Dengan bangga skripsi ini kupersembahkan kepada:

- ❖ *Kedua orang tuaku ayah Sumarto dan ibu Titin Sumarni yang selalu memberikan doa, dan dukungan yang luar biasa kepada saya agar dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga Ayah dan Ibu senantiasa dalam lindungan Allah Swt.*
- ❖ *Kakak dan Ayukku tersayang Ahmad Sani dan Nina Gavrina Putri atas dukungannya yang luar biasa.*
- ❖ *Adik dan Keponakanku tersayang Galih Dharma Sakti, Dergia Althafunnisa Radtra dan Alvaro Avicenna Radtra yang selalu memberi semangat.*
- ❖ *Orang terdekatku Nanang Rusdi yang selalu memberi dukungan dan semangat yang tiada henti.*
- ❖ *Pembimbing yang telah membimbing dengan sebaik-baiknya, yaitu Ibu Dr. Sakdiah Wati, M.Pd. dan Ibu Dra. Mulyati, M.Pd.*
- ❖ *Squad “CEES” Ike Florensi Hardila, Merry Silvia, dan Yelly oktaviani, , yang telah menemani kisah perjalanan kuliahku.*
- ❖ *Almamaterku.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur hadirat Allah Swt atas berkat rahmat dan karunia-Nya, skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul, “Pengembangan Media Film Kartun Cerita Rakyat Sumatra Pada Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa SMP Muhammadiyah 3 Palembang” dapat disusun sesuai dengan harapan. Skripsi ini dapat diselesaikan tidak terlepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain.

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat Dr. Sakdiah Wati., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah banyak membimbing dan memberi masukan selama penyusunan skripsi ini dan Dra. Mulyati., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak membimbing dan memberi masukan selama penyusunan skripsi ini dan Muslimin., M.Pd., selaku ahli media pada penelitian film kartun yang memberikan saran dan masukan perbaikan sehingga penelitian dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.

Widyastuti, S.Pd., selaku Kepala SMP Muhammadiyah 3 Palembang sekaligus guru Bahasa Indonesia yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian serta memperlancar pengambilan data selama proses penelitian skripsi ini dan orang tua, keluarga dan teman-teman yang telah memberikan dukungan doa dan semangat dalam penyusunan sampai dengan selesainya Film Kartun Cerita Rakyat Sumatra ini.

Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan skripsi ini. Semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah Swt dan skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Palembang, 26 Agustus 2020
Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIP	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Hipotesis Penelitian.....	7
E. Kriteria Pengujian Hipotesis	8
F. Manfaat Penelitian	9
G. Asumsi Penelitian	9
H. Definisi Istilah dan Definisi Operasional	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pengertian Pengembangan	11
1. Media Pembelajaran.....	11
2. Pengertian Sastra.....	13

3. Pengertian Sastra Lisan	13
1) Ciri-Ciri Sastra Lisan	14
2) Jenis-Jenis Sastra Lisan	14
3) Fungsi Kesusastraan Lisan	15
4) Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Sastra Lisan.....	16
(1) Nilai Kultural Dalam Sastra	16
(2) Nilai Religius Dalam Sastra	17
(3) Nilai Sosial Dalam Sastra	18
(4) Nilai Kepribadian Dalam Sastra	19
4. Pengertian Film	19
1. Film	19
2) Jenis-Jenis Film	20
(1) Film Cerita Atau Fiksi	20
(2) Film Nonfiksi	21
(1) Film Cerita.....	21
(2) Film Cerita/Newsreel.....	21
(3) Film Dokumentasi	22
(4) Film Animasi	22
(1) Film Cerita	22
(2) Film Berita	23
(3) Film Dokumenter	23
3) Kriteria Film Yang Bagus	23
5. Pengertian Kartun.....	24
1) Contoh Gambar Di Film Kartun.....	26
6. Pengertian Cerita Rakyat.....	26
1) Fungsi Cerita Rakyat	27
2) Ciri-Ciri Cerita Rakyat.....	27
3) Jenis-Jenis Rakyat.....	28
7. Pengertian Menulis.....	29
1) Tujuan Menulis.....	30
(1) Tujuan Penugasan.....	30
(2) Tujuan Altruistic.....	30
(3) Tujuan Persuasif.....	31
(4) Gagasan Atau Ide	31
(5) Tujuan Informasional Atau Tujuan Penerangan	31
(6) Tujuan Menyatakan Diri	31
(7) Tujuan Kreatif.....	31
(8) Tujuan Pemecahan Masalah.....	31
8. Pengertian Karangan Narasi.....	32
1) Ciri-Ciri Karangan Narasi	33
2) Langkah-Langkah Menulis Karangan Narasi	34

