

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Seiring berjalannya waktu, dunia pendidikan di Indonesia mulai menuju pada tahap perbaikan yang lebih baik dari era sebelumnya, telah banyak ditemukan peningkatan dari berbagai hal, mulai dari segi media pembelajaran, sarana dan prasarananya dan model-model pembelajarannya yang digunakan. Sehingga, muncullah sebuah video animasi yang bisa memberi kemudahan bagi guru untuk mengajar siswa dikelas, belajar tidak selalu dengan buku cetak yang disediakan sekolah terhadap siswa. Namun dengan semakin majunya teknologi, belajar bisa sangat mudah, dengan adanya video animasi yang di harapkan mampu mempermudah belajar siswa.

Pembelajaran bahasa indonesia di sekolah lanjutan tingkatan pertama atau SMP adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan, mempertajam kepekaan perasaan, meningkatkan kemampuan berpikir dan menalar, serta kemampuan memperluas wawasan. Dengan kemampuan itu siswa diharapkan tidak hanya mampu memahami informasi yang disampaikan secara langsung, tetapi juga memahami informasi secara tidak langsung.

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa dipisahkan dengan manusia yang lain, mereka pasti membutuhkan interaksi dengan lingkungan sekitar, yakni interaksi antar manusia seperti halnya seorang siswa yang butuh interaksi dengan guru dan teman-teman sekelasnya. Pendidikan adalah sebuah

Solusi terhadap matangnya sebuah pemikiran siswa. Video animasi menjadi sebuah solusi untuk pembelajaran menyimak cerita fantasi di kelas VII sehingga dapat memudahkan belajar siswa dalam kelas, dewasa ini pendidikan tidak bisa jauh dari berkembangnya sebuah teknologi yang dapat digunakan dalam suatu pendidikan. Pendidikan tidak selalu tentang bagaimana siswa bisa belajar dengan buku, namun menyimak yang baik merupakan salah satu hal penting dalam proses pembelajaran.

Disamping itu, di setiap sekolah juga terdapat fasilitas berupa LCD (*Liquid Crystal Display*) yang dapat dimungkinkan membantu dalam kegiatan pembelajaran. Pengadaan LCD tersebut diadakan oleh pihak UPT dengan tujuan untuk dapat memenuhi pelayanan minimal di sekolah-sekolah.¹

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang digabung tersebut dinamakan frame dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan frame rate, dengan satuan fps.² Video sistem dalam penggunaannya sebagai peralatan pemain ulang (*play bank*) dari suatu program (rekaman), terdiri dari minimal satu buah video *tape recorder* dan satu buah monitor atau lebih VTR

¹ Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran, "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter kerja Keras Siswa Sekolah Dasar," *Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta*, hlm., 234.

² <https://pasukansedekah.wordpress.com/2014/04/16/pengertian-video-pada-multimedia/>

mempunyai banyak jenis baik mengenai sistem *scan* (penjejukan), ukuran pita yang dipergunakan maupun kemasan dari pita itu sendiri.³

Animasi merupakan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung, dan lain sebagainya. juga ada beberapa orang yang mendefinisikan animasi sebagai hasil pengolahan gambar tangan menjadi gambar bergerak yang terkomputerisasi. Dulunya proses membuat konten animasi memerlukan gambar tangan yang dibuat hingga berlembar-lembar. Namun, dengan majunya sebuah teknologi komputer, animasi tidak lagi dibuat diatas kertas melainkan langsung diari komputer. Istilah animasi bukan hal asing lagi bagi Kita, terutama anak-anak. karena konten animasi biasanya Kita temukan pada jenis film-film tokoh kartun atau anime.⁴

Selain itu pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan suatu hal yang bersifat eksternal dan sengaja dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar internal dalam diri individu.

Dengan demikian, pembelajaran dapat didefinisikan sebagai proses memodifikasi kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya. Selama proses ini, seseorang bisa memilih untuk melakukan

³ Arief S. Sadiman, R. Raharjo, Anung Haryono, Rahardjito, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hlm.282.

