

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

Pada bab landasan teori ini berisikan paparan mengenai: teori-teori yang relevan dengan fokus penelitian, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir. Penjelasan selengkapnya sebagai berikut.

#### **2.1 Efektivitas**

##### **2.1.2 Pengertian Efektivitas**

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2008:352), efektivitas berasal dari kata ‘efektif’ yang berarti “ada efeknya (pengaruhnya, akibatnya, kesannya, manjur, dan mujarab, serta dapat membawa hasil tentang suatu usaha atau tindakan.” Majid (2012:109) menyatakan efektivitas adalah suatu usaha guna mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan rencana, kebutuhan, dan dengan menggunakan sarana, data, maupun waktu yang tersedia untuk memperoleh hasil yang maksimal baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Sedangkan menurut Stoner (2008:112), efektivitas didefinisikan sebagai kemampuan menentukan tercapainya sebuah tujuan, yakni mengerjakan suatu hal dengan benar bukan mengerjakan sesuatu yang benar.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh dan berkaitan dengan terlaksananya tugas pokok, tercapainya suatu tujuan, dan membawa hasil yang maksimal. Dalam dunia pendidikan, efektivitas ditinjau menjadi dari dua segi, yakni efektivitas

mengajar guru dan efektivitas belajar siswa. Efektivitas belajar guru menyangkut sejauh mana jenis-jenis kegiatan pembelajaran yang direncanakan dapat terlaksana dengan baik, sedangkan efektivitas belajar siswa menyangkut sejauh mana tujuan-tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat dicapai melalui kegiatan pembelajaran yang ditempuh. Efektivitas pembelajaran sering kali diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran, atau dapat diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu proses pembelajaran. Jadi, pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila tercipta proses belajar mengajar yang menyenangkan dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### **2.1.2 Ciri-Ciri Pembelajaran yang Efektif**

Menurut Eggen & Kauchak dalam (Warsito, 2008:289) menyatakan bahwa ciri-ciri pembelajaran yang efektif yaitu:

- a. Guru menyediakan materi belajar sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran.
- b. Aktivitas-aktivitas peserta didik sepenuhnya didasarkan pada pengkajian.
- c. Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan juga tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi.
- d. Orientasi pembelajaran berfokus pada penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berfikir.

Sedangkan menurut Wottuba dan Wraight dalam (Warsito, 2008:290) menyatakan bahwa ada tujuh indikator yang menunjukkan bahwa pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila:

- a. Komunikasi secara efektif
- b. Pengorganisasian pembelajaran dengan baik
- c. Sikap positif terhadap peserta didik
- d. Penguasaan dan antusiasme dalam pembelajaran
- e. Keluwesan dalam pendekatan pembelajaran
- f. Pemberian ujian dan nilai yang sesuai kompetensi dan adil
- g. Hasil belajar peserta didik yang baik.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran dapat terjadi sebab adanya perencanaan pembelajaran atau persiapan yang dilakukan oleh guru, proses pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan juga antusiasme siswa, dan juga dapat menghasilkan hasil belajar siswa yang baik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

## **2.2 Media Pembelajaran**

### **2.2.1 Pengertian Media**

Kata media berasal dari bahasa latin yang *medius* yang secara harfiah berarti tengah, pengantar atau perantara (Arsyad, 2011:3). Gerlach dan Ely dalam (Arsyad, 2011:4) menyatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar dapat diartikan sebagai materi, manusia, atau kejadian yang membangun kondisi serta membawa siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan juga sikap. Sedangkan menurut Briggs dalam (Sadirman, 2007:6) media adalah segala bentuk alat fisik yang dapat menyajikan suatu pesan dan juga dapat merangsang siswa untuk belajar. Dalam hal ini, video, foto, film, gambar yang diproyeksikan, dan sejenisnya dikatakan sebagai media komunikasi. Apabila media tersebut

membawa informasi atau pesan-pesan yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media tersebut dapat disebut dengan media pembelajaran.

Asosiasi Pendidikan Nasional (Nasional Education Association/NEA) mengartikan bahwa media adalah segala bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya (Sadirman, 2007:7).

