PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA FILM ANIMASI BERMUATAN NILAI-NILAI KARAKTER PADA SISWA KELAS VII A SMP NEGERI 10 BENGKULU SELATAN

TESIS

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia

Oleh :

JENI PADILA NOPITA SARI

NPM 2388113008

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU

2025

JENI PADILA NOPITA SARI

PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA FILM ANIMASI BERMUATAN NILAI-NILAI KARAKTER PADA SISWA KELAS VII A SMP NEGERI 10 BENGKULU SELATAN

Pembimbing 1	Pembimbing 2
Dr. Hasmi Suyuthi, M.Pd.	**Dr. Ira Yuniati, M.Pd., M.H., M.M.**
NIDN. 0221056201	**NIDN. 02270069201**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Drs. Santoso, M.Si.

NIP. 196706151993031004

HALAMAN PENGUJI

DIPERTAHANKAN DIDEPAN TIM PENGUJI TESIS

PROGRAM PASCA SARJANA

MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU

Pada Hari : Senin
Tanggal : 10 Maret 2025
Tempat : Ruang Pasca Sarjana

TIM PENGUJI

Nama	Tanda Tangan
1. Dr. Reni Kusmiarti, M.Pd.	(.....)
2. Dr. Eli Rustinar, M.Hum.	(.....)
3. Dr. Hasmi Suyuthi, M.Pd.	(.....)
4. Dr. Ira Yunita, M.Pd., M.H., M.M.	(.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Drs. Santoso, M.Si
NIP. 196706151993031004

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jeni Padila Nopita Sari

NPM : 2388113008

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Indonesia

Angkatan : 2023

Jenjang : S2

Dengan ini menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Menggunakan Media Film Animasi Bermuatan Nilai-Nilai Karakter pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 10 Bengkulu Selatan" adalah karya sendiri. Apabila di kemudian hari ternyata karya ini terindikasi sebagai karya plagiat, saya bersedia menerima sanksi yang berlaku di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Bengkulu, Maret 2025

Penulis

Jeni Padila Nopita Sari

2388113008

MOTTO

Pengetahuan bukanlah sesuatu yang dapat dimiliki, melainkan sesuatu yang terus berkembang, maka dari itu teruslah berkembang untuk pengetahuan yang lebih luas.

(Jeni Padila Nopita Sari)

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).”

(QS. Al-Insyirah: 6-7)

ABSTRAK

Jeni Padila Nopita Sari. 2025. *Keterampilan bercerita dengan menggunakan media film animasi bermuatan nilai-nilai karakter pada siswa kelas VII A SMP Negeri 10 Bengkulu Selatan.*Tesis, Jurusan Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Pembimbing: 1) Dr. Hasmi Suyuthi, M.Pd. 2) Dr. Ira Yuniati, M.Pd., M.H., M.M.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji keterampilan bercerita siswa kelas VII A SMP Negeri 10 Bengkulu Selatan dengan menggunakan media film animasi bermuatan nilai-nilai karakter. Keterampilan bercerita merupakan salah satu kemampuan yang penting untuk dikembangkan di tingkat pendidikan dasar, karena dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi, kreativitas, dan pengembangan karakter siswa. Media film animasi dipilih karena dapat memberikan dampak positif dalam menarik minat siswa dan menyampaikan pesan moral dengan cara yang lebih menarik serta mudah dipahami. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media film animasi bermuatan nilai-nilai karakter dapat menjadi salah satu alternatif efektif dalam mengembangkan keterampilan bercerita siswa. Oleh karena itu, disarankan agar guru dapat memanfaatkan media ini dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam pembentukan karakter siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan bercerita pada siswa kelas VII A SMP Negeri 10 Bengkulu Selatan mengalami peningkatan, setetelah di lakukan pembelajaran dengan menggunakan media film animasi yang di lakukan dalam 2 siklus.

Kata kunci: keterampilan bercerita, media film animasi,nilai-nilai karakter, siswa kelas VII A.

ABSTRACT

Jeni Padila Nopita Sari. 2025. Enhancing Storytelling Skills Using Animated Films with Character Values in Seventh-Grade Students at SMP Negeri 10 Bengkulu Selatan. Thesis, Master's Program in Indonesian Language Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Supervisors: 1) Dr. Hasmi Suyuthi, M.Pd. 2) Dr. Ira Yuniati, M.Pd., M.H., M.M.

