

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Menyimak

a. Pengertian Menyimak

Dalam bahasa Karo terdapat suatu pameo yang berbunyi “*Tuhu nge ibegina, tapi labo idengkehkenna*” yang bermakna “Memang didengarnya, tetapi tidak disimaknya”. Dalam bahasa Inggris, padanan kata mendengar adalah *to hear*, sedangkan padanan kata menyimak adalah *to listen*, atau dalam bentuk *gerund*-nya masing-masing *hearing* dan *listening* (Henry Guntur Tarigan, 2008:30).

Don Brown, dalam disertasinya yang berjudul “*Auding as the Binary Language Ability*” pada Stanford University, 1954, menyatakan bahwa istilah-istilah *hearing* dan *listening* keduanya terbatas pada makna mendengarkan dan *auding*, yang diturunkan dari kata kerja neologis *to aud*, lebih tepat melukiskan, memberikan keterampilan yang ada sangkut-pautnya dengan para guru. “*Auding is to the ears what reading is to the eyes*”. Kalau membaca merupakan proses besar dalam melihat, mengenal, serta menginterpretasikan atau menafsirkan lambing-lambang tulis, dapatlah kita membatasi menyimak sebagai proses besar mendengarkan, mengenal, serta menginterpretasikan lambing-lambang lisan.

Menyimak dan membaca berhubungan erat karena keduanya merupakan sarana untuk menerima informasi dalam

kegiatan komunikasi. Perbedaannya terletak dalam jenis komunikasi: menyimak berhubungan dengan komunikasi lisan, sedangkan membaca berhubungan dengan komunikasi tulis. Dalam hal tujuan keduanya mengandung persamaan yaitu memperoleh informasi menangkap isi atau pesan, dan memahami makna komunikasi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah proses kegiatan mendengarkan lambing-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

b. Tahap-Tahap Menyimak

- 1) Tahap Mendengar, dalam tahap ini kita baru mendengar segala sesuatu yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atas pembicaraannya. Jadi, kita masih berada dalam tahap *hearing*.
- 2) Tahap Memahami, setelah kita mendengar maka ada keinginan bagi kita untuk mengerti atau memahami dengan baik isi pembicaraan yang disampaikan oleh pembicara. Kemudian, sampailah kita dalam tahap *understanding*.
- 3) Tahap Menginterpretasi, penyimak yang baik, yang cermat dan teliti, belum puas kalau hanya mendengar dan memahami isi ujaran sang pembicara, dia ingin menafsirkan atau menginterpretasikan isi, butir-butir pendapat yang terdapat dan tersirat dalam ujaran itu, dengan demikian, sang penyimak telah tiba pada tahap *interpreting*.

- 4) Tahap Mengevaluasi, setelah memahami serta dapat menafsir atau menginterpretasikan isi pembicaraan, penyimak pun mulailah menilai atau mengevaluasi pendapat serta gagasan pembicara mengenai keunggulan dan kelemahan serta kebaikan dan kekurangan pembicara, dengan demikian, sudah sampai pada tahap *evaluating*.
- 5) Tahap Menanggapi, tahap ini merupakan tahap terakhir dalam kegiatan menyimak. Penyimak menyambut, mencamkan, dan menyerap serta menerima gagasan atau ide yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atau tahap pembicaraannya. Lalu, penyimak pun sampailah pada tahap menanggapi (*responding*) (Henry Guntur Tarigan, 2008:63).

c. Tujuan Menyimak

Adapun tujuan menyimak dalam pembelajaran Bahasa adalah sebagai berikut:

- 1) Menyimak untuk belajar dimana orang tersebut bertujuan agar ia dapat memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran sang pembicara.
- 2) Menyimak untuk menikmati dimana orang yang menyimak dengan penekanan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan atau diperdengarkan atau dipagelarkan (terutama sekali dalam bidang seni).
- 3) Menyimak untuk mengevaluasi dimana orang menyimak dengan maksud agar ia dapat menilai apaapa yang dia simak (baik-buruk, indah-jelek, tepatngawur, logis-tidak logis, dan lain-lain).

