

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penelitian Relevan

Penelitian relevan dapat bersumber dari skripsi, jurnal, makalah, dan lain-lain. Penelitian relevan memiliki tujuan untuk mengetahui keaslian dalam penelitian. Banyak penelitian yang berkaitan dengan menyimak, di antaranya penelitian yang dilakukan oleh:

1. Putu Jerry Radita Ponza, I Nyoman Jampel, I Komang Sudirman yang berjudul Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas VI Di Sekolah Dasar.
2. Dyana Utami, Yayah H, dan Boy Dorahman. Penelitian tersebut berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Video Animasi pada Kelas III SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis video animasi pada mata pelajaran matematika. Jenis penelitian ini termasuk penelitian *R&D (Research and Development)* dengan menggunakan teori Borg and Gall.

B. Pengembangan Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki dalam dunia pendidikan memiliki peran tersendiri untuk pendidik atau guru dan untuk peserta didik. Bahan ajar bagi keduanya bersifat memudahkan, guru dapat memberikan materi dengan berbantuan bahan ajar agar peserta didik dapat menyerap materi tersebut dengan lebih mudah dan tepat. Selain itu, bahan ajar dapat menambah wawasan bagi peserta didik.

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 penyampaiannya 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).

1. Jenis-jenis Bahan Ajar

Heinich, dkk (1996) mengelompokkan jenis bahan ajar berdasarkan cara kerjanya dalam 5 (lima) kelompok besar yaitu: a) bahan ajar yang tidak diproyeksikan seperti foto, diagram, display, model; b) bahan ajar yang diproyeksikan, seperti slide, film strips, overhad, trasfarenceis, proyeksi computer; c) bahan ajar audio, seperi kaset dan compact disc; d) bahan ajar video dan film; e) bahan ajar (media) komputer, misalnya computer mediated instruction, computer based multimedia atau hypermedia.

Menurut Ellington dan Race (1997) mengelompokkan jenis bahan ajar berdasarkan bentuk dalam 7 (tujuh) jenis antara lain: a) bahan ajar cetak dan duplikatnya, misalnya handouts, lembar kerja, bahan belajar mandiri, bahan belajar kelompok; b) bahan ajar displya yang tidak diproyeksikan, misalnya flipchart, poster, model dan foto; c) bahan ajar audio, misalnya audio discs, audio tapes dan siaran radio; d) bahan ajar displya diam yang diproyeksikan, misalnya slide, flim strips,dll; e) bahan ajar audio yang dihubungkan dengan bahan visual diam, misalnya program slide suara, program flimstrip bersuara, tape model, dan tape reali; f) bahan ajar video, misalnya siaran televisi dan rekaman video tape; g) bahan ajar computer, misalnya Computer Assited Instruction (CAI) dan Computer Based Tutorial (CBT).

2. Langkah-langkah membuat Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan media belajar di kelas yang disiapkan oleh guru untuk diajarkan kepada peserta didik sebagai jembatan agar dapat mempermudah peserta didik dalam menerima materi. Dalam membuat bahan ajar tentu guru harus memiliki aspek-aspek agar bahan ajar tersebut sesuai dengan kriteria bahan ajar.

Widodo dkk, 2013 (dalam Lestari 2013) berpendapat bahwa bahan ajar merupakan seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisi materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, serta cara mnrngrvaluasi yangdidesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yakni mencapai kompetensi dan subkompetensi dengan segala kompleksitasnya. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembuatan bahan ajar sangat membutuhkan teori, buku, atau bacaan yang digunakan sebagai acuan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Menurut Prawasto (2013:50) menyatakan bahwa dalam menyusun bahan ajar harus dilakukan analisis kebutuhan bahan ajar yang akan dibuat. Oleh karena itu ada beberapa tahap-tahap atau langkah-langkah menyusun bahan ajar:

- a. Menganalisis kurikulum, dengan tujuan untuk menentukan kompetensi-kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik, antara lain:
 - 1) Standar kompetensi, yakni kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan sikap, pengetahuan, serta keterampilan yang diharapkan pada setiap tingkat atau semester. Standar kompetensi terdiri atas sejumlah acuan atau tujuan yang harus dicapai secara nasional.