This study aims to examine the storytelling skills of seventh-grade students at SMP Negeri 10 Bengkulu Selatan using animated films containing character values. Storytelling skills are essential to be developed at the basic education level, as they enhance students' communication skills, creativity, and character development. Animated films were chosen as a medium because they can positively influence students' interest and convey moral messages in a more engaging and easily understandable way.

The findings indicate that the use of animated films with character values can be an effective alternative for developing students' storytelling skills. Therefore, teachers are encouraged to utilize this medium in the learning process to improve the quality of education, particularly in shaping students' character.

The results of this study show that the storytelling skills of seventh-grade students at SMP Negeri 10 Bengkulu Selatan improved after the implementation of learning using animated films, which was conducted over two cycles.

Keywords: *Storytelling Skills, Animated Film Media, Character Values, and Seventh-Grade Students.*

KATAPENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penulis haturkan atas kehadirat Allah SWT, berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul **"Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Menggunakan Media Film Animasi Bermuatan Nilai-nilai Karakter pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 10 Bengkulu Selatan".** Tesis ini ditujukan untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Magister (S2) Pendidikan Bahasa Indonesia lulusan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Sholawat beserta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW, karena berkat beliau dan para sahabatnya yang telah membawa kita semua dari alam kebodohan menuju alam yang penuh dengan teknologi seperti yang kita rasakan pada saat ini.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tesis ini, terutama kepada:

1. Bapak Dr. Susiyanto, M.Si. Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
2. Bapak Drs. Santoso, M.Si. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
3. Ibu Dr. Eli Rustinar, M.Hum. Selaku Ketua Prodi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
4. Bapak Dr. Hasmi Suyuthi, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing 1 dalam

penyusunan tesis ini.

5. Ibu Dr. Ira Yuniati, M.Pd., M.H., M.M. selaku Dosen Pembimbing 2 dalam penyusunan tesis ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Universitas Muhammadiyah Bengkulu terkhusus dosen Magister Pendidikan Bahasa Indonesia yang telah memberikan ilmu kepada penulis sebagai bekal untuk kedepannya.
7. Kedua orang tua dan adik penulis yang selalu memberikan semangat, doa, motivasi, dan dukungan demi keberhasilan penulis.

Semoga tesis ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang yang relevan dengan penelitian ini, dan dapat memberikan manfaat bagi diri saya sendiri, masyarakat, dan pengembangan ilmu pengetahuan pada umumnya.

Akhir kata, saya menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat di harapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Wassalamu’alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Bengkulu, Maret, 2025

Jeni Padila Nopita Sari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PENGESAHAN ii

SURAT PERNYATAAN.....

MOTTO .....

ABSTRAK.....

KATAPENGANTAR iii

DAFTAR ISI..... v

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang..... 1
B. Batasan Masalah 5
C. Rumusan Masalah 5
D. Tujuan Penelitian..... 6
E. Manfaat Penelitian..... 6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran 8
B. Karakteristik Media Pembelajaran 11
C. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode.....27

B. Subjek Penelitian 33
C. Instrumen Penelitian 33
D. Uji Instrumen.....39
E. Teknik Pengumpulan Data 39
F. Teknik Tes.....40
G. Teknik Analisis Data 40

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil .....
B. Pembahasan.....

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan .....
B. Saran.....

DAFTAR PUSTAKA 41

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam keterampilan bercerita ada beberapa masalah umum yang sering ditemui, di antara lain, seperti kesulitan dalam menyusun alur cerita, kurangnya keterampilan dalam menggambarkan karakter, penyampaian cerita yang terlalu panjang atau terlalu singkat, kurangnya minat siswa, kurangnya penggunaan teknik naratif yang menarik, kesulitan dalam mempertahankan perhatian audiens, kesulitan dalam mengorganisaskan cerita, keterbatasan waktu, perbedaan tingkat kemampuan siswa, kurangnya penguasaan materi oleh siswa, penyampaian cerita yang tidak percaya diri atau terburu-buru, dan tidak memahami audiens (Mustapa 2021:87).

Banyak orang kesulitan merangkai cerita dengan alur yang jelas dan terstruktur, membuat cerita terasa membingungkan atau tidak menarik, penggambaran karakter yang lemah atau kurang mendalam membuat cerita kehilangan daya tarik dan penghubung emosional dengan pendengar, menyampaikan cerita yang terlalu panjang bisa membuat pendengar bosan, sementara cerita yang terlalu singkat bisa terasa tidak lengkap, penggunaan teknik seperti dialog, deskripsi yang kaya, atau elemen kejutan sering kali kurang dimanfaatkan dengan baik sehingga dapat membuat cerita terasa datar (Harahap 2023:5).

