

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab pendahuluan ini dijelaskan perihal latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan juga sistematika pembahasan. Adapun penjelasan secara rinci ialah sebagai berikut.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Menyimak merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa. Adapun aspek keterampilan berbahasa tersebut, meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menyimak dan membaca merupakan kegiatan reseptif, sementara berbicara dan menulis merupakan kegiatan produktif. Sebagai keterampilan berbahasa yang pertama kali dikuasai seseorang, menyimak memiliki peranan penting sebagai awal dari penguasaan terhadap keterampilan berbahasa yang lainnya. Prihatin (2017:15) menyatakan bahwa keterampilan pertama yang diperoleh dan dikuasai manusia dalam pengembangan bahasa pertama, ialah keterampilan menyimak.

Kaitannya dengan pembelajaran di sekolah, kegiatan menyimak seringkali diabaikan. Hernawan (2012:35) mengemukakan bahwa banyak sekolah yang kurang memperhatikan aspek keterampilan menyimak dibandingkan dengan keahlian komunikasi lainnya. Sejak taman kanak-kanak (TK) hingga menginjak bangku sekolah menengah atas (SMA), umumnya siswa menerima pelajaran dan

pelatihan dalam aspek keterampilan membaca dan menulis. Begitu juga dengan aspek keterampilan berbicara mendapatkan perhatian yang cukup besar, jika dibandingkan dengan pelatihan aspek menyimak. Keterampilan menyimak menjadi hal yang tidak dianggap sebagai pelajaran yang perlu persiapan ataupun perencanaan. Sebagai aspek keterampilan berbahasa yang menjadi pendukung pengembangan keterampilan berbahasa yang lainnya, pembelajaran menyimak seharusnya mendapatkan perlakuan dengan porsi yang sama.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru menjadi komponen yang memegang peranan penting dan menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Seorang guru harus kompeten dalam menggunakan metode, teknik, atau media yang dianggap cocok dengan minat bakat serta taraf perkembangan peserta didik. Hal ini membuktikan bahwasannya seorang pendidik harus meningkatkan kecakapannya dalam mengajar dan lebih kreatif dalam memanfaatkan berbagai media pembelajaran salah satunya. Apabila peserta didik mempunyai rasa ketertarikan pada materi pelajaran dan juga didukung dengan kemampuan guru menyampaikan materi belajar secara kreatif dan menarik, peserta didik akan termotivasi untuk memahami materi tersebut, dan keberhasilan kegiatan belajar mengajar akan tercapai secara maksimal.

Pemanfaatan berbagai sumber dan media pembelajaran juga diperlukan guna menjamin suksesnya pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran menyimak. Menyimak tidak hanya terfokus pada kegiatan mendengarkan teks bacaan yang dibaca nyaring saja, melainkan perlu adanya persiapan dan inovasi penggunaan media yang mampu membawa dampak positif terhadap keterampilan

menyimak siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan minat serta motivasi dan menjadi rangsangan dalam kegiatan belajar mengajar. Bahkan, dengan diterapkannya media pembelajaran yang inovatif akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memberikan sudut pandang yang baik kepada peserta didik mengenai materi pelajaran yang diajarkan dan memotivasinya untuk belajar mengingat kembali pengetahuan serta keterampilan yang telah dipelajari di sekolah.

Pesan pada Permendikbud Nomor 13 tahun 2014 pasal 3 ayat 2 tentang pembelajaran pada jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah, pemanfaatan ICT (*Information and Communication Technology*) perlu dilaksanakan. Mengingat perkembangan teknologi saat ini begitu pesat dan berhasil membawa perubahan yang cukup besar terhadap dunia. Teknologi perlu dipelajari dan dikuasai, sebab banyak sekali kegiatan yang memerlukan adanya teknologi. Kegiatan pembelajaran di sekolah pun tak luput dari perkembangan teknologi. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran di sekolah seharusnya dapat dimanfaatkan oleh para pendidik. Seorang pendidik tidak hanya dituntut memiliki kualitas keilmuan yang memadai serta sesuai dengan studi yang diajarkannya, tetapi juga harus piawai dalam menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran. Namun pada praktiknya masih banyak pengajar yang belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan permasalahan yang timbul pada pembelajaran di MTsN 6 Tulungagung. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti ditemukan permasalahan, yakni pembelajaran materi cerita fantasi masih terpaku

pada penggunaan metode konvensional. Pembelajaran bersifat satu arah tanpa mendorong siswa untuk aktif selama kegiatan pembelajaran. Salah satunya pada kegiatan menyimak yang hanya terfokus dengan kegiatan membaca teks secara nyaring yang dilakukan oleh guru. Siswa hanya mendengarkan kemudian mencatat tanpa adanya inovasi media pembelajaran. Hal tersebut berakibat pada berkurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa cenderung tidak fokus atau bahkan tidak memahami sama sekali materi yang telah disampaikan oleh guru. Hasil belajar yang diperolehpun menjadi kurang maksimal.