- 4) Menyimak untuk mengapresiasi dimana orang yang menyimak dapat menikmati serta menghargai apa-apa yang disimaknya itu (misalnya: pembacaan berita, puisi, musik dan lagu, dialog, diskusi panel, dan perdebatan).
- 5) Menyimak untuk mengkomunikasikan ide-ide dimana orang yang menyimak bermaksud agar ia dapat menkomunikasikan ide-ide, gagasan-gagasan, maupun perasaan-perasaannya kepada orang lain dengan lancar dan tepat.
- 6) Menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi dimana orang yang menyimak bermaksud agar dia dapat membedakan bunyi-bunyi dengan tepat; mana bunyi yang membedakan arti (distingtif), mana bunyi yang tidak membedakan arti; biasanya ini terlihat pada seseorang yang sedang belajar bahasa asing yang asik mendengarkan ujaran pembicara asli (native speaker).
- 7) Menyimak untuk memecahkan masalah dimana orang yang menyimak bermaksud agar dia dapat memecahkan masalah secara kreatif dan analisis, sebab dari sang pembicara dia mungkin memperoleh banyak masukan berharga.
- 8) Menyimak untuk meyakinkan dimana orang yang menyimak untuk meyakinkan dirinya terhadap suatu masalah atau pendapat yang selama ini dia ragukan (Umi Hijriyah, 2016:5).

d. Jenis-Jenis Menyimak

Adapun jenis-jenis menyimak dalam pembelajaran Bahasa adalah sebagai berikut:

- 1) Menyimak ekstensif (*extensive listening*) adalah sejenis kegiatan menyimak yang berhubungan dengan hal-hal lebih

umum dan lebih bebas terhadap sesuatu bahasa, tidak perlu di bawah bimbingan langsung seorang guru. Penggunaan yang paling mendasar ialah untuk menyajikan kembali bahan yang telah diketahui dalam suatu lingkungan baru dengan cara yang baru. Selain itu, dapat pula murid dibiarkan mendengar butir-butir kosakata dan struktur-struktur yang baru bagi murid yang terdapat dalam arus bahasa yang ada dalam kapasitasnya untuk menanganinya. Pada umumnya, sumber yang paling baik untuk menyimak ekstensif adalah rekaman yang dibuat guru sendiri, misalnya rekaman yang bersumber dari siaran radio, televisi, dan sebagainya.

- 2) Menyimak intensif (*intensive listening*) adalah menyimak yang diarahkan pada suatu yang jauh lebih diawasi, dikontrol, terhadap suatu hal tertentu. Dalam hal ini harus diadakan suatu pembagian penting yaitu diarahkan pada butir-butir bahasa sebagai bagian dari program pengajaran bahasa atau pada pemahaman serta pengertian umum. Jelas bahwa dalam kasus yang kedua ini maka bahasa secara umum sudah diketahui oleh para murid.
- 3) Menyimak sosial (*social listening*) atau menyimak konversasional (*conversational listening*) ataupun menyimak sopan (*courteous listening*) biasanya berlangsung dalam situasi-situasi sosial tempat orang mengobrol mengenai hal-hal yang menarik perhatian semua orang dan saling mendengarkan satu sama lain untuk membuat respons-repons yang pantas, mengikuti detail-detail yang menarik, dan memerhatikan perhatian yang wajar terhadap apa-apa yang