Menurut Kustandi (2011:8) media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran dan juga berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, guru sebagai penyampai pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Agar pesan tersebut dapat disampaikan kepada siswa dengan baik, maka diperlukan media sebagai alat penyampai pesan kepada siswa.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dijadikan sebagai alat penyampai pesan pembelajaran dan juga dapat membantu proses belajar mengajar terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan juga membangkitkan motivasi serta merangsang siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

### 2.2.2 Fungsi Media

Menurut Munadhi (2012:37) fungsi media pembelajaran ialah sebagai berikut.

#### a. Sumber Belajar

Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Maksud dari sumber belajar, yakni sebagai penyalur, penghubung, penyampai, dan lainnya. Fungsi media sebagai sumber belajar merupakan fungsi utama disamping fungsi-fungsi lainnya. Sumber belajar pada hakikatnya merupakan komponen sistem intruksional yang meliputi pesan, alat, teknik, orang, dan lingkungan, yang mana hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

#### b. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimilikinya. Berdasarkan karakteristik umum, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan juga waktu serta mengatasi keterbatasan indrawi. Kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi batas-batas ruang dan juga waktu diantaranya, media mampu menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya, media mampu menghadirkan kembali objek atau peristiwa yang telah terjadi, serta media mampu menjadikan objek atau peristiwa yang menyita waktu panjang menjadi singkat. Sedangkan kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi keterbatasan inderawi manusia diantaranya, membantu siswa dalam memahami objek yang sukar untuk diamati sebab terlalu kecil, seperti sel, molekul, atom, dan lainnya. Kemudian media membantu siswa dalam memahami objek yang bergerak terlalu lambat atau terlalu cepat,

membantu siswa dalam memahami objek yang membutuhkan kejelasan suara, dan terakhir, media dapat membantu siswa untuk memahami objek yang terlalu kompleks.

#### c. Fungsi Semantik

Yakni kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang mana maksud atau maknanya dapat dipahami peserta didik. Bahasa meliputi lambang (*symbol*) dan isi (*content*), yaitu pikiran atau perasaan yang keduanya telah menjadi totalitas pesan dan tidak dapat dipisahkan. Unsur dasar tersebut adalah “kata”. Kata atau kata-kata sudah jelas merupakan simbol verbal. Simbol merupakan sesuatu yang digunakan sebagai wakil dari sesuatu lainnya.

#### d. Fungsi Psikologis

Fungsi psikologis ini terbagi dalam tiga macam, yakni:

##### 1. Fungsi atensi

Yakni media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap suatu materi ajar. Dengan demikian, media pembelajaran mampu menarik dan juga memfokuskan perhatian peserta didik.

##### 2. Fungsi afektif

Yakni menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan peserta didik terhadap sesuatu. Dengan adanya media pembelajaran, terlihat pada diri peserta didik kesediaan untuk menerima beban pelajaran, dan untuk itu perhatiannya akan tertuju pada pembelajaran yang diikutinya.

### 3. Fungsi kognitif

Yakni peserta didik yang belajar melalui sebuah media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek tersebut berupa orang, benda, ataupun peristiwa. Media pembelajaran ikut andil dalam mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik.

#### e. Fungsi Motivasi

Media pembelajaran dapat membantu para guru untuk mendorong, mengaktifkan, dan menggerakkan peserta didiknya secara sadar untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga motivasi belajar pada diri peserta didik meningkat.

#### f. Fungsi Imajinatif

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan juga mengembangkan imajinasi peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran, peserta didik mampu menumbuhkan kreasi objek-objek baru sebagai rencana bagi masa mendatang, ataupun mengambil bentuk fantasi (khayalan) yang didominasi kuat oleh pikiran-pikiran autistik.

#### g. Fungsi sosio-kultural

Media pembelajaran mampu mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta komunikasi pembelajaran. Media dapat memudahkan guru dalam memahami karakteristik peserta didik yang tidak sedikit jumlahnya, apalagi jika latar belakang guru dan juga peserta didiknya berbeda, seperti lingkungan, adat, budaya, dan lainnya. Oleh sebab itu, media pembelajaran memiliki peranan dalam

memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan juga menimbulkan persepsi yang sama.