- 2) Kompetensi dasar, ialah sejumlah kemampuan yang harus dimiliki peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan untuk menyusun indikator kompetensi.
 - 3) Indikator ketercapaian hasil belajar, yakni rumusan kompetensi yang spesifik, yang dapat dijadikan acuan criteria penilaian dalam menentukan kompeten atau tidaknya peserta didik pada suatu kompetensi dasar.
 - 4) Materi pokok, yaitu sejumlah informasi utama, pengetahuan, ketrampilan atau nilai yang disusun sedemikian rupa oleh pendidikan agar peserta didik menguasai kompetensi yang telah ditentukan. Materi pokok tersebut merupakan salah satu acuan utama dalam menyusun bahan ajar.
 - 5) Pengalaman belajar, yaitu sebuah aktivitas yang didesain atau disusun oleh pendidik atau guru agar dilaksanakan oleh peserta didik agar mereka menguasai kompetensi yang diselenggarakan. Jadi, pengalaman belajar haruslah disusun jelas dan operasional, sehingga langsung dapat dipraktikkan dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Menganalisis sumber belajar, analisis sumber belajar dilakukan atas dasar:
- 1) Ketersediaan, berkenaan dengan ada tidaknya sumber belajar di sekitar kita.
 - 2) Usahakan pendidik menggunakan bahan ajar yang praktis serta ekonomis.
 - 3) Kesesuaian dengan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik.
 - 4) Kemudahan dalam bentuk penggunaan dan pengadaannya, sehingga efektif menjadikan peserta didik menguasai kompetensi yang telah ditetapkan.

3. Unsur-unsur Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki beberapa unsur-unsur untuk memenuhi persyaratan agar tersusun secara sistematis. Menurut Prawasto 2012:29-30, ada beberapa unsur-unsur bahan ajar yakni petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, latihan-latihan, petunjuk kerja atau lembar kerja, dan yang terakhir evaluasi. Berikut penjelasan masing-masing unsur:

Pertama, petunjuk bahan ajar yaitu bagaimana bahan ajar tersebut akan digunakan. Terdapat petunjuk tentang bagaimana saat mengajarkan materi pembelajaran, berupa program tahunan, program semester, silabus Dan RPP, serta petunjuk sebelum mengerjakan latihan, dan soal-soal seperti ringkasan materi dan petunjuk pengerjaannya dan soal-soal evaluasi. Kedua, adalah kompetensi yang akan dicapai. Pada bahan ajar sudah tertera kompetensi yang akan dicapai seperti bahan ajar LKS maupun buku cetak yang dicantumkan dalam bentuk silabus serta RPP. Ketiga, ialah informasi pendukung atau informasi tambahan yang melengkapi bahan ajar, yang dapat mempermudah peserta didik untuk menguasai serta memahami pengetahuan yang ada di dalam bahan ajar tersebut. Keempat, adalah latihan-latihan. Bahan ajar yang dibuat oleh guru terdapat latihan-latihan soal berupa soal essay dan pilihan ganda. Kelima, yaitu petunjuk kerja. Pada petunjuk kerja atau bisa disebut lembar kerja yang berisi langkah-langkah atau prosedur cara melaksanakan aktifitas atau kegiatan tertentu yang berkaitan dengan praktik. Secara individu maupun keompok. Keenam atau yang terakhir yaitu evaluasi. Pada bahan ajar seperti LKS atau buku cetak bahasa Indonesia sudah terdapat evaluasi yang berbentuk soal-soal sebagai salah satu bentuk penilaian. Soal-soal evaluasi tersebut digunakan untuk mengukur pemahaman, pengetahuan serta penguasaan terhadap materi bahan ajar tersebut.