- dikemukakan, dikatakan oleh seorang rekan. Dengan perkataan lain dapat dikemukakan bahwa menyimak sosial paling sedikit mencakup dua hal, yaitu perkataan menyimak secara sopan santun dengan penuh perhatian percakapan atau konversasi dalam situasi-situasi sosial dengan suatu maksud. Dan kedua mengerti serta memahami peranan-peranan pembicara dan menyimak dalam proses komunikasi tersebut.
- 4) Menyimak sekunder (*secondary listening*) adalah sejenis kegiatan menyimak secara kebetulan dan secara ekstensif (*casual listening* dan *extensive listening*) misalnya, menyimak pada musik yang mengirimi tarian-tarian rakyat terdengar secara sayup-sayup sementara kita menulis surat pada teman di rumah atau menikmati musik sementara ikut berpartisipasi dalam kegiatan tertentu di sekolah seperti menulis, pekerjaan tangan dengan tanah liat, membuat sketsa dan latihan menulis dengan tulisan tangan.
 - 5) Menyimak estetik (*aesthetic listening*) disebut juga menyimak apresiatif (*apreciational listening*) adalah fase terakhir dari kegiatan menyimak secara kebetulan dan termasuk ke dalam menyimak ekstensif, mencakup dua hal yaitu pertama menyimak musik, puisi, membaca bersama, atau drama yang terdengar pada radio atau rekaman-rekaman. Kedua menikmati cerita-cerita, puisi, teka-teki, dan lakon-lakon yang diceritakan oleh guru atau murid-murid.
 - 6) Menyimak kritis (*critical listening*) adalah sejenis kegiatan menyimak yang di dalamnya sudah terlihat kurangnya atau tiadanya keaslian ataupun kehadiran prasangka serta

ketidaktelitian yang akan diamati. Murid-murid perlu banyak belajar mendengarkan, menyimak secara kritis untuk memperoleh kebenaran.

- 7) Menyimak konsentratif (*consentrative listening*) sering juga disebut *study-type listening* atau menyimak yang merupakan jenis telaah. Kegiatan-kegiatan tercakup dalam menyimak konsentratif antara lain: menyimak untuk mengikuti petunjuk-petunjuk serta menyimak urutan-urutan ide, fakta-fakta penting, dan sebab-akibat.
- 8) Menyimak kreatif (*creative listening*) adalah jenis menyimak yang mengakibatkan dalam pembentukan atau rekonstruksi seorang anak secara imajinatif kesenangan-kesenangan akan bunyi, visual atau penglihatan, gerakan, serta perasaan-perasaan kinestetik yang disarankan oleh apa-apa didengarnya.
- 9) Menyimak introgatif (*introgative listening*) adalah sejenis menyimak intensif yang menuntut lebih banyak konsentrasi dan seleksi, pemusatan perhatian dan pemilihan, karena si penyimak harus mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Dalam kegiatan menyimak interogatif ini si penyimak mempersempit serta mengarahkan perhatiannya pada pemerolehan informasi atau mengenai jalur khusus.
- 10) Menyimak penyelidikan (*exploratory listening*) adalah sejenis menyimak intensif dengan maksud dan yang agak lebih singkat. Dalam kegiatan menyimak seperti ini si penyimak menyiagakan perhatiannya untuk menemukan hal-

- hal baru yang menarik perhatian dan informasi tambahan mengenai suatu topik atau suatu pergunjungan yang menarik.
- 11) Menyimak pasif (*passive listening*) adalah penyerapan suatu bahasa tanpa upaya sadar yang biasa menandai upaya-upaya kita saat belajar dengan teliti, belajar tergesa-gesa, menghafal luar kepala, berlatih serta menguasai sesuatu bahasa. Salah satu contoh menyimak pasif adalah penduduk pribumi yang tidak bersekolah lancar berbahasa asing. Hal ini dimungkinkan karena mereka hidup langsung di daerah bahasa tersebut beberapa lama dan memberikan kesempatan yang cukup bagi otak mereka menyimak bahasa itu.
- 12) Menyimak selektif (*selective listening*) berhubungan erat dengan menyimak pasif. Betapa efektifnya menyimak pasif itu tetapi biasanya tidak dianggap sebagai kegiatan yang memuaskan. Oleh karena itu menyimak sangat dibutuhkan. Namun demikian, menyimak selektif hendaknya tidak menggantikan menyimak pasif, tetapi justru melengkapinya. Penyimak harus memanfaatkan kedua teknik tersebut. Dengan demikian, berarti mengimbangi isolasi kultural kita dari masyarakat bahasa asing itu dan tendensi kita untuk menginterpretasikan (Umi Hijriyah, 2016:10).