### **2.2.3 Jenis-Jenis Media**

Menurut Sanaky (2013:57) jenis-jenis media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran yaitu:

#### **a. Media Cetak**

Media cetak adalah jenis media yang paling banyak digunakan dalam proses belajar. Jenis media ini memiliki bentuk yang sangat bervariasi, mulai dari buku, brosur, leaflet, dan studi guide, jurnal dan majalah ilmiah. Buku adalah media yang bersifat fleksibel (luwes) dan biaya pengadaan relatif lebih murah jika dibandingkan dengan pengadaan media lain. Penggunaan media cetak dalam proses pembelajaran dapat dikombinasikan dengan jenis media lainnya. Pada umumnya media ini digunakan sebagai informasi utama atau suplemen informasi terhadap penggunaan media lain.

#### **b. Media Pameran**

Jenis media yang memiliki bentuk dua atau tiga dimensi. Informasi yang dapat dipamerkan dalam media ini, berupa benda-benda sesungguhnya (*realita*) atau benda reproduksi atau tiruan dari benda-benda asli. Media yang dapat diklasifikasikan ke dalam jenis media pameran yaitu poster, grafis (*graphic materials*), realia, dan model.

#### **c. Media Yang Diproyeksikan**

Media yang diproyeksikan juga memiliki bentuk fisik yang bervariasi, yaitu overhead transparansi, slide suara, dan film strip. Overhead transparansi

dapat dianggap sebagai projected medium yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran.

#### d. Rekaman Audio

Rekaman audio, jenis media yang tepat digunakan dalam pembelajaran bahasa asing, al-Qur'an, dan latihan-latihan yang bersifat verbal. Pembelajaran tentang cara pengucapan (*pronunciation*), dan keterampilan mendengar (*listening skill*) akan sangat efektif jika menggunakan media tersebut.

#### e. Video dan VCD

Gambar bergerak yang disertai dengan unusr suara, dapat ditayangkan melalui media video dan *video compact disk* (VCD). Sama seperti media audio, program video yang disiarkan (*broadcasted*) sering digunakan oleh lembaga pendidikan sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran. Video mampu menayangkan sesuatu secara realistik. Video memiliki beberapa *features* yang sangat bermanfaat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu *features* tersebut adalah *slow motion* dimana gerakan objek atau peristiwa tertentu yang berlangsung sangat cepat dapat diperlambat agar mudah dipelajari oleh siswa. Video atau VCD dapat digunakan sebagai media untuk mempelajari objek dan mekanisme kerja dalam mata pelajaran tertentu.

#### f. Komputer

Saat ini, komputer telah mendominasi semua lini kehidupan. Komputer bukan lagi sesuatu yang baru, sebab komputer telah banyak digunakan baik oleh pengajar, pembelajar, perkantoran, lembaga-lembaga latihan kerja, warnet, maupun msyarakat umumnya. Sebagai media pembelajaran, komputer memiliki

kemampuan yang sangat luar biasa dan mampu membuat proses belajar menjadi interaktif. Kemudian, dengan tersambungny komputer dengan jaringan internet, maka pembelajar akan mendapat pengalaman yang lebih luas. Pembelajar tidak hanya menjadi penerima yang pasif melainkan juga menjadi penentu pembelajaran bagi dirinya sendiri.

#### **2.2.4 Kriteria Pemilihan Media**

Kriteria dalam pemilihan suatu media pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi, dan juga keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khas dari media pembelajaran yang akan digunakan. Ada beberapa tahapan yang harus diperhatikan dalam menentukan sebuah media pembelajaran, di antaranya adalah:

- a. Menentukan media pembelajaran berdasarkan pada identifikasi tujuan pembelajaran atau kompetensi dan juga karakteristik aspek materi yang akan dipelajari. Hal ini menjadi aspek pertama yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, agar kompetensi dan penguasaan materi pelajaran dapat tercapai.
- b. Karakteristik media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, penggunaannya dapat dikuasai guru, peralatan yang mendukung di sekolah, mudah penggunaannya, dan tidak memerlukan waktu yang banyak sesuai dengan waktu yang disediakan dalam proses pembelajaran.
- c. Mendesain penggunaannya dalam proses pembelajaran, sehingga menjadi suatu proses yang utuh dalam pembelajaran.

d. Mengevaluasi penggunaan media pembelajaran sebagai bentuk umpan balik dari efektivitas dan juga efisiensi media pembelajaran (Rusman, 2013:168).