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metodologi Pengembangan.....	36
1. <i>Define</i> (Pendefinisian).....	36
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	37
3. <i>Develop</i> (Pengembangan).....	37
4. <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan).....	37
B. Prosedur Pengembangan.....	38
1. <i>Define</i> (Pendefinisian).....	40
1) Analisis Kurikulum Dan Analisis Materi.....	40
2) Merumuskan Tujuan.....	40
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	40
1) Membuat Urutan Cerita Secara Tertulis.....	41
2) Mempersiapkan Skrip.....	41
3) Memproduksi Vidio Dan Audio.....	41
4) Menyiapkan Komponen Pendukung.....	41
3. <i>Develop</i> (Pengembangan).....	41
1) Validasi Ahli.....	42
2) Uji Kelayakan Siswa.....	42
4. <i>Dissemination</i> (penyebarluasan).....	42
C. Desain Uji Coba.....	43
1. Desain Uji Coba.....	43
2. Subjek Uji Coba.....	43
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	43
1. Angket.....	44
2. Studi Dokumen.....	44
E. Instrumen Penelitian.....	44
1. Instrumen Kelayakan Film Kartun Ditinjau Dari Media Pembelajaran.....	45
2. Instrumen Kelayakan Film Ditinjau Dari Materi Pembelajaran.....	46
3. Instrumen Kelayakan Film Kartun Ditinjau Dari Bahasa.....	47
4. Instrumen Kelayakan Film Kartun Ditinjau Dari Penilaian Siswa.....	48
5. Hasil Validasi Angket.....	48
6. Teknik Analisis Data.....	49

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	51
1. <i>Define</i> (Pendefinisian).....	51
1) Analisis Kurikulum dan Analisis Materi.....	51
2) Merumuskan Tujuan.....	52
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	53
1) Membuat Urutan Cerita Secara Tertuli.....	54
2) Mempersiapkan Skrip.....	55

3) Memproduksi Vidio dan Audio	56
4) Menyiapkan Komponen Pendukung	57
3. <i>Develop</i> (Pengembangan)	60
4. <i>Dissemination</i> (Penyebarluasan).....	61
B. Hasil Uji Coba Produk	61
1. Validasi Produk Kepada Para Ahli	62
1) Validasi Ahli Media Terhadap Pengembangan Media Film Kartun	62
2) Validasi Ahli Materi Terhadap Pengembangan Media Film Kartun.....	64
3) Validasi Ahli Bahasa Terhadap Pengembangan Media Film Kartun	66
4) Validasi Uji Kelayakan Pada Siswa	68
C. Revisi Produk	70
1. Revisi Ahli Media.....	70

BAB V PEMBAHASAN

A. Kajian Produk Akhir	73
1. Kelayakan Film Kartun Pada Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa 73	
1) Ahli Media	73
2) Ahli Materi	75
3) Ahli Bahasa.....	77
4) Angket Penilaian Siswa	79
5) Pembahasan Produk Akhir	80
B. Proses Pembelajaran.....	81
1. Media Film Kartun	81
2. Cerita Rakyat.....	82
3. Keterampilan Menulis	83
4. Karangan Narasi	83