4. Fungsi dan Tujuan Bahan Ajar

Bahan ajar pada dasarnya merupakan sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat dipelajari oleh penggunanya. Bahan ajar tentu memiliki fungsi dan tujuan, agar menjadikan pembelajaran lebih mempermudah antara peserta didik dan guru. Fungsi dan Tujuan belajar menurut Fungsi bahan ajar menurut Dinas Pendidikan Nasional dalam Prastowo (2015: 24-25) dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu fungsi bagi pendidik dan fungsi bagi peserta didik, antara lain:

- a. fungsi bahan ajar bagi pendidik, antara lain:
 - 1) menghemat waktu pendidik dalam mengajar hal ini dikarenakan pendidik menjadi terarah dan sistematis dalam menyampaikan materi.
 - 2) mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator, pendidik hanya memfasilitasi kegiatan pembelajaran.
 - 3) meningkatkan proses pembelajaran menjadi efektif dan interaktif, peserta didik menjadi lebih leluasa dalam menyampaikan pendapat dan argumennya.
 - 4) sebagai pedoman bagi pendidik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang semestinya diajarkan kepada peserta didik di dalam kelas.
 - 5) sebagai alat evaluasi pencapaian hasil pembelajaran.
- b. Fungsi bahan ajar bagi peserta didik, antara lain:
 - 1) peserta didik dapat belajar tanpa harus ada pendidik atau teman peserta didik yang lain artinya bahan ajar dapat dijadikan alat untuk peserta didik belajar mandiri.

- 2) peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja sesuai yang dihendaki, bahan ajar tidak terikat waktu dan tempat sehingga menjadi lebih fleksibel dalam belajar.
- 3) peserta didik dapat belajar sesuai kecepatannya masing-masing, tidak lagi ada istilah ketinggalan pelajaran karena setiap peserta didik mampu menyesuaikan dengan kondisinya masing-masing.
- 4) peserta didik dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri, tidak harus mengikuti pendidik namun dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing.
- 5) membantu potensi peserta didik untuk menjadi peserta didik yang mandiri, tidak perlu menunggu diberikan materi oleh pendidik namun peserta didik dapat mempelajarinya sendiri.
- 6) sebagai pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang harus dipelajari atau dikuasainya agar mencapai tujuannya.

Menurut Pribadi dkk (2019:1.4) di dalam sebuah kegiatan pembelajaran, penggunaan bahan ajar mampu memberikan kontribusi penting, yakni:

- a. Membuat isi atau materi pelajaran bersifat baku.
- b. Mengurangi terjadinya kesalahan persepsi dalam proses belajar.
- c. Meningkatkan minat belajar individu.
- d. Meningkatkan daya ingat atau retensi terhadap aspek-aspek penting dari isi atau materi.

5. Karakteristik Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan media belajar di kelas yang disiapkan oleh guru untuk diajarkan kepada peserta didik sebagai jembatan agar dapat mempermudah peserta didik dalam menerima materi. Dalam membuat bahan ajar tentu guru harus memiliki aspek-aspek agar bahan ajar tersebut sesuai dengan kriteria bahan ajar.

Widodo dkk, 2013 (dalam Lestari 2013) berpendapat bahwa bahan ajar merupakan seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisi materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, serta cara mnrngrvaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yakni mencapai kompetensi dan subkompetensi dengan segala kompleksitasnya. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembuatan bahan ajar sangat membutuhkan teori, buku, atau bacaan yang digunakan sebagai acuan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

C. Menyimak Cerita Fantasi

1. Menyimak

Menurut Tarigan, 2008:31, menyimak yakni suatu proses kegiatan 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.

Menurut Hermawan, 2012:30 menyimak merupakan sebuah keterampilan yang kompleks yang memerlukan ketajaman perhatian, konsentrasi, sikap mental yang aktif dan kecerdasan dalam mengasimilasi serta menerapkan setiap gagasan.