Dari pemaparan di atas, jelas bahwa dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan haruslah memperhatikan beberapa ketentuan dan mempertimbangkan bahwasannya penggunaan media pembelajaran harus berhasil guna dan berdaya untuk meningkatkan dan memperjelas pemahaman siswa.

## **2.3 Menyimak**

### **2.3.1 Pengertian Menyimak**

Menyimak merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif. Menurut Tarigan (2008:31) menyimak merupakan suatu proses mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Pendapat lain dikemukakan oleh Keltner (dalam Hermawan, 2012:32) bahwa menyimak adalah sebuah proses pengalihan rangsangan secara kontan. Kita memusatkan pada satu rangsangan selama beberapa detik saja. Seperti pencarian sebuah objek oleh antena radar, indera manusia secara konstan melihat secara sepintas kepada rangsangan yang datang untuk mendapatkan informasi yang dianggap penting.

Dapat ditarik kesimpulan, bahwa menyimak merupakan suatu kegiatan mendengarkan lambang-lambang bunyi bahasa dengan penuh perhatian dan pemusatan otak secara terus menerus guna memperoleh pesan atau informasi yang telah disampaikan.

### **2.3.2 Tujuan Menyimak**

Menyimak merupakan kegiatan yang didasari guna mencapai tujuan tertentu. Artinya, dalam kegiatan menyimak tidak hanya diperlukan perhatian penuh, tetapi juga memperhatikan tujuan kegiatan menyimak itu sendiri. Adanya kesadaran untuk mencapai tujuan mendorong aktivitas berpikir dalam menyimak. Logan dan Shrope (dalam Tarigan, 2008:60-61) mengemukakan bahwa tujuan menyimak ialah sebagai berikut; (1) menyimak dengan tujuan agar memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran yang disimak, (2) menyimak dengan penekanan pada penikmatan terhadap suatu materi yang diujarkan atau dipagelarkan, (3) menyimak agar dapat menilai sesuatu yang disimak (mengevaluasi), (4) menyimak agar dapat mengomunikasikan ide-ide, gagasan, ataupun perasaan, (5) menyimak agar dapat menikmati serta menghargai sesuatu yang disimaknya atau mengapresiasi, (6) menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi dengan tepat (dalam pembelajaran bahasa asing misalnya), (7) menyimak agar dapat memecahkan masalah secara kreatif dan analisis, (8) menyimak untuk meyakinkan diri terhadap suatu masalah atau pendapat yang diragukan.

### **2.3.3 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Kegiatan Menyimak**

Tarigan (2008:44-47) mengemukakan ada beberapa faktor yang turut membantu menentukan keefektifan serta kualitas menyimak, yakni (a) faktor fisik, (b) faktor psikologis, (c) faktor pengalaman. Faktor fisik merupakan kondisi yang menentukan keefektifan dan kualitas menyimak. Misalnya, seseorang yang sukar mendengar. Dalam keadaan seperti itu, mungkin saja ia terganggu atau kesulitan dalam menangkap informasi yang disimaknya. Kesehatan fisik menjadi

salah satu modal penting dalam melakukan kegiatan menyimak. Selanjutnya, faktor pengalaman. Kurangnya minat dalam menyimak merupakan akibat dari kurangnya pengalaman dan pelatihan terhadap aspek menyimak.

Adapun faktor lain yang memengaruhi kegiatan menyimak, yakni faktor psikologis. Diantaranya; (1) kurangnya simpati terhadap pembicara dengan anekan sebab atau alasan, (2) keegosentrisan dan keasyikan terhadap minat pribadi dan masalah pribadi, (3) kepicikan yang menyebabkan tiadanya pandangan kurang luas, (4) kebosanan dan kejenuhan, (5) sikap tidak layak terhadap sekolah, guru, atau sang pembicara.

#### **2.3.4 Tes Keterampilan Menyimak**

Sasaran utama pada tes keterampilan menyimak, yakni kemampuan peserta didik untuk memahami isi wacana yang dikomunikasikan secara lisan langsung oleh pembicara, atau sekadar rekaman audio atau video. Pemahaman tersebut dapat mengacu kepada pemahaman secara umum, seperti topik yang dibahas atau sekadar garis besar isinya, atau bagian-bagian yang lebih rinci termasuk pelaku, lokasi, waktu, dan beberapa aspek yang menonjol, dapat pula berkaitan dengan hal-hal yang bersifat mendalam (Djiwandono, 2008:114).