BAB VI PENUTUP

A. Simpulan	85
B. Saran	86
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	87

DAFTAR PUSTAKA	88
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1 contoh gambar di film kartun.....	26
2. Gambar 2 penggabungan film kartun.....	55
3. Gambar 3 teks cerita film kartun.....	56
4. Gambar 4 aplikasi <i>youcut</i> 2017 untuk penggabungan video	58
5. Gambar 5 <i>background eraser</i> untuk pembuatan awal kartun	59
6. Gambar 6 <i>kinemaster</i> untuk pembuatan animasi dan menggerakkan grafis.....	59
7. Gambar 7 <i>piscart</i> untuk pembuatan latar belakang animasi.....	60
8. Gambar 8 pembukaan film kartun sebelum direvisi.....	71
9. Gambar 9 pembukaan film kartun sesudah direvisi.....	71
10. Gambar 10 penutup film kartun sebelum direvisi.....	72
11. Gambar 11 penutup film kartun sesudah direvisi.....	72

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1 kisi-kisi instrumen ahli media	46
2. Tabel 2 kisi-kisi instrumen ahli materi.....	47
3. Tabel 3 kisi-kisi instrumen ahli bahasa.....	48
4. Tabel 4 skor dalam persen kategori kelayakan	50
5. Tabel 5 desain media pembelajaran vidio.....	54
6. Tabel 6 hasil rekapitulasi validasi ahli media	64
7. Tabel 7 hasil rekapitulasi validasi ahli materi.....	65
8. Tabel 8 hasil rekapitulasi validasi ahli bahasa	67
9. Tabel 9 hasil rekapitulasi validasi penilaian siswa	69

DAFTAR GRAFIK

1. Grafik 1 penilaian film oleh ahli media	64
2. Grafik 2 penilaian film oleh ahli materi	65
3. Grafik 3 penilaian film oleh ahli media	68
4. Grafik 4 penilaian film oleh penilaian siswa.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

- 1. Teks Cerita Dalam Film Kartun Cerita Rakyat Sumatra**
- 2. Proposal Skripsi**
- 3. Surat Tugas**
- 4. Undangan Ujian Seminar Proposal**
- 5. Daftar Hadir Mahasiswa Seminar Proposal**
- 6. Bukti Telah Memperbaiki Proposal**
- 7. Surat Keputusan**
- 8. Surat Riset**
- 9. Usulan Judul Skripsi**
- 10. Surat Izin Penelitian**
- 11. Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian**
- 12. Permohonan Menjadi Validator Film Kartun**
- 13. Surat Pernyataan Validasi**
- 14. Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli**
- 15. Kisi-Kisi Lembar Penilaian Siswa**
- 16. RPP dan Silabus Menulis Karangan Narasi**
- 17. Tes Uraian Siswa**
- 18. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa**
- 19. Lampiran Foto**
- 20. Daftar Riwayat Hidup**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah membimbing seluruh kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat mendapat keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya (Ki Hajar Dewantara 2010:10) pendapat di atas didukung pula oleh pendapat dari Umar Tirtarahardja dan La Sula (2011:33-36) yang menyatakan :

Pendidikan sebagai proses transformasi budaya, artinya pendidikan sebagai kegiatan pewarisan budaya dari generasi tua ke generasi muda. Seperti nilai kesenian, kegotong royongan, kejujuran, rasa tanggung jawab, disiplin dan sebagainya. Kebudayaan warisan leluhur kita, bila tidak disampaikan kepada generasi muda, lama kelamaan akan hilang bahkan diambil oleh bangsa lain.

Semua kegiatan dalam masyarakat tidak terlepas dari bahasa. Dengan bahasa itulah manusia dapat saling berinteraksi satu sama lainnya, interaksi itu sendiri adalah berkomunikasi. Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan oleh setiap individu dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa juga dikatakan sebagai satu ujaran yang dihasilkan oleh alat ucap manusia sebagai lambang bunyi yang bersifat arbiter dan memiliki satuan arti yang lengkap (Dalman 2016:1) pendapat ini didukung pula oleh pendapat Tarigan (2008:1) yang menyatakan :

Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar adalah melalui program pendidikan di sekolah, melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ada empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai yaitu (1) Keterampilan menyimak (*listening skills*), (2) Keterampilan berbicara (*speaking skill*), (3) Keterampilan membaca (*reading skill*), (4) Keterampilan menulis (*writing skill*). Keempat kemampuan berbahasa tersebut saling berkaitan, karena keempat aspek tersebut merupakan usaha seseorang mempelajari bahasa dengan baik, karena kemampuan berbahasa sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, seperti bahasa digunakan untuk berkomunikasi dengan orang-orang sekitar.