Dari pengertian-pengertian menyimak diatas dapat disimpulkan, menyimak yaitu suatu kegiatan keterampilan yang memerlukan konsentrasi, perhatian, pemahaman yang penuh agar si penyimak dapat menangkap apa yang disampaikan oleh pembicara dengan maksimal.

a. Tujuan menyimak

Logan [et al], Shrope, (dalam Tarigan, 2008:59).:

- 1) Tujuan utama agar dapat memperoleh pengetahuan dari bahan ujar.
- 2) Menyimak untuk menikmati keindahan audial.
- 3) Menyimak untuk mengevaluasi.
- 4) Menyimak untuk mengapresiasi materi simakan.
- 5) Menyimak untuk mengkomunikasikan ide-ide.
- 6) Menyimak dengan maksud dan tujuan agar dia dapat membedakan bunyi-bunyi dengan tepat. Biasanya ini terlihat nyata pada seseorang yang sedang belajar bahasa asing yang asyik mendengarkan ujaran pembicaraan asli.
- 7) Menyimak agar dapat memecahkan masalah secara kreatif dan analisis, sebab dari dia mungkin memperoleh banyak masukan berharga.
- 8) Menyimak untuk meyakinkan dirinya terhadap suatu masalah atau pendapat yang selama ini diragukan dengan perkataan lain, dia menyimak secara persuasif.

Menyimak dapat berfungsi untuk menjalin suatu hubungan, memengaruhi orang lain, bermain-main (hiburan) dan untuk menolong (DeVito, dalam Hermawan 2012:54).

Tujuan orang untuk menyimak sesuatu itu beraneka ragam antara orang satu dengan orang yang lainnya. Seperti tujuan-tujuan diatas. Saat seseorang menyimak televisi yang sedang menayangkan sinetron maka orang tersebut ingin menyimak jalan cerita sinetron tersebut atau saat peserta didik menyimak penjelasan guru di dalam kelas hal tersebut dilakukan agar dirinya dapat memahami apa yang dijelaskan oleh gurunya.

b. Tahap-tahap menyimak

Kegiatan menyimak dilakukan secara bertahap, dari tahap satu sampai tahap selanjutnya dan hingga akhir. Menurut Rosdia (2014:256) tahap-tahap dalam menyimak, yaitu (1) tahap mendengar, yaitu proses yang dilakukan dalam pembicaraan baru pada tahap mendengar atau berada dalam tahap *hearing*, (2) tahap memahami; setelah proses mendengarkan pembicaraan yang disampaikan maka isi pembicaraan tadi perlu untuk dimengerti atau dipahami dengan baik. Tahap ini disebut tahap *understanding*; (3) tahap menginterpretasi; penyimak yang baik, cermat, dan teliti belum puas kalau hanya mendengar dan memahami isi ujaran sang pembicara tetapi ada keinginan untuk menafsirkan atau menginterpretasikan isi yang tersirat dalam ujaran, tahap ini sudah sampai tahap *interpreting*; (4) tahap mengevaluasi yaitu merupakan tahap terakhir dalam kegiatan menyimak. Dalam tahap ini, penyimak menanggapi isi dari pembicaraan setelah menerima gagasan, ide, dan pendapat yang disampaikan oleh pembicara.

Tahap-tahap tersebut penting dalam kegiatan menyimak, tahap satu dengan tahap selanjutnya atau tahap mendengar dengan tahap memahami harus sesuai urutan karena menyimak akan berhasil apabila tahapan tersebut dilalui.

c. Ragam menyimak

Ada dua macam ragam menyimak yaitu menyimak ekstensif dan menyimak intensif.