Berdasarkan uraian di atas, penilaian keterampilan menyimak dalam penelitian ini, yakni tes menyimak tingkat pemahaman dan tingkat analisis. Dalam menyimak sebuah cerita fantasi, peserta didik diarahkan untuk dapat memahami hal-hal yang berkaitan dengan isi dan unsur pembangun dalam cerita fantasi tersebut.

## 2.4 Cerita Fantasi

### 2.4.1 Pengertian Cerita Fantasi

Cerita fantasi termasuk dalam salah satu jenis teks narasi. Narasi sendiri merupakan cerita fiksi yang di dalamnya berisi perkembangan kejadian atau peristiwa. Nurgiyantoro (2012:2) mengemukakan bahwa istilah fiksi sering dipergunakan dalam pertentangan dengan realitas atau kenyataan, sehingga kebenarannya dapat dibuktikan dengan data empiris. Fiksi bergenre fantasi bersifat khayal atau imajinatif dari pengarangnya. Dalam cerita fantasi, hal yang menjadi sebuah ketidakmungkinan seolah menjadi kenyataan. Beberapa jenis cerita klasik, seperti halnya legenda dapat dikategorikan sebagai cerita fantasi. Hal ini karena di dalam cerita tersebut banyak ditemukan peristiwa-peristiwa di luar nalar (keajaiban). Cerita fantasi merupakan *genre* cerita yang berbentuk khayalan dan penuh imajinasi. Cerita ini penuh dengan kreativitas dan pengembangan jiwa fantasi dari pengarangnya (Harsiati, 2016:44). Di dalam sebuah cerita fantasi terdapat keajaiban dan keanehan yang tidak biasa dijumpai dalam kehidupan nyata.

Dapat ditarik kesimpulan, bahwa cerita fantasi merupakan sebuah karya sastra yang dibangun dengan alur cerita yang umum, namun di dalamnya memiliki sifat imajinatif atau khayalan. Cerita fantasi secara konsisten mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan universal yang melibatkan pertarungan antara kebaikan dan juga kejahatan, arti kehidupan, serta kemanusiaan.

### 2.4.2 Ciri Umum Cerita Fantasi

Adapun ciri khas pada cerita fantasi secara umum, diantaranya:

a. Memiliki keajaiban, keanehan/misterius

Dalam sebuah cerita fantasi, cerita yang diungkapkan merupakan hal-hal supranatural/misterius, dan keajaiban yang tidak ditemui dalam dunia nyata. Pada cerita fantasi, hal yang mustahil bisa saja terjadi. Tema fantasi adalah majik, supernatural atau futuristik.

b. Ide Cerita

Ide cerita fantasi berupa irisan dunia nyata dan juga dunia khayal yang diciptakan pengarang cerita. Ide dalam cerita biasanya bersifat sederhana, namun tetap menitipkan pesan yang menarik di dalamnya.

c. Menggunakan latar yang bervariasi

Insiden-insiden yang ditempuh para tokoh dalam sebuah cerita fantasi terjadi pada dua latar, yakni latar yang sifatnya merujuk pada kehidupan sehari-hari dan latar yang tidak dijumpai dalam kehidupan nyata. Alur dan juga latar dalam cerita fantasi mempunyai keistimewaan dan nilai-nilai yang eksklusif.

d. Tokoh unik (Mempunyai kesaktian)

Tokoh dalam cerita fantasi memiliki kemampuan supernatural atau kesaktian-kesaktian tertentu. Tokoh cerita terkadang mengalami peristiwa misterius yang tidak terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

e. Bersifat Fiksi

Cerita fantasi bersifat fiktif (bukan berupa kejadian nyata). Cerita fantasi dapat saja berupa latar atau onjek nyata dalam kehidupan, tetapi tetap dikemas menjadi fantasi.

f. Bahasa

Penggunaan sinonim dengan emosi yang kuat dan juga variasi kata cukup menonjol dalam bahasa cerita fantasi. Bahasa yang digunakan sangat beragam, ekspresif, dan menggunakan ragam percakapan informal/tidak baku.