Menulis adalah suatu alat yang sangat ampuh dalam belajar yang dengan sendirinya memainkan peran sangat penting dalam dunia pendidikan (Kusumaningsih ddk, 2013:65). Sedangkan Suparno (2008:3) menyatakan :

Menulis merupakan proses perubahan bentuk pikiran atau angan-angan atau perasaan dan sebagainya menjadi wujud lambang, tanda, atau tulisan yang bermakna. Salah satu bentuk karangan narasi diajarkan pada siswa. Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah pembelajaran tentang menulis karangan narasi. Menulis merupakan suatu kegiatan penyampaian pesan (informasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya.

Menurut Dalman (2016:106) yang menyatakan :

Karangan narasi merupakan cerita yang berusaha menciptakan, mengisahkan dan merangkaikan tindak tanduk manusia dalam sebuah peristiwa atau pengalaman manusia dari waktu ke waktu, juga di dalamnya terdapat tokoh yang menghadapi suatu konflik yang disusun secara sistematis. Tugas seorang guru adalah berusaha untuk mengembangkan kreativitas siswa. Masalah yang sering kali dihadapi guru adalah bagaimana cara agar siswa lebih mudah dan cepat menerima pelajaran. Dengan demikian, seorang guru harus lebih kreatif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam mengajar. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sesuatu alat yang merangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme. Media (medium) pembelajaran merupakan alat perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima seperti halnya televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya.

Menurut Arsyad (2011:4) media audio-visual film efektif untuk dijadikan media pembelajaran dalam menulis teks cerpen karena media audio-visual mampu menampilkan cerita dengan gambar yang bergerak serta dilengkapi dengan suara sehingga siswa diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang karangan narasi, salah satu media yang dapat digunakan adalah media film.

Menurut undang-undang perfilman Nomor 8 tahun 1992 menjelaskan bahwa film adalah karya cipta seni dan yang merupakan media komunikasi masa pandang-dengar dibuat berdasarkan asas sinemeteografi dengan direkam pada pita *seluloid*, pita video, piringan video, atau bahan asil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukan atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan lainnya.

Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan Media Film Kartun ini, penulis termotivasi dari beberapa kajian terdahulu yang dijadikan sebagai

referensi,yaitu penelitian yang dilakukan oleh Lia Wahyuni Mahasiswa Program Studi Bahasa Indonesia FKIP Universitas Muhammadiyah Palembang dengan judul skripsi, Pengaruh Media Boneka Terhadap Pembelajaran Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Bina Jaya Palembang. Sedangkan peneliti meneliti tentang Pengembangan Media Film Kartun Cerita Rakyat Sumatra Pada Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa SMP Muhammadiyah 3 Palembang.

Penelitian mengenai Pengembangan Media Film pernah diteliti oleh Pius Danardana Tunjung Sena (2016) dari Universitas Sanata Dharma dengan judul *“Pengembangan Media Film Pendek Untuk Pembelajaran Menulis Cerpen Berdasarkan Kehidupan Siswa Kelas X Semester II SMA Pius Bhakti Utama Purworejo.”*Selanjutnya penelitian dari jurnal yang berjudul *“Pengembangan Media Film Kartun pada Mata Pelajaran Ekonomi dari Universitas Lampung”*. *“Pengembangan Film Kartun Bahasa Jawa Untuk Pembelajaran Berdialog Siswa Kelas X SMA Di Banyumas”*. Dan *“Pengembangan Media Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis”*.

Perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian yang telah ada yaitu pada media film yang digunakan dan keterampilan menulis siswa. Peneliti menggunakan Media Film Kartun Cerita Rakyat Sumatra dan Keterampilan Menulis Narangan Narasi Siswa, sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan Media Film Pendek Untuk Pembelajaran Menulis Cerpen. Media Pembelajaran Konsep

Fotosintesis. Pembelajaran Berdialog Siswa. Pembelajaran Mata Pelajaran Ekonomi. Sedangkan letak kesamaannya adalah sama-sama menggunakan Media Film.

Film merupakan salah satu contoh dari media audio-visual film yang dapat dipakai dalam proses pembelajaran ini. Film yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu film kartun *Asal-Usul Pulau Kemaro (Sumatra Selatan)*, *Si Pahit Lidah (Sumatra Selatan)*, *Putri Pandan Berduri (Kepulauan Riau)*, *Si Penggetah Dan Burung Bayan (Kepulauan Riau)*, *Asal Mula Danau Toba (Sumatra Utara)*, *Asal-Usul Pulau Si Kantan (Sumatra Utara)*, *Asal Mula Bengkulu (Bengkulu)*, *Asal-Usul Kota Lampung (Lampung)*, *Buaya Perompak (Lampung)*, *Kisah Kambing Harimau dan Beruang (Lampung)*, *Asal-Usul Danau Meninjau (Sumatra Utara)*, *Hikayat Putri Hijau (Sumatra Utara)*.

12 film-film ini dipilih karena mempunyai amanat yang mendidik dan nilai sejarah yang baik untuk anak-anak. Film-film ini merupakan film kartun asli Indonesia karya Dongeng Kita Untuk Anak yang menceritakan tentang cerita-cerita sejarah di Sumatra. Media film ini efektif untuk dijadikan media pembelajaran dalam menulis karangan narasi karena media film mampu menampilkan cerita dengan gambar yang bergerak serta dilengkapi dengan suara sehingga diharapkan, mampu meningkatkan pemahaman siswa. Pada Silabus Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi tentang karangan narasi sudah diajarkan pada kelas VII semester 2 dengan kompetensi dasar. Menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk narasi tentang objek (sekolah, tempat wisata,

tempat bersejarah) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur kebahasaan secara lisan dan tulis.

Alasan penulis memilih judul PengembanganMedia Film Kartun Cerita Rakyat Sumatra Pada Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa SMP Muhammadiyah 3 Palembang, karena melalui media ini kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi akan lebih termotivasi dan membuat siswa menjadi lebih kreatif.Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Film Kartun Cerita Rakyat Sumatra Pada Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa SMP Muhammadiyah 3 Palembang”.

B. Rumusan Masalah

“Rumusan masalah merupakan pertanyaan peneliti, yang jawabannya dicarikan melalui penelitian dan merupakan panduan awal bagi peneliti untuk penjajahan pada objek yang diteliti” (Sugiyono, 2015:290).

1. Bagaimana menghasilkan media film kartun pada pembelajaran karangan narasi siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Palembang?
2. Bagaimana uji kevalidan, efektivitas dan menarik dari media film kartun dalam pembelajaran menulis teks karangan narasi siswa SMP Muhammadiyah 3 Palembang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, tujuan dari penelitian yaitu:

1. Untuk menghasilkan media film kartun pada pembelajaran karangan narasi siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Palembang.
2. Untuk memperoleh uji kevalidan, efektivitas dan menarik dari media film kartun dalam pembelajaran menulis teks karangan narasi siswa SMP Muhammadiyah 3 Palembang.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Menurut Sugiyono (2017:63). Sedangkan menurut Arikunto (2013:110) hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah suatu jawaban dari masalah penelitian yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian dan untuk terkumpul. Hipotesis penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP menulis karangan narasi melalui film kartun cerita rakyat dari Sumatra Selatan.