1) Menyimak Ekstensif

Menyimak ekstensif (extensive listening) adalah sejenis kegiatan menyimak mengenai hal-hal yang lebih umum dan lebih bebas terhadap suatu ujaran, tidak perlu di bawah bimbingan langsung dari seorang guru (Tarigan, 2008:35-36).

2) Menyimak Intensif

Menurut Tarigan (1987:42) menyimak intensif merupakan kegiatan menyimak yang jauh lebih diawasi dikontrol terhadap satu hal tertentu.

a) Menyimak Kritis

Menyimak kritis adalah sejenis menyimak yang berupa untuk mencari kesalahan atau kekeliruan bahkan juga butir-butir yang baik dan benar dari ujaran seorang pembicara, dengan alasan-alasan yang kuat dapat diterima oleh akal sehat.

b) Menyimak Konsentratif

Menyimak konsentratif disebut juga menyimak yang merupakan sejenis telaah. Menyimak konsentratif dilakukan dengan konsentrasi atau perhatian penuh terhadap apa yang disimaknya untuk memperoleh pemahaman yang jelas serta baik.

c) Menyimak Kreatif

Menyimak kreatif adalah sejenis kegiatan dalam menyimak yang dapat mengakibatkan kesenangan rekonstruksi imajinatif para

penyimak terhadap bunyi, penglihatan, gerakan, serta perasaan-perasaan kinestik yang disarankan atau dirangsang oleh apa-apa yang disimaknya. Dawson [et al] (dalam Tarigan, 2008:46).

d) Menyimak Eksploratif

Menyimak eksploratif, menyimak yang bersifat menyelidiki adalah sejenis kegiatan menyimak intensif maksud dan tujuan menyediliki sesuatu lebih terarah dan lebih sempit.

e) Menyimak Interogratif

Menyimak interogratif adalah sejenis kegiatan intensif yang menuntut lebih banyak konsentrasi dan seleksi, pemusatan perhatian dan pemilihan butir-butir dari ujaran sang pembicara, karena sang penyimak akan mengajukan banyak pertanyaan.

Menyimak cerita fantasi termasuk dalam menyimak konsentratif karena peserta didik dituntut untuk banyak konsentrasi agar dapat menjawab pertanyaan dengan baik dan benar.

2. Faktor yang mempengaruhi kemampuan menyimak

Menurut Hunt (dalam Tarigan, 1987: 97) ada lima faktor yang mempengaruhi menyimak, yaitu sikap, motivasi, pribadi, ituasi, kehidupan, dan peranan dalam masyarakat, sedangkan menurut Webb (dalam Tarigan 1987: 98) mengemukakan empat faktor, yaitu lingkungan, fisik, psikologis dan pengalaman.

Dari faktor-faktor tersebut dapat diketahui tidak hanya satu faktor yang dapat mempengaruhi seseorang dalam menyimak. Seseorang yang mendapatkan motivasi seperti peserta didik halnya yang mendapatkan

motivasi dari seorang guru dalam kegiatan menyimak tentu akan menumbuhkan semangat.

Hal tersebut sangat berpengaruh dalam aktivitas serta hasil belajar di dalam kelas. Serta dapat diketahui bahwa menyimak merupakan hal yang tidak bisa dilakukan oleh banyak manusia. Faktor-faktor diatas sangat mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam menyimak.

3. Cerita Fantasi

a. Pengertian Cerita Fantasi

Cerita fantasi merupakan bentuk cerita khayalan atau fantasi pengarang yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata. (Sundari, Supriyadi, 2023).