### **2.4.3 Struktur Cerita Fantasi**

Harsiati (2016:60) menyatakan bahwa struktur cerita fantasi meliputi: orientasi, komplikasi, dan resolusi. Ketiga unsur tersebut akan dipaparkan berikut ini.

a. Orientasi

Pada bagian ini, penulis mengenalkan tokoh dan penokohnya, latar cerita, dan awal mula terjadinya konflik. Dengan kata lain, dibagian orientasi pembaca dapat menemukan jawaban siapa, kapan, dan di mana suatu cerita itu terjadi.

b. Komplikasi

Pada bagian komplikasi ini, penulis berusaha menghadirkan konflik atau masalah-masalah yang menjadi inti sebuah cerita. Di bagian ini juga, penulis cerita mengembangkan inti dari cerita dengan mengacu pada hubungan sebab-akibat hingga mencapai pada puncak cerita (klimaks).

c. Resolusi

Resolusi merupakan bagian akhir dari sebuah cerita fantasi. Dalam bagian ini, penulis menghadirkan penyelesaian dari masalah atau konflik yang terjadi sebagai penutup atau akhir cerita.

d. Koda

Merupakan bagian yang biasanya ditandai dengan adanya perubahan sifat tokoh, sehingga terselip pesan moral yang menjadi pelajaran bagi pembaca.

#### 2.4.4 Unsur-Unsur Cerita Fantasi

Adapun unsur-unsur dari cerita fantasi meliputi:

a. Tema

Tema merupakan gagasan (makna) dasar umum yang menopang sebuah karya sastra sebagai struktur semantis dan bersifat abstrak yang secara berulang-ulang dimunculkan lewat motif-motif dan biasanya dilakukan secara implisit (Nurgiyantoro, 2013:115).

b. Tokoh dan Penokohan

Istilah tokoh dalam cerita menunjuk pada orangnya atau pelaku cerita. Sedangkan penokohan diartikan dengan karakter atau perwatakan yang menunjuk pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak-watak tertentu dalam sebuah cerita (Nurgiyantoro, 2013:247)

c. Latar atau *Setting*

Latar atau *setting* yang disebut juga landas tumpu, menunjuk pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Abrams dalam Nurgiyantoro, 2013:302)

#### d. Alur atau Plot

Alur atau plot dapat dipahami sebagai berbagai peristiwa yang diseleksi dan diurutkan berdasarkan hubungan sebab akibat untuk mencapai efek tertentu dan sekaligus membangkitkan *suspense* dan *surprise* pada pembaca (Nurgiyantoro, 2013:168). Dibedakan menjadi tiga, yakni alur maju, alur mundur, dan alur gabungan.

#### e. Amanat

Amanat atau moral merupakan sesuatu yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca, merupakan makna yang terkandung dalam sebuah karya, makna yang disarankan lewat cerita (Nurgiyantoro, 2013:429).

#### f. Sudut Pandang

Sudut pandang pada hakikatnya merupakan strategi, teknik, siasat, yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan cerita (Nurgiyantoro, 2013:338).

### **2.5 Media Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Menyimak Cerita Fantasi**

Menurut Dewi (2020:17) video animasi merupakan sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus, sehingga bergerak sesuai alur yang telah ditentukan pada setiap hitungan waktu serta dilengkapi dengan audio yang membawa kesan hidup, serta menyimpan pesan dalam pembelajaran. Objek yang dimaksud dapat berupa gambar manusia, gambar hewan, tumbuhan, gedung, dan lain sebagainya. Video animasi juga diartikan sebagai hasil pengolahan gambar tangan menjadi gambar bergerak yang

terkomputerisasi. Dulunya, proses pembuatan konten animasi memerlukan gambar tangan yang dibuat hingga berlembar-lembar. Namun, dengan adanya kemajuan pada bidang teknologi komputer, animasi tidak lagi dibuat di atas kertas melainkan langsung di komputer. Dalam perkembangannya, video animasi memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

1. Dapat menampilkan secara visual dan audio dalam bentuk animasi, gambar, atau video sebuah objek yang besar dan jauh, seperti gunung, sungai, hewan, dan lain sebagainya.
2. Dapat menyajikan peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti system tubuh manusia, berkembangnya bunga, dan lain sebagainya.
3. Dapat menyajikan bentuk animasi dari sebuah kejadian atau peristiwa, seperti peristiwa perang, peristiwa di sebuah kerajaan, dan lainnya.
4. Dengan animasi, siswa dapat memahami materi yang rumit dan sulit dimengerti hanya dengan teks dan gambar saja.
5. Melalui video animasi, siswa mampu memahami bentuk visualisasi dari suatu proses, fenomena, dan peristiwa.