2. Cerita Fantasi

a. Pengertian Cerita Fantasi

Cerita fantasi merupakan satu dari sekian banyak jenis teks narasi yang berisi rangkaian peristiwa yang bersifat imajinatif. Dalam cerita fantasi, penulis menciptakan dunia sendiri yang

berbeda dan tidak dapat kita temukan di dunia realita ini. Cerita fantasi adalah teks fiksi yang bergenre fantasi (kehidupan dan lingkungan imajinatif ciptaan penulis). Dalam cerita fantasi, hal yang tidak mungkin terjadi dibuat seakan-akan hal yang lumrah. Kejadian dan hal-hal yang dimunculkan penulis dalam ceritanya, tidak akan kita temui di dunia nyata. Tema fantasi adalah keajaiban, supranatural, dan bersifat masa depan.

Cerita fantasi memiliki tanda yang khas. Cerita fantasi memiliki nuansa keajaiban dengan pemunculan tokoh-tokoh yang unik dan memiliki kekuatan ajaib aneh, dan mengherankan. Tidak hanya tokoh, hal aneh dan unik juga biasanya terdapat pada latar dalam cerita. Isnatun menyatakan bahwa cerita fantasi adalah cerita yang dibuat dengan alur yang biasa, tapi didalamnya terdapat imajinasi penulis. Latar, penokohan, maupun konflik dalam cerita fantasi ini sering kali tidak realistis dan terkesan dilebih-lebihkan.

Berdasarkan kesesuaiannya dalam kehidupan nyata ada dua kategori fantasi total dan fantasi sebagian (irisan), Cerita Fantasi Total berisi fantasi pengarang terhadap objek/tertentu. Pada cerita kategori ini semua yang terdapat pada cerita semua tidak terjadi dalam dunia nyata sedangkan Cerita Fantasi Irisan Yaitu cerita fantasi yang mengungkapkan fantasi, tetapi masih menggunakan nama-nama dalam kehidupan nyata, menggunakan nama-nama tempat yang ada dalam dunia nyata, atau peristiwa pernah terjadi dalam dunia nyata. Cerita fantasi mencoba menghadirkan dunia lain selain dunia nyata. Meskipun mencoba menghadirkan dunia lain, namun pengembangannya melalui imajinasi yang lazim dan

dapat dengan mudah diterima oleh pembaca (anak-anak). Menurut Sepri Sri Bina Br Naibaho dkk (2023) berdasarkan definisi tersebut cerita fantasi memiliki kategori antara lain, (1) Magic dimana dalam kategori ini cerita fantasi menceritakan tentang hal yang berkaitan dengan magic. (2) Cerita hantu dalam cerita fantasi yang berbentuk horor tersebut adalah cerita fantasi yang menceritakan dunia lain atau cerita yang diragukan kebenarannya dalam dunia nyata.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwasanya cerita fantasi adalah cerita imajinasi yang bersifat khayalan, dimana cerita tersebut berisi tentang keajaiban yang tidak akan terjadi di dunia nyata.

b. Unsur Pembangun Cerita Fantasi

1) Ada Keajaiban/Keanehan/Kemisteriusan

Cerita mengungkapkan hal-hal supranatural/kemisteriusan, keghaiban yang tidak ditemui dalam dunia nyata. Cerita fantasi adalah cerita fiksi bergenre fantasi (dunia imajinatif yang diciptakan penulis). Pada cerita fantasi hal yang tidak mungkin dijadikan biasa. Tokoh dan latar diciptakan penulis tidak ada di dunia nyata atau modifikasi dunia nyata. Tema fantasi adalah *majic*, supernatural atau *futuristic*.

