

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Salah satu syarat berkomunikasi yang baik yakni keterampilan dalam berbahasa. Keterampilan berbahasa terdiri dari 4 (empat) aspek, antara lain: mendengarkan atau menyimak, berbicara, membaca, dan yang terakhir menulis. Menurut Mulyati (2015) Menyimak dan membaca merupakan aspek reseptif, sedangkan berbicara dan menulis merupakan aspek produktif. Keterampilan berbahasa sendiri merupakan sesuatu yang penting bagi manusia, karena manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa lepas dari manusia lainnya. Untuk dapat berkomunikasi dengan baik dan benar serta dapat dipahami keterampilan berbahasa menjadi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga keterampilan bahasa dibidang pendidikan dipelajari dan dimasukkan ke dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Keterampilan menyimak ialah awal dari keterampilan bahasa. Karena di dalam kemampuan berbahasa, anak akan mampu mendengar terlebih dahulu sebelum berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya. Selain itu kejiwaan seorang anak berperan penting dalam kegiatan menyimak karena mencakup tentang pola pikir seorang anak tersebut.

Pada pembelajaran bahasa Indonesia keterampilan berbahasa aspek menyimak perlu ditingkatkan, karena selain meningkatkan keterampilan aspek menyimak maka aspek keterampilan lainnya juga akan meningkat seperti keterampilan berbicara, membaca, dan menulis.

Berdasarkan informasi yang peneliti dapat dari guru mata pelajaran bahasa Indonesia SMP N 2 Kroya yaitu Ibu Ika Mardiana Rahayu S. Pd. Pada 4 September 2023, bahwa peserta didik di kelas VII belum optimal dan belum memenuhi standar minimal nilai saat mengerjakan tugas menyimak cerita fantasi. Dari data tersebut dimungkinkan masih ada beberapa faktor yang mempengaruhi peserta didik belum memenuhi standar minimal, salah satunya guru kurang berhasil dalam mengajarkan cara menyimak cerita fantasi, monoton saat memberikan pelajaran sehingga kurang menarik minat peserta didik dan tidak ada kreativitas dari peserta didik, peserta didik jenuh karena media yang digunakan hanya modul, modul project dan buku teks saja tidak ada media yang lain sehingga peserta didik kurang bersemangat. Dengan demikian menyimak cerita fantasi harus ditingkatkan untuk meningkatkan prestasi peserta didik dan membutuhkan media. Contohnya dengan media animasi.

Media animasi pada penelitian ini berjudul “Pisang Beranak”. Media animasi sendiri yakni media audio visual yang melibatkan gambar gerak dengan diikuti suara. Gambar dalam video ini dapat berupa hewan, manusia, tumbuhan maupun hanya tulisan. Dalam animasi pada penelitian ini yakni gambar tersebut menggunakan hewan karena termasuk teks cerita fantasi. Media animasi ini dianggap lebih efektif dan lebih bermakna untuk diterapkan dalam pembelajaran, karena materi yang disampaikan akan terlihat lebih nyata, sehingga peserta didik lebih cepat memahami dan terus termotivasi dalam belajar.

Penelitian ini menggunakan metode R&D yaitu penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu teori serta memvalidasi sebuah produk. Produk pada penelitian ini yaitu video animasi cerita fantasi berjudul “Pisang Beranak”.

Berdasarkan hal-hal tersebut peneliti akan melakukan suatu upaya pengembangan bahan ajar untuk meningkatkan kemampuan menyimak cerita fantasi dengan media animasi cerita fantasi yang berjudul “Pisang Beranak” peserta didik kelas VII SMP N 2 Kroya, Cilacap tahun pelajaran 2022/2023.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Apa saja kebutuhan dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia terkait keterampilan menyimak?
2. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar animasi cerita fantasi “Pisang Beranak”?
3. Bagaimana hasil uji validasi ahli pada bahan ajar video animasi pada pembelajaran menyimak cerita fantasi?
4. Bagaimana hasil uji efektivitas pada bahan ajar video animasi pada pembelajaran menyimak cerita fantasi?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat diketahui bahwa tujuan dari penelitian ini yakni:

1. Bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia terkait keterampilan menyimak.
2. Mengembangkan bahan ajar menyimak terutama pada materi cerita fantasi yang bertujuan agar lebih tertarik minatnya dalam materi cerita fantasi.
3. Bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan menyimak cerita fantasi dapat ditingkatkan dengan menggunakan bahan ajar video animasi.

## **D. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti berharap dapat memberikan manfaat bagi pihak yang berkepentingan, yaitu:

1. Manfaat Teoretis
  - a. Menambah wawasan tentang pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pembelajaran menyimak cerita fantasi.
  - b. Menambah strategi-strategi dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pembelajaran menyimak cerita fantasi.
2. Manfaat Praktis
  - a. Menjadikan pembelajaran menyimak cerita fantasi lebih menarik dan minat peserta didik semakin bertambah serta dapat menimbulkan kreativitas anak dengan adanya bahan ajar video animasi
  - b. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyimak cerita fantasi.