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.

b. Unsur Pembangun Cerita Fantasi

Unsur pembangun merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari sastra khususnya teks sastra. Umumnya unsur-unsur pembangun teks sastra terdiri dari lima unsur. Seperti tema, latar, alur, tokoh penokohan, dan yang terakhir amanat. Tetapi biasanya juga terdapat unsur lain, yaitu sudut

pandang dan gaya bahasa. Dari unsur-unsur pembangun tersebut penulis uraikan sebagai berikut:

1) Tema

Menurut Nurgiyantoro (2002:68), tema disaring dari motif-motif yang terdapat dalam karya yang bersangkutan yang menentukan hadirnya peristiwa-peristiwa, konflik, dan situasi tertentu. Tema dalam banyak hal bersifat “mengikat” kehadiran atau ketidakhadiran peristiwa-konflik-situasi tertentu, termasuk berbagai unsur intrinsik yang lain, karena hal-hal tersebut haruslah bersifat mendukung kejelasan tema yang ingin disampaikan.

Dengan demikian, tema merupakan gagasan sebuah cerita yang mencakup permasalahan-permasalahan yang ada di dalam cerita tersebut. Untuk memahami dan mengetahui tema di dalam sebuah cerita pembaca harus memahami ceritanya dahulu.

2) Latar

Menurut Abrams dalam Nurgiyantoro (2002:216) latar atau setting yang disebut juga sebagai landasan tumpu, menyarankan pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan.

Latar dapat dibedakan ke dalam tiga unsur pokok, yaitu tempat, waktu, dan sosial. Ketiga unsur itu walaupun masing-masing menawarkan permasalahan yang berbeda dan dapat dibicarakan secara sendiri, pada kenyataannya unsur tersebut saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya (Nurgiyantoro, 2002:227).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan latar yaitu lokasi atau tempat terjadinya peristiwa yang ada disebuah cerita. Latar dibedakan menjadi tiga, terdiri dari latar tempat, waktu, dan sosial.

3) Alur

Nurgiyantoro (2013:168) mengatakan bahwa alur adalah peristiwa-peristiwa yang diseleksi dan diurutkan berdasarkan hubungan sebab-akibat untuk mencapai efek tertentu sekaligus membangkitkan ketegangan dan kejutan pada pembaca.

Menurut Semi (1988: 46) dalam Puspitasari (2017) menyatakan bahwa baik-tidaknya sebuah alur ditentukan oleh hal-hal berikut, yakni (a) apakah tiap peristiwa susul-menyusul secara logis dan alamiah; (b) apakah tiap peristiwa sudah cukup tergambar atau dimatangkan dalam peristiwa sebelumnya; dan (c) apakah peristiwa itu terjadi secara kebetulan atau dengan alasan yang masuk akal atau dapat dipahami kehadirannya. Jadi menurut Semi, alur yang baik adalah alur yang dibentuk dari rangkaian peristiwa yang tersusun secara logis dan alamiah, setiap peristiwa tergambar dan dimatangkan dalam peristiwa sebelumnya atau hubungan sebab-akibat, kemudian peristiwa tersebut dapat dipahami kehadirannya.

4) Tokoh penokohan

Menurut Nurgiyantoro (2002:165) istilah “tokoh” menunjuk pada orangnya, pelaku cerita, misalnya sebagai jawab terhadap pertanyaan: “siapa tokoh utama novel itu?”, atau “Ada berapa orang jumlah pelaku novel itu?”, atau siapakah tokoh protagonis dan antagonis dalam novel itu?”, dan sebagainya.

Menurut Jones (1968:33) dalam Nurgiyantoro, penokohan adalah pelukis gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Penggunaan istilah “karakter” (*character*) sendiri dalam berbagai literatur bahasa Inggris menyaran pada dua pengertian yang berbeda, yaitu sebagai tokoh-tooh cerita yang ditampilkan, dan sebagai sikap, ketertarikan, keinginan, emosi, dan prinsip moral yang dimiliki tokoh-tokoh tersebut, (Stanton dalam Nurgiyantoro, 2002:165).

5) Amanat

Kosasih (2012: 71) dalam Puspita (2017) mengatakan bahwa amanat adalah ajaran moral atau pesan didaktis yang hendak disampaikan penulis kepada pembaca melalui karyanya. Dapat disimpulkan bahwa amanat merupakan pesan yang terkandung dalam cerita atau pesan didaktis yang hendak disampaikan penulis kepada pembaca melalui ceritanya tersebut.