2) Ide Cerita

Ide cerita terbuka terhadap daya hayal penulis, tidak dibatasi oleh realitas atau kehidupan nyata. Ide juga berupa irisan dunia nyata dan dunia khayali yang diciptakan pengarang. Ide cerita terkadang bersifat sederhana tapi mampu menitipkan pesan yang menarik. Tema cerita fantasi adalah majic, supernatural atau

futuristik. Contoh, pertempuran komodo dengan siluman serigala untuk mempertahankan tanah leluhurnya, petualangan di balik pohon kenari yang melemparkan tokoh ke zaman Belanda, zaman Jepang, kegelapan karena tumbukan meteor, kehidupan saling cuek dalam dunia teknologi canggih pada 100 tahun mendatang.

3) Menggunakan Berbagai Latar (Lintas Ruang dan Waktu)

Peristiwa yang dialami tokoh terjadi pada dua latar yaitu latar yang masih ada dalam kehidupan sehari-hari dan latar yang tidak ada pada kehidupan sehari-hari. Alur dan latar cerita fantasi memiliki kekhasan. Rangkaian peristiwa cerita fantasi menggunakan berbagai latar yang menerobos dimensi ruang dan waktu. Misalnya, tokoh Nono bisa mengalami kejadian pada beberapa latar (latar waktu liburan di Wliger, latar zaman Belanda, dan sebagainya). Jalanan peristiwa pada cerita fantasi berpindah-pindah dari berbagai latar yang melintasi ruang dan waktu.

4) Tokoh Unik (Memiliki Kesaktian)

Tokoh dalam cerita fantasi bisa diberi watak dan ciri yang unik yang tidak ada dalam kehidupan sehari-hari. Tokoh memiliki kesaktian/kesaktian tertentu. Tokoh mengalami peristiwa misterius yang tidak terjadi pada kehidupan sehari-hari. Tokoh mengalami kejadian dalam berbagai latar waktu. Tokoh dapat ada pada seting waktu dan tempat yang berbeda zaman (bisa waktu lampau atau waktu yang akan datang/futuristik).

5) Bersifat Fiksi

Cerita fantasi bersifat fiktif (bukan kejadian nyata). Cerita fantasi bisa diilhami oleh latar nyata atau objek nyata dalam kehidupan tetapi diberi fantasi. Misalnya, latar cerita dan objek

cerita Ugi Agustono diilhami hasil observasi penulis terhadap komodo dan Pulau Komodo. Tokoh dan latar difantaskan dari hasil observasi objek dan tempat nyata. Demikian juga Djoko Lelono memberi fantasi pada fakta kota Wlingi (Blitar), zaman Belanda, Gunung Kelud.

6) Bahasa

Penggunaan sinonim dengan emosi yang kuat dan variasi kata cukup menonjol. Bahasa yang digunakan variatif, ekspresif, dan menggunakan ragam percakapan (bukan bahasa formal) (Titik Harsiati dkk, 2017:50).

c. Jenis Cerita Fantasi

1) Cerita Fantasi Total dan Irisan

Jenis cerita fantasi berdasarkan kesesuaiannya dalam kehidupan nyata ada dua kategori fantasi total dan fantasi sebagian (irisan). Pertama, kategori cerita fantasi total berisi fantasi pengarang terhadap objek/ tertentu. Pada cerita kategori ini semua yang terdapat pada cerita semua tidak terjadi dalam dunia nyata. Misalnya, cerita fantasi Nagata itu total fantasi penulis. Jadi nama orang, nama objek, nama kota benar-benar rekaan pengarang. Kedua, cerita fantasi irisan yaitu cerita fantasi yang mengungkapkan fantasi tetapi masih menggunakan nama-nama dalam kehidupan nyata, menggunakan nama tempat yang ada dalam dunia nyata, atau peristiwa pernah terjadi pada dunia nyata.

2) Cerita Fantasi Sezaman dan Lintas Waktu

Berdasarkan latar cerita, cerita fantasi dibedakan menjadi dua kategori yaitu latar lintas waktu dan latar waktu sezaman.