## **E. Spesifikasi Produk**

1. Perencanaan Bahan Ajar
  - a. Pemilihan huruf

Pada bahan ajar video animasi pada pembelajaran menyimak cerita fantasi ada beberapa jenis huruf. Pertama pada judul bahan ajar, pendahuluan, peta konsep, CP (Capaian Pembelajaran), TP (Tujuan Pembelajaran), materi cerita fantasi, diskusi, kunci jawaban, dan daftar pustaka menggunakan font Arial. Sedangkan untuk judul pada video animasi sendiri menggunakan font Bell MT untuk lebih menarik peserta didik dan jelas ketika dibaca.

b. Pemilihan gambar animasi dan *background*

Pemilihan gambar animasi yang digunakan dalam video animasi “Pisang Beranak” ini sesuai dengan cerita yang sudah dibuat oleh peneliti yakni Simon atau monyet. Selain itu ada Ibu monyet, Ayah monyet, Pemburu, Kera, Rusa, Burung, dan Tupai. Pemilihan desain gambar animasi dibuat sedemikian rupa agar sesuai dengan hewan aslinya dan karakternya untuk memudahkan peserta didik dalam menyimak cerita fantasi tersebut. Semua animasi didesain dengan sketsa untuk mempermudah mencari desain yang sesuai. Begitu juga dengan pemilihan *background* atau latar belakang juga disesuaikan dengan cerita dan dibuat agar sesuai dengan latar tempat di dalam cerita. Pemilihan *background* ini. Peneliti menggunakan mesin pencari yakni *Google* dan di edit menggunakan *after effect*.

c. Pemilihan warna

Selanjutnya pemilihan warna pada bahan ajar. Warna selain video menggunakan perpaduan warna kuning dan coklat dengan tujuan menarik peserta didik karena menggunakan warna yang ceria sedangkan untuk peta konsep ada perpaduan antara warna coklat, kuning dan biru sesuai dengan warna awan yakni biru. Sedangkan pemilihan warna pada video animasi yaitu menyesuaikan dengan latar tempat, serta dengan tokoh-tokoh yang ada di cerita tersebut. Agar peserta didik berimajinasi dengan cerita video animasi “Pisang Beranak”. Selain itu pemilihan warna pada video juga disesuaikan agar tidak saling bertabrakan dengan *background* atau dengan tokoh lainnya misalnya warna Simon dan Kera berbeda yakni warna coklat dan hitam, perbedaan ini dibuat untuk membedakan antara

Simon dan Kera. Begitu juga dengan hewan lainnya ataupun dengan pemburu. Warna *background* juga dibedakan saat musim kemarau dan bukan musim kemarau. Agar peserta didik atau yang menyimak serta menonton video tersebut dapat membedakan.

d. Pemilihan teknik

Pemilihan teknik pada pembuatan video animasi ini yang pertama peneliti membuat sketsa untuk tokoh-tokoh dan *background* atau latar belakang sesuai dengan cerita yang sudah dibuat, selanjutnya mencari gambar tokoh menggunakan mesin pencari yakni *google* untuk mempermudah saat membuat animasinya. Langkah-langkah yang dilakukan yakni membuat *software desain* sesuai dengan tahap yang sudah dilakukan. Setelah itu mengedit animasi menggunakan *after effect* agar gambar lebih hidup.

2. Pengembangan Bahan Ajar

Pada tahap pengembangan bahan ajar peneliti membuat bahan ajar dan selanjutnya divalidasi oleh ahli yakni ahli media dan ahli materi. Dalam pembuatan bahan ajar peneliti membuat sendiri. Langkah yang dilakukan yakni membuat cerita fantasi yaitu “Pisang Beranak” selanjutnya membuat sketsa, membuat *software desain*, kemudian mengedit animasi menggunakan *after effect* dan yang terakhir membuat suara menggunakan AI.

## F. Definisi Operasional

Menurut Nuryasana dkk (2020) Bahan ajar itu sangat unik dan spesifik. Unik, artinya bahan ajar tersebut hanya dapat digunakan untuk audiens tertentu dalam suatu proses pembelajaran tertentu. Spesifik artinya isi bahan ajar tersebut dirancang sedemikian rupa hanya untuk mencapai tujuan tertentu dari audiens

tertentu. Sistematika cara penyampaianya pun disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan karakteristik peserta didik yang menggunakannya.

Bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan peserta didik belajar dengan baik. (Rosnaningsih, dkk, 2019 : 61).

Menurut Nurgiyantoro (2008:295) cerita fantasi yakni cerita menampilkan tokoh, alur atau tema yang derajat kebenarannya diragukan, baik menyangkut atau hampir seluruh maupun hanya sebagai cerita.

Cerita fantasi terdapat keajaiban, keanehan, dan sesuatu yang misterius yang membuat pembacanya berkhayal. Dengan begitu, cerita fantasi sering disebut sebagai cerita khayalan penulis atau imajinasi penulis. Dapat disimpulkan cerita fantasi merupakan cerita yang dibangun dan memiliki alur yang normal tetapi berisi khayalan yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata.

Bahan ajar video animasi cerita fantasi merupakan bahan ajar yang terdiri dari materi cerita fantasi dan video animasi. Bahan ajar terdiri dari judul, pendahuluan, peta konsep, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi cerita fantasi, struktur cerita fantasi, jenis-jenis cerita fantasi, diskusi, video animasi “Pisang Beranak”, evaluasi, kunci jawaban dan daftar pustaka.

Bahan ajar video animasi disusun sedemikian rupa untuk membantu proses pembelajaran di dalam kelas khususnya pembelajaran menyimak cerita fantasi.