Dalam dunia pendidikan, video animasi menunjukkan peran penting dalam memainkan deskripsi visual. Video animasi membantu siswa dalam memahami dan mengembangkan ide dari bentuk abstrak ke dalam bentuk konkret. Hal ini didukung oleh teori 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 membaca, memahami, berdiskusi, dan praktik, c) video animasi dapat ditunjukkan pada kelompok besar atau kelompok kecil, d) dalam video animasi terkandung nilai-nilai positif dapat mengundang pembahasan dan pemikiran dalam kelompok siswa (Arsyad, 2011:49).

Seperti halnya dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi, siswa diharapkan dapat memahami isi dan juga unsur-unsur pembangun sebuah cerita. Melalui media video animasi, siswa tidak hanya terpaku pada teks bacaan cerita saja, melainkan dapat melihat langsung bentuk visualisasi dari cerita tersebut. Penggunaan media video animasi pada pembelajaran cerita fantasi diharapkan mampu meningkatkan keefektifan kegiatan belajar mengajar dan menjadi inovasi penggunaan media dalam pembelajaran yang nantinya membawa siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam memanfaatkan media video animasi pada pembelajaran cerita fantasi, yakni 1). Guru menjelaskan materi pembelajaran terkait dengan pengertian cerita fantasi dan unsur-unsur pembangun dalam cerita fantasi. 2). Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan mengajukan pertanyaan mengenai hal-hal yang belum dipahami. 2). Guru memutarakan tayangan cerita fantasi bergenre animasi untuk disimak, dicatat, dan dipelajari oleh siswa. 3). Guru memberikan lembar soal test kepada siswa mengenai mengidentifikasi unsur pembangun cerita dan menceritakan kembali isi cerita fantasi. 4). Siswa mengerjakan soal test yang diberikan oleh guru. 5). Siswa mengumpulkan hasil kerja kepada guru.

## 2.6 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini dikembangkan dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, yang membantu peneliti memperoleh pandangan dalam menyusun penelitian dan juga sebagai sumber perbandingan penelitian tentang kelebihan dan juga kekurangan yang ada. Beberapa penelitian tersebut diantaranya sebagai berikut.

1. 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  $5,172 > 1,671$ .
2. Fadly (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  $2,571 > 2,005$ .

3. Heryanto (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media Video Animasi Cerita Rakyat Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *True Experimental Design* bentuk *Pretest-posttest Control Group Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlakuan dengan menggunakan media video animasi cerita rakyat lebih efektif meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan media buku teks pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. Tingkat keefektifan terlihat dari hasil *t hitung* > *t tabel*, yakni  $5,344 > 2,02$ .
4. Rahmatullah (2011) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar (Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMPN 6 Banjarmasin)”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media film animasi memiliki pengaruh yang signifikan dalam membantu siswa pada proses pembelajaran IPS. Hal tersebut dibuktikan dengan uji *gain score* hasil belajar kelas eksperimen yang mengalami peningkatan dalam kategori sedang (0,34), sedangkan hasil belajar pada kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 0,10 yang berada pada kategori rendah.
5. Handoko (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Media Video Animasi Sistem Pernapasan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimen. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan uji *t*, diperoleh hasil

thitung 2,68 dan ttabel pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  sebesar 2,00, maka thitung > ttabel. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media video animasi sistem pernapasan manusia dapat meningkatkan hasil belajar biologi.