Latar sezaman berarti latar yang digunakan satu masa (fantasi masa kini, fantasi masa lampau, atau fantasi masa yang akan datang/futuristik). Latar lintas waktu berarti cerita fantasi menggunakan dua latar waktu yang berbeda (misalnya, masa kini dengan zaman prasejarah, masa kini dan 40 tahun mendatang/futuristik).

d. Struktur Cerita Fantasi

Menurut Harsiati dkk (2017) teks cerita fantasi punya tiga struktur bagian:

1) Orientasi

Pada tahap ini pengarang mengungkapkan pengenalan tokoh pada latar cerita. Pengenalan tokoh disangkut-pautkan dengan pengenalan pelaku (terutama pelaku utama) yang dialaminya.

2) Komplikasi

Komplikasi muncul diakibatkan oleh adanya konflik. Tahap-tahap umum penjalinan konflik dalam cerita fantasi dimulai dari munculnya konflik, peningkatan konflik, hingga konflik memuncak (klimaks).

3) Resolusi

Resolusi adalah suatu keadaan ketika konflik terpecahkan dan menemukan penyelesaiannya. Pada tahap ini, pengarang berupaya mengungkapkan solusi dari berbagai semua konflik yang dialami oleh tokoh utama atau para tokoh yang diceritakan (Erina Novita dan Nursaid, 2020)

e. Ciri Kebahasaan pada Cerita Fantasi

Menurut Titik Harsiati dkk (2017) ciri kebahasaan yang terdapat dalam cerita fantasi yakni sebagai berikut:

- 1) Penggunaan kata ganti dan nama orang sebagai sudut pandang penceritaan (aku, mereka, dia).
- 2) Penggunaan kata yang mencerap pancaindra untuk deskripsi latar (tempat, waktu, suasana).
- 3) Menggunakan pilihan kata dengan makna kias dan makna khusus.
- 4) Kata sambung penanda urutan waktu. Kata sambung urutan waktu setelah itu, kemudian, sementara itu, bersamaan dengan itu, tiba-tiba, ketika, sebelum, dan sebagainya. Penggunaan kata sambung urutan waktu untuk menandakan datangnya tokoh lain atau perubahan latar, baik latar suasana, waktu, dan tempat.
- 5) Penggunaan kata/ungkapan keterkejutan. Penggunaan kata/ungkapan keterkejutan berfungsi untuk menggerakkan cerita (memulai masalah).
- 6) Penggunaan dialog/ kalimat langsung dalam cerita.

3. Media Film Kartun

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadi proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Suryani dan Agung menyampaikan bahwa media

pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sejalan dengan Briggs yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan rangsangan bagi siswa agar terjadi proses belajar mengajar.

Sanaky mendefinisikan media pembelajaran dengan lebih singkat, yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Musfiqon menyampaikan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Dengan kata lain, suatu media pembelajaran dapat digunakan sebagai media utama yang digunakan untuk keseluruhan proses pembelajaran atau sebagai pelengkap atau suplemen saja (Nunuk Suryani dkk, 2018:4).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyakurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Sanaky tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas;

- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran;
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar;
- 4) Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Suryani dan Agung (2018) fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru. Adapun Sanakyberpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- 1) Menghadirkan objek sebenarnya;
- 2) Membuat tiruan dari objek sebenarnya;
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret;
- 4) Menyamakan persepsi;
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak;
- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten;
- 7) Memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah:
 - a) Membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa belajar;
 - b) Memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran sistematis;
 - c) Membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian mata pelajaran;

- d) Membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi pelajaran yang abstrak, seperti matematika, fisika, dan lain-lain;
 - e) Memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan;
 - f) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan;
 - g) Memantau efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan;
 - h) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah:
- a) Merangsang rasa ingin tahu untuk belajar;
 - b) Memotivasi siswa untuk belajar baik di kelas maupun mandiri;
 - c) Memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media;
 - d) Memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran;
 - e) Memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan (Nunuk Suryani dkk, 2018:15).

e. Media Film Kartun

Film adalah salah satu jenis media audio visual. Dibanding dengan media yang lain film mempunyai kelebihan sebagai berikut:

- 1) Penerima pesan akan memperoleh tanggapan yang lebih jelas dan tidak mudah dilupakan, karena antara melihat dan mendengar dapat dikombinasikan menjadi satu.