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa upaya-upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran belum mencapai hasil yang maksimal, khususnya pada materi cerita fantasi. Cerita fantasi merupakan salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII yang terdapat pada Kompetensi Dasar 3.3 (Mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi yang di baca atau di dengar). Dalam hal ini, menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang sesuai dengan kompetensi dasar tersebut. Pemahaman terhadap isi cerita dalam sebuah cerita fantasi menjadi sangat penting, sebab di dalam cerita tersebut terdapat pesan moral yang diceritakan melalui jalan cerita dan juga karakter setiap tokoh-tokohnya. Dalam pembelajaran cerita fantasi siswa tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga nilai-nilai budaya serta nilai moral yang terdapat dalam cerita tersebut. Dilihat dari kebutuhan peserta didik untuk memahami isi dan juga unsur pembangun dalam sebuah cerita fantasi, peneliti dapat menyimpulkan bahwa perlu adanya media yang dapat meningkatkan kualitas menyimak siswa dan dapat

menciptakan suasana belajar yang kooperatif dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan kualitas menyimak dan menciptakan suasana belajar yang kooperatif serta menyenangkan tersebut, ialah media video animasi.

Lembaga riset dan penelitian computer (*Computer Technologi Research*) menyatakan bahwa orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat, 30% dari yang didengar, dan 50% dari yang dilihat dan didengar. Dalam hal ini, yang dapat mencakup penglihatan dan pendengaran, ialah kegiatan menyimak dengan menggunakan media video animasi. Media video animasi dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dan mendorong motivasi belajar serta antusiasme siswa. Didukung oleh Arsyad (2011:49) yang menyatakan bahwa media video animasi memiliki beberapa kelebihan, diantaranya; a) video animasi dapat meningkatkan motivasi serta menanamkan sikap dari segi afektif dan lainnya, b) video animasi dapat melengkapi pengalaman siswa ketika mereka memahami, berdiskusi, dan praktik, c) video animasi dapat ditujukan pada kelompok besar atau kelompok kecil, d) dalam video animasi terkandung nilai-nilai positif dapat mengundang pembahasan dan pemikiran dalam kelompok siswa.

Penggunaan media video animasi ini pernah diterapkan dalam penelitian yang dilakukan Ayustin (2020) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Berbantuan *Channel Youtube* Dongeng Kita terhadap Peningkatan Motivasi Belajar serta Kemampuan Menyimak Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain *pretest posttest nonequivalent design*. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa media video animasi berbantuan *channel youtube* dongeng kita memiliki pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar serta kemampuan menyimak siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan uji hipotesis, diperoleh hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yakni  $5,172 > 1,671$ .

Penelitian lain ditulis oleh Akbar (2017) dalam skripsinya yang berjudul “Keefektifan Media Animasi Audio Visual dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Anak-Anak Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Pretest Posttest Control Group Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi audio visual efektif digunakan dalam pembelajaran menyimak cerita anak-anak siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba. Tingkat keefektifan terlihat dari hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yakni  $2,571 > 2,005$ .

Dari beberapa penelitian sebelumnya, media video animasi efektif digunakan dalam pembelajaran menyimak. Peneliti tertarik menggunakan media tersebut sebab, di lokasi penelitian, yakni MTsN 6 Tulungagung belum menerapkan inovasi media pembelajaran dalam pembelajaran, khususnya pada pembelajaran menyimak cerita fantasi. Dengan menggunakan media video animasi, diharapkan dapat meningkatkan kualitas menyimak serta mendorong rasa antusiasme siswa sehingga dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Bedasarkan latar belakang tersebut, perlu dilakukan penelitian mengenai bagaimana keefektifan media video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita fantasi. Penelitian ini dilakukan di MTsN 6 Tulungagung yang nantinya akan dituangkan dalam penyusunan skripsi dengan judul “Efektivitas Penggunaan

Media Video Animasi terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Fantasi Siswa Kelas VII MTsN 6 Tulungagung”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Kurangnya motivasi dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi.
- b. Minimnya media yang digunakan dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi di MTsN 6 Tulungagung.
- c. Kurangnya perhatian siswa ketika guru menjelaskan materi pelajaran.
- d. Belum adanya pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada pembelajaran menyimak cerita fantasi.

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 6 Tulungagung, dengan populasi seluruh siswa kelas VII dan diambil 2 kelas sebagai sampel mewakili populasi.
- b. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi cerita fantasi yang membutuhkan pemahaman terkait isi cerita dan unsur-unsur didalamnya.

- c. Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 6 Tulungagung.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, permasalahan yang diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut.