Sebaik-baiknya teks cerita mengandung amanat atau pesan moral di dalamnya. Entah itu cerita yang mengisahkan tentang pembunuhan sekalipun.

6) Sudut pandang

Menurut Nurgiyantoro (2002:246) sudut pandang, *point of view*, *view point*, merupakan salah satu unsur fiksi yang oleh Stanton digolongkan sebagai sarana cerita, *literary devuce*. Walau demikian, hal itu tidak berarti bahwa perannya dalam fiksi tidak penting. Sudut pandang haruslah diperhitungkan kehadirannya, bentuknya, sebab pemilihan sudut pandang akan berpengaruh terhadap penyajian cerita.

Dengan begitu sudut pandang juga berpengaruh di dalam suatu cerita. Kebanyakan pembaca cerita entah itu novel, cerita fantasi, cerpen danlainnya banyak yang dipengaruhi oleh sudut pandang cerita tersebut.

7) Gaya bahasa

Cerita fantasi merupakan cerita yang sering dibaca oleh anak-anak, karena itu bahasa yang digunakan juga berbeda dengan gaya bahasa teks lainnya. Menurut Purtineen (1998) dalam Rohana dkk (2017) dalam penelitiannya bahwa salah satu aspek terpenting dalam literatur anak adalah keterbacaan teks yang ditentukan oleh kompleksitas struktur kebahasaan. Tidak hanya itu, keterbacaan teks anak juga mencakup kemudahan untuk diceritakan kembali, mengingat buku anak sering kali dibaca keras baik oleh orang tua maupun anak-anak.

4. Menyimak Cerita Fantasi

Menurut Maliki (2008:10) Sundari dan Supriyadi (2023) kemampuan menyimak cerita fantasi yakni kesanggupan peserta didik saat memahami, menghayati, dan menilai isi keseluruhan unsur-unsur yang terkandung dalam suatu karya sastra yakni cerita fantasi dengan menemukan amanat, latar, tokoh serta perwatakan

Menurut Captari, dkk (2016) menyimak yakni suatu proses yang kompleks, dalam menyimak diperlukan konsentrasi penuh untuk mendengarkan apa yang disampaikan supaya mendapatkan hasil simakan yang baik. Pada setiap tahapan proses itu si penyimak dituntut untuk melibatkan perhatian, pemahaman, interpretasi, evaluasi, dan reaksi. Dari semua itu menunjukkan bahwa dalam menyimak, si penyimak harus aktif baik fisik maupun mental.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa menyimak cerita fantasi merupakan menyimak yang menggunakan cerita fantasi sebagai objeknya. Menyimak cerita fantasi sama dengan kegiatan menyimak yang lainnya seperti menyimak fabel, cerpen, puisi, dan sebagainya. Hanya saja materi yang digunakan saat menyimak yakni cerita fantasi. Begitu juga dengan menyimak cerita fantasi, si penyimak harus aktif fisik serta mental. Penyimak juga harus melibatkan perhatian, pemahaman, interpretasi, evaluasi, serta reaksinya agar dapat dikatakan berhasil dalam menyimak.

D. Media Animasi

1. Media Pembelajaran

Media dapat diartikan secara umum sebagai perantara dari suatu sumber ke suatu hal. Media tidak selalu tentang pembelajaran, seperti media tanam, media informasi, dan media sebagainya. Dalam dunia pendidikan media sering digunakan saat pembelajaran di dalam kelas ketika pembelajaran di suatu kelas belum tercapai maka dapat digunakan media agar pembelajaran di kelas dapat dikatakan berhasil.

Menurut Suryani dan Agung (2012) Media yakni segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, serta kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri peserta didik.