⁴ <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/pengertian-animasi.html>

perubahan atau tidak sama sekali terhadap apa yang ia lakukan. Ketika pembelajaran diartikan sebagai perubahan dalam perilaku, tindakan, cara, dan performa, maka konsekuensinya jelas kita bisa mengobservasi, bahkan menverifikasi pembelajaran itu sendiri sebagai objek.⁵

Menyimak merupakan penerimaan pesan, gagasan, perasaan dan pikiran seseorang. Tanggapan atas menyimak merupakan sebuah respon terhadap pembicara, maka jika hal itu terjadi, telah terjalin komunikasi antara pembicara dan penyimak, dapatlah dikatakan bahwa mendengar merupakan kegiatan pasif, sedangkan mendengarkan dan menyimak merupakan kegiatan aktif yang melibatkan unsur-unsur kejiwaan, kegiatan menyimak memang selalu dimulai dengan mendengarkan bunyi bahasa, baik secara langsung ataupun melalui rekaman yang harus disertai dengan pemusatan perhatian, dan kemudian diikuti aktivitas identifikasi bunyi bahasa tersebut mulai, dari mengenal, mengelompokkan jadi suku kata, frasa, kalimat dan wacana. Lagu dan intonasi yang menyertai setiap kata atau kalimatpun tidak luput dari perhatian penyimak. Keterampilan menyimak sangat berperan dalam kehidupan manusia dilingkungan masyarakat. Peran penting penguasaan keterampilan menyimak sangat tampak dalam lingkungan sekolah. Banyak Siswa menggunakan sebagian besar waktunya untuk menyimak pelajaran yang disampaikan oleh guru, selain itu keberhasilan siswa dalam memahami serta menguasai pelajaran diawali oleh keterampilan menyimak yang baik. Keterampilan seseorang dalam menyimak bisa dilihat dari latar belakangnya.

⁵ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 2013), hlm.

Latar belakang masing-masing seseorang mempunyai perbedaan, baik secara psikologis, sosiologis, maupun pendidikannya.⁶

Cerita fantasi merupakan cerita yang dikembangkan dengan menghadirkan sebuah dunia lain (imajinatif) di samping dunia realitas. Cerita fantasi juga menampilkan tokoh, alur, karakter, dan kebenarannya diragukan (tidak benar-benar terjadi) baik seluruh cerita atau hanya sebagian cerita.⁷

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Fantasi di Kelas VIIB di SMP Negeri 1 Tlanakan Pamekasan” karena dalam proses pembelajaran banyak sekali peningkatan, salah satunya dalam hal sarana prasarananya yang tidak selalu menggunakan metode ceramah, yang kemudian dapat memudahkan proses pembelajaran, terhadap guru sekaligus peserta didik.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan dari konteks penelitian diatas peneliti menfokuskan penelitian sebagai berikut:

1. Apa penggunaan video animasi dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi di kelas VIIB SMP Negeri 1 Tlanakan Pamekasan ?
2. Apa faktor pendukung pada penggunaan video animasi dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi di kelas VIIB SMP Negeri 1 Tlanakan Pamekasan ?

⁶ Moh. Hafid Effendy, *Kasak-kusuk Bahasa Indonesia* (Surabaya: Salsabila Putra Pratama, 2015), hlm. 106.

⁷ <https://www.kompas.com/skola/read/2020/09/04/205500669/pengertian-cerita-fantasi>.

3. Apa faktor penghambat pada penggunaan video animasi dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi di kelas VIIB SMP Negeri 1 Tlanakan Pamekasan ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari fokus penelitian diatas, tujuan yang hendak dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan video animasi dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi di kelas VIIB SMP Negeri 1 Tlanakan Pamekasan
2. Untuk mendeskripsikan faktor yang mendukung dalam penggunaan video animasi dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi di kelas VIIB SMP Negeri 1 Tlanakan Pamekasan
3. Untuk mendeskripsikan faktor yang menghambat dalam penggunaan video animasi dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi di kelas VIIB SMP Negeri 1 Tlanakan Pamekasan

D. Kegunaan Penelitian

Sebagaimana penelitian-penelitian terdahulu, penelitian ini mempunyai dua kegunaan. Yaitu secara teoritis sebagai poin pertama, dan secara praktis sebagai poin kedua. Kegunaan yang ingin dicapai, yaitu sebagai berikut:

1. Secara teoritis
 - a. penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangsih mengenai penggunaan video animasi dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi di kelas VIIB di SMP Negeri 1 Tlanakan Pamekasan

- b. penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi informasi tentang penggunaan video animasi dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi di kelas VIIB di SMP Negeri 1 Tlanakan Pamekasan

2. Secara praktis

- a. Untuk lembaga SMP Negeri 1 Tlanakan Pamekasan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat dan pengetahuan betapa pentingnya penggunaan video animasi dalam pembelajaran

- b. Untuk Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pamekasan

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan kemudahan kepada mahasiswa untuk memperkaya referensi/ rujukan khususnya yang memiliki kajian yang sama.