E. Kriteria Pengujian Hipotesis

Untuk membuktikan hipotesis penelitian ini, peneliti menetapkan kriteria keberhasilan media terhadap peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Palembang memahami isi dari film kartun. Berikut tabel Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1 : Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

No	Kelas	KKM	Keterangan
1	VII	75-100	Mampu
2	VII	<75	Kurang Mampu

1. Kemampuan peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Palembang pada memahami film kartun dinyatakan tuntas jika 75% atau lebih, peserta didik memperoleh nilai tes 75 – 100.
2. Kemampuan peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Palembang pada memahami film kartun dinyatakan tidak tuntas jika kurang 75%, peserta didik memperoleh nilai tes kurang 75.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis, siswa, guru dan bagi sekolah sebagai berikut.

1. Penulis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengklasifikasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh di Perguruan Tinggi melalui penelitian pendidikan.
2. Siswa, penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi dengan menjadikan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
3. Guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan untuk membuat pembelajaran menulis karangan narasi lebih kreatif dan inovatif.
4. Sekolah, sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam keterampilan menulis karangan narasi.

G. Asumsi Penelitian

Menurut Arikunto (2013:104) Asumsi penelitian adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyidik. Asumsi penelitian ini adalah peneliti ingin mengetahui pengaruh film kartun cerita rakyat dari Sumatra Selatan pada keterampilan menulis karangan narasi.

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Pengembangan memusatkan perhatiannya tidak hanya pada analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal-akhir, seperti analisis kontekstual.
2. Media Pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat dipahami, menyapaikan, atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.
3. Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan atau informasi secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis yang kreatif secara tertulis untuk mengungkapkan suatu gagasan atau pesan yang ingin disampaikan.
4. Karangan merupakan karya tulis hasil dari kegiatan seseorang untuk mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami.
5. Narasi merupakan jenis percakapan atau tulisan, karangan yang bertujuan menyampaikan atau menceritakan rangkaian peristiwa atau pengalaman manusia dari waktu ke waktu.
6. Media film kartun adalah suatu media animasi yang merupakan perluasan dari media komunikasi masa pandang dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan di rekam pada pita *seluloid*, pita video, piringan video.

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, Sumarno. 2012. *Perbedaan Penelitian dan Pengembangan*. <http://blog.elearning.unrs.ac.id/alim-sumarno/perbedaan-penelitian-dan-pengembangan>.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Asyhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Anitah, Sri, dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Konstekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Dalman, 2016. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Haryono, Ari D. 2014. *Metode Praktis Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran*. Malang: Genius Media dan Pustaka Inspiratif.
- <https://dosenpintar.com/cerita-rakyat/>. Diakses Tanggal 5 Juni 2020.
- <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP/article/view/100919>. Diakses Tanggal 5 Juni 2020
- <https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JSS/article/view/4613>. Diakses Tanggal 5 Juni 2020
- <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPPI/article/view/283>. Diakses Tanggal 5 Juni 2020

- Kosasih, 2014. *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Bandung:Yrama Widya.
- Kusumaningsih, Dewi, dkk. 2013.*Terampil Berbahasa Indonesia*.Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Laksono, Fuji. 2017. *Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Budaya Hidup Sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki pada peserta didik kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah*.[http://www.karyatulisku.com/2017/skripsi-penelitian- dan pengembangan](http://www.karyatulisku.com/2017/skripsi-penelitian-dan-pengembangan).
- Munadi, yudhi. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Gaung Persada Press.
- Nurgiantoro,Burhan.2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta:BPFE Yogyakarta.
- Partista, Himawan.2012.*Memahami Film*.Yogyakarta:Homerin Pustaka.
- Sudjana,Nana.2010.*Media Pembelajaran*.Bandung:Sinar Baru Algensindo.
- Sudjono, Anas. 2017. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Surayin,2014.*KamusUmum Bahasa Indonesia*. Bandung:Yrama Widya.
- Sugiyono.2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Suparno,Yunus.2011. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan, Henry Guntur. 2011. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung:PT Angkasa Bandung.
- Wati, Sakdiah.2020.*Teori Pengkajian Prosa Fiksi*.Palembang:Noer Fikri.
- Undang-Undang Perfilman Indonesia Nomor 08 Tahun 1992.