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Ayustin (2020)	“Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Berbantuan <i>Channel Youtube</i> Dongeng Kita terhadap Peningkatan Motivasi Belajar serta Kemampuan Menyimak Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berbantuan <i>channel youtube</i> 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 $5,172 > 1,671$ .	Menggunakan media pembelajaran yang sama, yakni media video animasi.	Jenis penelitian eksperimen dengan desain <i>pretest posttest nonequivalent design</i> .  Lokasi penelitian di SMPN 4 Bandung
2.	Fadly (2017)	“Keefektifan Media Animasi Audio Visual dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Anak-Anak Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba”.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi audio visual efektif digunakan dalam pembelajaran menyimak cerita anak-anak siswa kelas VIII	Menggunakan media pembelajaran yang sama, yakni media video animasi.  Menggunakan jenis penelitian <i>Pretest Posttest Control Group Design</i> .	Subjek Penelitian Kelas VIII SMPN 2 Bulukumba  Lokasi penelitian di SMPN 2 Bulukumba

			SMP Negeri 2 Bulukumba. Tingkat keefektifan terlihat dari hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yakni $2,571 > 2,005$ .		
3.	Didiet Restu Heryanto (2014)	“Pengaruh Media Video Animasi Cerita Rakyat Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik”.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlakuan dengan menggunakan media video animasi cerita rakyat lebih efektif meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan media buku teks pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. Tingkat keefektifan terlihat dari hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yakni $5,344 > 2,02$	Menggunakan media pembelajaran yang sama, yakni media video animasi.  Jenis penelitian <i>True Experimental Design</i> bentuk <i>Pretest-posttest Control Group Design</i>	Materi pembelajaran yang digunakan mengenai materi teks cerita rakyat.  Lokasi penelitian di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik.
4.	Rahmatullah (2011)	“Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar (Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMPN 6 Banjarmasin)”.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media film animasi memiliki pengaruh yang signifikan dalam membantu siswa pada proses pembelajaran IPS. Hal	Menggunakan media pembelajaran yang sama, yakni media video animasi.	Menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimen Materi pembelajaran IPS  Lokasi penelitian di SMPN 6 Banjarmasin

			tersebut dibuktikan dengan uji <i>gain score</i> hasil belajar kelas eksperimen yang mengalami peningkatan dalam kategori sedang (0,34), sedangkan hasil belajar pada kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 0,10 yang berada pada kategori rendah.		
5.	Handoko (2015)	“Penggunaan Media Video Animasi Sistem Pernapasan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi”.	Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan uji t, diperoleh hasil thitung 2,68 dan ttabel pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ sebesar 2,00, maka thitung > ttabel. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media video animasi sistem pernapasan manusia dapat meningkatkan hasil belajar biologi.	Menggunakan media pembelajaran yang sama, yakni media video animasi.	Menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimen  Materi pembelajaran Biologi  Lokasi penelitian di MTsN 3 Jakarta.

## 2.7 Kerangka Berpikir

Menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang pertama kali dikuasai seseorang dan memiliki peranan penting sebagai awal dari penguasaan terhadap keterampilan berbahasa yang lainnya. Salah satu penerapan pembelajaran menyimak di sekolah, yakni pembelajaran menyimak cerita fantasi. Cerita fantasi merupakan salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII yang tersusun dalam kurikulum 2013 (K-13) pada kompetensi dasar (KD) 3.3 (Mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi yang di baca atau di dengar). Ketidakefektifan dalam kegiatan belajar mengajar dan minimnya penggunaan media dalam menunjang kualitas menyimak cerita fantasi menjadi suatu objek penelitian oleh peneliti dengan memberikan perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kegiatan pembelajaran menjadi kurang berkualitas dan cenderung membuat siswa merasa bosan dan tidak antusias dalam pembelajaran atau bahkan tidak tertarik dengan materi yang tengah diajarkan.

Media video animasi digunakan guna menarik minat siswa dalam kegiatan pembelajaran menyimak cerita fantasi. Dilihat dari kebutuhan siswa dalam memahami sebuah isi cerita, media video animasi dapat membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami isi cerita dan tentunya menarik minat siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pada penelitian ini diawali dengan melakukan *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal kedua kelas tersebut, sebelum diberi perlakuan. Selanjutnya, dilaksanakan proses pembelajaran materi cerita

fantasi. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media video animasi, sedangkan pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan (dengan menggunakan cara mengajar konvensional). Kemudian pada kedua kelas tersebut dilakukan *posttest* dengan menggunakan soal yang sama. Maka akan diperoleh perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

**Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir**