- c. Untuk peneliti

Dan tentunya hasil penelitian ini sangat berguna untuk peneliti sendiri, bukan Cuma dalam hal ilmunya juga dalam memahami sebuah proses panjang yang akhirnya membuahkan hasil yang memuaskan, dan dapat memahami sebuah proses penggunaan video animasi dalam pembelajaran.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah ini dibutuhkan untuk menyamakan persepsi terhadap makna atau arti yang dimaksud dari beberapa istilah yang terdapat dalam judul ini, sehingga tidak terjadi menyalah artikan judul penelitian ini, berikut beberapa istilah yang perlu untuk didefinisikan:

1. Video

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital

2. Animasi

Animasi adalah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehinggabergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu

3. Menyimak

Menyimak merupakan penerimaan pesan, gagasan, perasaan dan pikiran seseorang.

4. Cerita fantasi

Cerita fantasi bisa dibilang sebagai sebuah kisah atau cerita karangan dengan alur yang normal, namun sifatnya imajinatif. Sering kali berbagai unsur di dalam cerita tersebut, seperti peristiwa yang terjadi di dalamnya, tidak akan pernah benar-benar terjadi di dunia nyata.

Berdasarkan definisi istilah diatas, maka dapat disimpulkan bahwa judul penelitian ini adalah penggunaan video animasi dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi bagi siswa, dalam kegiatan pembelajaran ini, mempunyai maksud untuk mengetahui proses pembelajaran bahasa indonesia menggunakan media video animasi.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Dalam hal ini, peneliti dituntut untuk membedakan beberapa penelitian untuk dijadikan subuah acuan dalam melakukan penelitian, sehingga dapat mendukung keberhasilan dalam penelitian:

Penelitian ini berjudul Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Fantasi di Kelas VII SMP Negeri 1 Tlanakan Pamekasan ,berbicara tentang judul, sebenarnya penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini, merupakan salah satu dari sekian banyaknya penelitian terdahulu.

Penelitian yang hampir sama adalah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Triska Agustiningtyas dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Kediri Tahun Pelajaran 2015-2016*” dalam penelitian yang sudah dilakukan oleh Triska Agustiningtyas ini menunjukkan bahwa, penggunaan media film animasi sangat berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menulis teks cerita fantasi, dapat dilihat bahwa, skor yang diperoleh tanpa media film animasi dapat dikatakan bahwa, hasil yang diperoleh kurang, hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata yang diperoleh kelompok kontrol adalah 68.69. siswa yang memperoleh skor di atas rata-rata sebanyak 11 orang siswa atau 37,9%. Adapun yang memperoleh skor di bawah rata-rata 18 orang siswa atau 62,1%⁸

⁸ Triska Agustiningtyas “Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Kediri Tahun Pelajaran 2015-2016”, (*Skripsi, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, UN PGRI KEDIRI, 2016*).

persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini adalah sama-sama mengkaji tentang penggunaan film animasi teks cerita fantasi, adapun perbedaan penelitian tersebut terletak pada metode yang digunakan dan tempat dilakukannya penelitian, metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, sedangkan untuk lokasi penelitian di atas berlokasi di Smp Negeri 8 Kediri, sedangkan pada penelitian ini berlokasi di Smp Negeri 1 Tlanakan Pamekasan.

2. Penelitian oleh Rissa Shofiana dengan judul “*Keterampilan Menyimak Dongeng dengan Menggunakan Media Animasi Audio Visual Melalui Think Pairs Share Pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 02 Batang*” setelah dilakukannya penelitian oleh Rissa Shofiana dengan menggunakan media audio visual melalui *think pairs share* sebesar 65 bisa dikatakan cukup berhasil dan target untuk rata-rata kelas sebesar 70 dan dipaparkan ada 7 siswa atau 17,5% yang mencapai kategori sangat baik, dan bisa dilihat dari perubahan siswa.⁹

Ada beberapa persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, pertama sama-sama menggunakan media animasi melalui *think pairs share*, sedangkan penelitian ini menggunakan media video animasi dalam menyimak cerita fantasi, adapun metode yang digunakan sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif,

⁹ Rissa Shofiana “Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Dengan Menggunakan Media Animasi Audio Visual Melalui Metode Think Pairs Share Pada Siswa Kelas V II Negeri 02 Batang”, (*Skripsi, fakultas bahasa dan Seni Universitas, Malang, 2010*).

adapun perbedaannya terletak pada lokasi dilakukannya penelitian, penelitian yang dilakukan oleh Rissa Shofiana berlokasi di SMP Negeri 1 Batang, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti ini berlokasi di SMP Negeri 1 Tlanakan Pamekasan.