Alasan mengapa penulis menggunakan media film animasi sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran keterampilan bercerita, karena sebelumnya siswa sudah melakukan pembelajaran bercerita dengan cara bercerita secara langsung, namun hasil yang diperoleh 65-74 dalam kategori cukup bahkan ada yang masih mendapatkan nilai <65 dalam kategori kurang walaupun sudah bercerita berulang-ulang. Setelah dilakukan pembelajaran bercerita dengan menggunakan media film animasi keterampilan bercerita siswa menjadi meningkat.

Cerita yang tidak memiliki elemen menarik atau tidak terhubung dengan audiens sering kali gagal mempertahankan perhatian mereka, ketika seseorang merasa kurang percaya diri, terlalu terburu-buru dalam bercerita hal ini dapat membuat cerita tidak relevan atau tidak sesuai dengan harapan pendengar sehingga mengurangi daya tarik dari sebuah cerita yang disampaikan (Mutmainna, dkk 2023:405).

Dalam mengatasi masalah di atas memerlukan pendekatan yang lebih holistik, termasuk peningkatan keterampilan guru, penggunaan media yang lebih baik, serta metode pembelajaran yang lebih interaktif untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Pentingnya berlatih, mengasah teknik bercerita, dan memahami audiens dengan baik, serta guru dapat mencoba untuk membuat kegiatan bercerita lebih menarik dengan memilih tema yang relevan dengan kehidupan siswa, menggunakan media teknologi untuk mendukung proses belajar, serta memberi kesempatan bagi siswa untuk bercerita tentang pengalaman pribadi mereka.

Guru bisa mengajarkan teknik perencanaan cerita, seperti membuat peta pikiran atau *outline,* untuk membantu siswa sebelum mulai bercerita. Melatih mereka untuk memperkenalkan tokoh, setting, masalah, dan solusi dalam urutan yang jelas dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan bercerita. Guru dapat menciptakan lingkungan yang mendukung dan aman dengan memberi apresiasi atas keberanian siswa dalam bercerita. Guru bisa mengajarkan siswa cara mendengarkan aktif dengan memberi mereka tugas seperti memberi tanggapan atau pertanyaan setelah mendangar cerita. Mengembangkan kebiasaan mendengar yang baik dapat memperkaya pengalaman belajar bercerita (Hermawati & Purba 2023:12).

Solusi yang dapat dilakukan dalam keterbatasan waktu pembelajaran dapat di atasi dengan guru menyusun rencana pembelajaran yang terstruktur, dengan sesi-sesi

latihan pendek namun konsisten, dan memberikan tugas bercerita secara bertahap, misalnya dengan bercerita secara lisan di kelompok kecil terlebih dahulu sebelum bercerita di depan kelas. Guru bisa menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan memberi tugas yang berbeda sesuai dengan kemampuan siswa, guru juga bisa memberi ruang bagi siswa untuk bercerita sesuai dengan kenyamanan dan tingkat keterampilan mereka. Serta guru bisa memberikan rangsangan kreativitas melalui kegiatan pembelajaran yang menarik perhatian siswa dengan memanfaatkan perkembangan teknologi pada saat ini, yang dapat menginspirasi bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan bercerita.

Peningkatan kualitas pembelajaran ditentukan oleh pembelajaran yang dirancang dengan baik oleh guru. Guru dapat dikatakan ujung tombak dalam pelaksanaan proses pembelajaran, karena guru berinteraksi langsung dengan siswa sebagai subjek dan objek belajar. Guru juga dituntut untuk selalu terampil dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran, dengan solusi yang tepat dan pendekatan yang kreatif, guru dapat membantu siswa mengatasi masalah-masalah dalam keterampilan bercerita dan mengembangkan keterampilan bercerita mereka dengan lebih efektif (Yuniati, dkk 2021:38).

Bercerita adalah salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain dengan cara menyampaikan berbagai macam ungkapan, berbagai perasaan yang dialami, dirasakan, dilihat, didengar, dan dibaca. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 30 November 2024 di SMP Negeri 10 Bengkulu Selatan pada tingkat kelas VII, ditemukan permasalahan bahwa proses pembelajaran belum berlangsung dengan efektif. Ketidakefektifan proses pembelajaran itu disebabkan karena beberapa hal, diantaranya rata-rata siswa hanya mampu berkonsentrasi selama 20 menit, ketidakcocokan metode pembelajaran, keterbatasan waktu pembelajaran, kurangnya minat belajar. Hal ini terlihat

dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap siswa pada saat melakukan aktivitas pembelajaran di dalam kelas yang menunjukkan bahwa siswa cendrung cepat merasa bosan (Manan 2020:125).