Bagaimana efektivitas penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 6 Tulungagung?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 6 Tulungagung.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis. Adapun manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut.

##### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Manfaat teoretis dari penelitian ini, yakni hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai tambahan rujukan bagi peneliti selanjutnya dan juga menambah wawasan serta pengetahuan mengenai pembelajaran materi teks cerita fantasi.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### a. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan guna meningkatkan pembelajaran di sekolah khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia.

#### b. Bagi guru bahasa Indonesia

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan juga pertimbangan dalam pengajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerita fantasi.

#### c. Bagi mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memperluas wawasan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

#### d. Bagi peneliti sendiri

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber wawasan dan juga menambah pengalaman jika nantinya peneliti berperan sebagai pendidik.

## 1.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Jawaban atau dugaan yang sifatnya sementara itu akan dibuktikan kesesuaiannya melalui sebuah penelitian (Sugiyono 2016:96). Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

(H<sub>0</sub>) = Penggunaan media video animasi tidak efektif terhadap keterampilan menyimak cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 6 Tulungagung.

(H<sub>a</sub>) = Penggunaan media video animasi efektif terhadap keterampilan menyimak cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 6 Tulungagung.

## **1.8 Penegasan Istilah**

Dalam penelitian ini, terdapat penjabaran istilah-istilah yang digunakan peneliti. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran. Berikut definisi istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian ini.

### **1.8.1 Penegasan Konseptual**

#### **a. Efektivitas**

Menurut Madya Ekosusilo (2002:62) efektivitas adalah keadaan yang mana menunjukkan sejauh mana apa yang telah direncanakan dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dicapai, maka semakin efektif pula kegiatan tersebut.

#### **b. Media Pembelajaran**

Menurut Munadi (2010:7) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.

#### **c. Menyimak**

Menyimak merupakan suatu kegiatan mendengarkan lambang-lambang bunyi bahasa dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi.

#### **d. Cerita Fantasi**

Cerita fantasi merupakan karangan yang memaparkan terjadinya peristiwa, dalam bentuk cerita yang bukan sebenarnya terjadi, melainkan peristiwa

rekaan pengarang. Cerita fantasi memunculkan isi cerita yang tidak sesuai dengan dunia nyata. Meski demikian, dalam cerita fantasi terdapat hubungan antara realita dengan khayalan.

e. Media Video Animasi

Video animasi merupakan tampilan yang memadukan antara audio dan visual. Dalam video animasi terdapat proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi dapat berupa gerak sebuah objek dari satu tempat ke tempat yang lain, perubahan warna, atau lainnya.

### 1.8.2 Penegasan Operasional

a. Cerita Fantasi

Cerita Fantasi merupakan karangan yang memaparkan terjadinya peristiwa dalam bentuk cerita yang bukan sebenarnya terjadi, melainkan peristiwa rekaan pengarang. Cerita fantasi memunculkan isi cerita yang tidak sesuai dengan dunia nyata. Meski demikian, dalam cerita fantasi terdapat hubungan antara realita dan khayalan.

b. Menyimak

Menyimak merupakan suatu kegiatan mendengarkan lambang-lambang bunyi bahasa dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi.

### c. Media Video Animasi

Video animasi merupakan tampilan yang memadukan antara audio dan visual. Dalam video animasi terdapat proses penciptaan efek gerak dan efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi dapat berupa gerak sebuah objek dari suatu tempat ke tempat yang lain, perubahan warna, atau lainnya.

## 1.9 Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan disini bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap maksud yang terkandung, sehingga uraian-uraian dapat diikuti dan dapat dipahami secara teratur dan sistematis.

Sistematika pembahasan dalam laporan ini meliputi tiga bagian, yakni bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Bagian awal laporan ini memuat hal-hal yang bersifat formalitas, yakni tentang halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran, transliterasi, dan abstrak.

Adapun bagian utama laporan ini terdiri dari 6 bab, dimana antara bab satu dengan bab lainnya saling berhubungan.

**BAB I PENDAHULUAN**, berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

**BAB II LANDASAN TEORI**, berisi tentang deskripsi teoritis mengenai objek (variabel) yang sedang diteliti dan kesimpulan tentang kajian berupa argumentasi atas hipotesis yang diajukan dalam bab yang mendahuluinya.

**BAB III METODE PENELITIAN**, berisi tentang rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

**BAB IV HASIL PENELITIAN**, berisi tentang deskripsi karakteristik data pada masing-masing variabel dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis.

**BAB V PEMBAHASAN**, berisi tentang penjelasan temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian.

**BAB VI PENUTUP**, berisi tentang dua hal pokok, yaitu: kesimpulan dan penutup.

Pada bagian akhir dari laporan skripsi ini memuat daftar rujukan, lampiran-lampiran.