Media tidak menyajikan “dunia” secara keseluruhan, media hanya sebagai sarana yang mempresentasikan dan menggambarkan dunia dengan komunikasi secara tidak langsung, misalnya, seorang guru sejarah ingin mengajak peserta didiknya mempelajari tentang piramida di Mesir, guru tersebut menggunakan media yang berupa *slide* foto piramida saja untuk mengatasi keterbatasan

bahwa peserta didik tidak dapat melihat piramida yang sebenarnya (Suryani, dkk: 2018).

Dari pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu penyampaian pesan atau informasi dari sumber ke penerimanya contohnya dari guru ke peserta didik yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat peserta didik dalam pembelajaran di dalam kelas sehingga peserta didik dapat menerima pembelajaran dengan baik dan berhasil. Dengan begitu peserta didik mendapatkan keterampilan, pembelajaran, serta pengetahuan yang disampaikan oleh guru.

2. Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai penyampaian pesan dari guru terhadap peserta didik tentu memiliki tujuan. Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran ialah untuk:

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas,
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran,
- c. Menjaga relevansi antaran materi pelajaran dengan tujuan belajar,
- d. Membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Sanaky, 2013).

3. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran secara umum yakni sebagai alat bantu guru saat pembelajaran di dalam kelas agar berhasil dalam menyampaikan materi pembelajaran contohnya materi pembelajaran cerita fantasi, dan peserta didik dapat menerima pembelajaran dengan baik dan berhasil. Menurut Sanaky dalam Suryani dkk (2018) berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- a. Menghadirkan objek sebenarnya,
- b. Membuat tiruan dari objek sebenarnya,
- c. Membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret,
- d. Menyamakan persepsi,
- e. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak,
- f. Menyajikan ulang informasi secara konsisten,
- g. Memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran selain memiliki tujuan dan fungsi juga memiliki manfaat untuk guru dan peserta didik. Menurut Suryani dkk (2018) manfaat media pembelajaran bagi guru dan peserta didik antara lain:

- a. Manfaat media pembelajaran bagi guru ialah:
 - 1) Membantu menarik perhatian dan memotivasi peserta didik untuk belajar,
 - 2) Memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis,
 - 3) Membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran,
 - 4) Membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi pelajaran yang abstrak, seperti matematika, fisika, dan lain-lain,
 - 5) Memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan,
 - 6) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan,
 - 7) Membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan,
 - 8) Membangkitkan rasa percaya diri.

b. Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik ialah:

- 1) Merangsang rasa ingin tahu untuk belajar,
- 2) Memotivasi peserta didik untuk belajar baik di kelas ataupun mandiri,
- 3) Memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media,
- 4) Memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran,
- 5) Memberikan peserta didik kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.

5. Media Animasi

Media merupakan pengantar atau perantara dari suatu hal ke hal yang lain dengan tujuan mempermudah penyampaiannya. Seperti halnya saat guru menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik, agar mempermudah peserta didik menerima pembelajaran maka guru mempersiapkan media untuk belajar

Menurut Adam, Steffi, dkk (2015: 79) media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Proses belajar mengajar di dalam kelas akan lebih efektif apabila didukung oleh media serta akan lebih efisien yang menunjang. Cara penyampaian guru antara guru satu dengan yang lainnya pasti berbeda begitu pula dengan peserta didik, cara menerima pembelajaran antara peserta didik satu dengan yang lainnya juga berbeda. Dengan adanya media, kualitas guru saat menyampaikan pembelajaran akan terbantu dan

begitu pula cara peserta didik menerima pembelajaran akan meningkat karena media mempermudah serta memperjelas apa yang disampaikan oleh guru tersebut.

Ada bermacam-macam media dalam pembelajaran, seperti media visual, media audio visual, media animasi, media *interactive* video, media *power point* dan masih banyak media lainnya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media animasi.

Media animasi sendiri termasuk jenis media audio visual. Karena menyajikan gambar dan suara.