Seperti yang diungkapkan oleh (Hotimah 2020:12) keterampilan bercerita adalah kemampuan untuk menyampaikan dan menyusun cerita secara lisan atau tulisan dengan cara yang terstruktur, menarik, dan komunikatif. Keterampilan ini melibatkan penggunaan bahasa yang efektif, ekspresi diri, serta teknik naratif yang dapat mempengaruhi pendengar atau pembaca untuk memahami, merasakan, atau terlibat dengan cerita yang disampaikan. Bercerita tidak hanya mencakup penceritaan tentang peristiwa, tetapi juga begaimana cara menyampaikan pesan, menciptakan gambar mental, serta membangkitkan emosi dan perhatian audiens melalui elemen-elemen seperti karakter, alur, konflik, dan resolusi.

Keterampilan bercerita yang baik memerlukan pengetahuan, pengalaman serta kemampuan berpikir yang memadai. Selain itu dalam bercerita juga diperlukan penguasaan beberapa keterampilan, yaitu ketepatan tata bahasa sehingga hubungan antar kata dan kalimat menjadi jelas. Ketepatan kata dan kalimat sangat perlu dikuasai dalam bercerita, sebab dengan menggunakan kata dan kalimat yang tepat dalam bercerita akan memudahkan pendengar memahami isi cerita yang dikemukakan oleh pembicara. Isi cerita yang mudah dipahami akan menunjang dalam penyampaian maksud yang sama antara pembicara dan pendengar, sehingga tujuan penyampaian makna cerita juga dapat tercapai. Selain itu dalam bercerita diperlukan kelancaran dalam menyampaikan kalimat perkalimat. Kelancaran dalam menyampaikan isi cerita akan menunjang pembicara dalam menyampaikan isi cerita secara runtut dan lancar sehingga penyimak atau pendengar yang mendengarkan dapat antusias dan tertarik mendengarkan cerita yang di sampaikan (Harahap, 2023:5).

Media film animasi dapat dijadikan salah satu media bahan ajar berbasis digital yang dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran dan menjadi daya tarik agar siswa semakin senang ketika belajar. Dengan penggunaan animasi yang tepat, materi pembelajaran yang sulit atau abstrak dapat disampaikan dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Animasi juga dapat menyajikan informasi secara interaktif, memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Ashari, dkk 2022:13).

Meningkatkan keterampilan bercerita dengan menggunakan media film animasi dapat menjadi pendekatan yang sangat efektif, terutama karena film animasi dapat menggabungkan elemen visual dan audio yang menarik. Film animasi memiliki kemampuan untuk menggambarkan setting, karakter, dan peristiwa dengan cara yang lebih hidup dan jelas daripada hanya melalui kata-kata. Dengan menonton film animasi, siswa dapat belajar bagaimana visualisasi memperkuat cerita dan membuatnya lebih menarik (Zullan 2021:5).

Animasi adalah film yang merupakan karya tangan (gambar) bergerak. Pada awal penemuannya, animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di putar sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Kelebihan dari media animasi diantaranya, dapat digunakan untuk memperbesar atau memperkecil ukuran suatu objek, memudahkan dalam menyampaian informasi yang kompleks, dapat menggabungkan beberapa jenis media untuk tipe gaya belajar yang berbeda, dapat meningkatkan motivasi siswa (Agustin & Mindaudah 2022:82).

Adapun beberapa fungsi film animasi menurut Nurfadilah, dkk (2020:147) adalah sebagai berikut, untuk menarik perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras, memperindah tampilan presentasi, mempermudah susuan presentasi, mempermudah penggambaran dalam suatu materi.

Film tidak hanya digunakan untuk media hiburan, melainkan bisa menjadi media untuk menanamkan nilai-nilai karakter. Pada zaman sekaran anak dapat memperoleh informasi atau sumber belajar dari mana saja salah satunya melalui media film. Pada mulanya, film hanya digunakan untuk hiburan dan tontonan yang menarik untuk para penonton. Namun, dengan berkembangnya zaman, film tidak hanya digunakan untuk hiburan semata, tapi juga digunakan sebagai sarana belajar anak untuk memperoleh pembelajaran yang menarik, baik itu kognitif ataupun moral (Muchtar, dkk 2023:49).

Nilai-nilai karakter merupakan prinsip-prinsip atau kualitas moral yang menjadi dasar perilaku seseorang, yang mencerminkan sikap, tindakan, dan cara berpikir yang baik dan benar. Nilai-nilai ini berperan penting dalam membentuk kepribadian dan membantu seseorang untuk bertindak dengan cara yang positif, baik dalam hubungan sosial maupun dalam kehidupan sehari-hari (Dhuha, 2023:3).

Nilai-nilai karakter yang akan menjadi acuan atau pedoman peneliti adalah mencakup 18 nilai karakter yang terdapat dalam buku Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter di Sekolah yang diterbitkan oleh Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional tahun (2011). Adapun nilai-nilai karakter yang dimaksud adalah religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat atau komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggungjawab (Pasrah, dkk 2020:153).

Tujuan dan fungsi adanya pembelajaran bercerita untuk anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) ialah sebagai salah satu pendukung kepemilikan daripada kompetensi tamatan SMP yang memiliki pengetahuan, nilai, sikap, dan kemampuan terhadap empat keterampilan berbahasa sebagaimana yang sudah dijelaskan dalam Kurikulum Merdeka yaitu, keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan menulis, dan keterampilan membaca

(Zullan 2021:5).

Setiap kata yang diucapkan oleh manusia memiliki dampak. Keberhasilan komunikasi tidak hanya bergantung pada isi pesan yang disampaikan, tetapi juga pada cara penyampaian dan etika berbicara yang baik dan etika komunikasi yang sejalan dengan nilai-nilai Islam. Al-Qur'an menegaskan pentingnya berbicara dengan hikmah (kebijaksanaan) dan ma'ruf (kebaikan). Dalam Surah An-Nahl (16:125), Allah berfirman, *"Serulah manusia kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantulah mereka dengan cara yang baik."* Oleh karena itu, setiap kata yang diucapkan seharusnya membawa manfaat dan memberikan pemahaman yang baik kepada pendengar.

Alasan peneliti memilih objek penelitian di kelas VII A SMP Negeri 10 Bengkulu Selatan, karena relevansi dengan tujuan penelitian, karakteristik siswa yang menarik, kemudahan logistik seperti kedekatan lokasi penelitian, persetujuan dari pihak sekolah, atau ketersediaan waktu yang sesuai, ketersediaan data yang cukup, peneliti memilih sekolah ini juga karena fokus pada sekolah di Bengkulu Selatan bisa berhubungan dengan kurangnya penelitian di daerah tersebut atau sebagai upaya untuk memberikan kontribusi pada peningkatan pendidikan di daerah Bengkulu Selatan.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Primadani, dkk 2022) yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Media Boneka pada Siswa SMP Negeri 4 Palembang", penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, yang menjadikan boneka sebagai media dalam pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, permasalahan dalam penelitian ini, yaitu bagaimana peningkatan keterampilan bercerita siswa dengan menggunakan media film animasi?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui peningkatan keterampilan bercerita siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media film animasi.

D. Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian harus mendatangkan dampak positif terhadap peneliti maupun siswa atau pembaca. Oleh karena itu, manfaat yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa, penelitian ini dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa terhadap pembelajaran berbicara khususnya bercerita, sehingga nantinya siswa dapat menerapkan pengalaman bercerita di lingkungan sekolah ataupun masyarakat.

b. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagaimana cara melakukan pembelajaran keterampilan bercerita dengan alat bantu yaitu media film animasi.

c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat mendorong pihak sekolah untuk memotivasi semangat para guru dalam melakukan penelitian sejenis, sehingga dapat meningkatkan kinerja guru dan mutu sekolah akan meningkat.

d. Bagi peneliti, melalui penelitian ini peneliti dapat mengetahui sejauh mana

peningkatan keterampilan bercerita siswa ketika mengikuti pembelajaran bercerita dengan menggunakan media film animasi.

e. Bagi Universitas, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi mahasiswa secara umum dalam menambah ilmu pengetahuan.

2. Selain manfaat praktis seperti yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini juga memiliki manfaat teoritis yang memberikan landasan bagi para peneliti lain untuk melakukan penelitian sejenis dalam rangka meningkatkan keterampilan bercerita siswa khususnya keterampilan berbahasa pada umumnya, serta dapat memberikan informasi dan menambah pengetahuan khususnya dalam ilmu yang mengkaji mengenai keterampilan bercerita dengan menggunakan media film animasi.