- 2) Dapat menikmati kejadian dalam waktu yang sama pada suatu proses atau peristiwa tertentu.
- 3) Dengan teknik *slow-motion* dapat mengikuti suatu gerakan atau aktivitas yang berlangsung cepat.
- 4) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- 5) Dapat membangun sikap, perbuatan dan membangkitkan emosi dan mengembangkan problema (Ahmad Rohani, 1997:98).

Film biasanya dipakai untuk merekam suatu keadaan atau mengemukakan sesuatu. Film digunakan untuk memenuhi kebutuhan suatu kebutuhan umum, yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan atau kenyataan.

Film adalah media audio visual yang menggabungkan kedua unsure, yaitu naratif dan sinematik. Unsur naratif sendiri berhubungan dengan tema sedangkan unsur sinematik alur dan jalan ceritanya. Film kartun adalah jenis film yang ini diperankan oleh gambar animasi, misalnya Doraemon, Naruto, Shinchon, dan lain sebagainya. Film kartun ini bukan diperankan oleh manusia, akan tetapi memanfaatkan media teknologi seperti komputer, dan desain grafis.

Film kartun atau biasa disebut animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Menurut Dewi Kurnia Nur (2019:38) animasi mewujudkan ilusi (*illusion*) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk member gambaran pergerakan bagi suatu objek.

Animasi membolehkan suatu objek yang tetap atau statik dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup.

Kartun memiliki beberapa jenis yaitu:

- a. Kartun Tag merupakan gambar kartun yang dimaksudkan hanya sekadar sebagai gambar lucu atau olok-olok tanpa bermaksud mengulas suatu permasalahan atau peristiwa aktual.
- b. Kartun Editorial merupakan kolom gambar sindiran di surat kabar yang mengomentari berita dan isu yang sedang ramai dibahas di masyarakat. Sebagai editorial visual, kartun tersebut mencerminkan kebijakan dan garis politik media yang memuatnya, sekaligus mencerminkan pula budaya komunikasi masyarakat pada masanya.
- c. Kartun Karikatur sebenarnya kartun yang telah dilukis dengan melakukan perubahan pada wajah atau bentuk seseorang. Contohnya hidung menjadi besar atau mata kecil dan sebagainya.
- d. Kartun Animasi ialah kartun yang dapat bergerak atau hidup secara visual dan bersuara. Kartun ini terdiri daripada susunan gambar yang dilukis dan direkam seterusnya ditayangkan di televisi atau film. Kartun jenis ini merupakan bagian penting dalam industri perfileman pada masa ini.
- e. Komik Kartun merupakan perpaduan antara seni gambar dan seni sastra. Komik terbentuk dari rangkaian gambar yang keseluruhannya merupakan rentetan satu cerita yang pada tiap gambar terdapat balon ucapan sebagai narasi cerita dengan tokoh atau karakter yang mudah dikenal.

Dalam penelitian ini, pemilihan jenis animasi film kartun dalam menyampaikan materi pembelajaran yang ingin disampaikan kepada peserta didik agar peserta didik bisa memahami secara edukatif penanaman moral yang disampaikan dalam masing-masing tokoh yang ada di film kartun, sehingga peserta didik diharapkan bisa memahami isi dari pesan yang disampaikan dalam film kartun tersebut. Pemilihan film kartun sendiri, sebagai media pengajaran yang bersifat memberikan gambaran-gambaran terhadap materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dan dalam proses pemilihan media film kartunya harus menarik dan mudah dipahami oleh anak didik. Langkah-langkah menggunakan media film kartun:

- a. Guru menyiapkan laptop, *infocus*, kabel sambungan, dan film kartun yang akan ditayangkan.
- b. Guru menyalakan laptop dan kemudian menyambungkannya ke *infocus*.
- c. Guru menayangkan film kartun kepada siswa.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini tentu saja memiliki keterkaitan dengan beberapa penelitian terdahulu. Berikut merupakan kajian pustaka berupa beberapa skripsi terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis. Dalam kajian pustaka ini penulis membuat persamaan dan perbedaan penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian-penelitian terdahulu. Adapun persamaan dan perbedaan penelitian sebagai berikut:

1. Dewi Kurnia Nur (2019), Pembelajaran Menyimak Dongeng Menggunakan Media Film Kartun Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas VII SMPN 1 Lamuru Kec. Lamuru Kab. Bone. Pembelajaran dengan menggunakan media film kartun dapat meningkatkan hasil belajar menyimak dongeng siswa kelas VII SMPN 1 Lamuru, hal ini ditunjukkan dengan terjadinya peningkatan skor rata-rata hasil belajar dari siklus I ke siklus II yaitu 77,57% menjadi 86,11% demikian juga terjadinya peningkatan pencapaian ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II yaitu 71,42% menjadi 94,28%. Terjadi perubahan aktivitas atau sikap siswa pada penggunaan media film kartun dalam pembelajaran menyimak dongeng yang dilihat kehadiran siswa dari siklus I 97,7 meningkat pada siklus II 98,09 keaktifan siswa dalam memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru dari siklus I 89,4% meningkat pada siklus II 92,37%. Pembelajaran dengan menggunakan media film kartun sebagian besar dari siswa yang menjadi subjek penelitian memberikan respon positif pada pembelajaran menyimak dongeng menggunakan media film kartun dengan presentase 94,59%. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Dewi Kurnia Nur dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan media film kartun sebagai media pembelajarannya. Sedangkan Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Dewi Kurnia Nur dengan yang akan penulis lakukan adalah pada subjek penelitian ini yaitu jika pada penelitian Dewi subjeknya adalah siswa kelas VII SMPN 1

Lamuru Kec. Lamuru Kab. Bone sedangkan pada penelitian penulis adalah siswa kelas VII SMP Plus Jâ-alHaq Kota Bengkulu. Selain itu, objek penelitiannya juga berbeda, penelitian Dewi meneliti keterampilan menyimak dongeng, sedangkan penulis meneliti keterampilan menyimak cerita fantasi.

2. A.Siti Nurprahana (2023), Meningkatkan Kemampuan Menyimak Fabel Menggunakan Media Film Animasi Melalui Model STAD (Student Teams Achievement Divission) Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Tarakan. Penggunaan media film animasi melalui model STAD (Student Teams Achievement Divission) mampu meningkatkan kemampuan menyimak siswa khususnya dalam materi fabel di kelas VII-I SMP Negeri 5 Tarakan. Hal ini dapat ditunjukkan dengan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, penilaian hasil aktivitas belajar siswa sudah memperoleh kualifikasi baik dengan persentase 80%, pada aspek kognitif diperoleh ketuntasan 56% dengan kualifikasi cukup baik, pada aspek psikomotorik diperoleh ketuntasan 72% dengan kualifikasi baik, kemudian pada aspek afektif diperoleh ketuntasan 72% dengan kualifikasi baik. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh A. Siti Nurprahana dengan penelitian penulis yaitu sama-sama meneliti tentang kemampuan menyimak. Sedangkan Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Siti dengan yang akan penulis lakukan adalah pada subjek penelitian ini yaitu

jika pada penelitian Siti subjeknya adalah Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Tarakan sedangkan pada penelitian penulis adalah siswa kelas VII SMP Plus Jâ-alHaq Kota Bengkulu. Selain itu, media penelitiannya juga berbeda, Siti menggunakan media film animasi sedangkan penulis menggunakan media film kartun.

3. Yogie Maulana Ikhbal (2021), Analisis Keterampilan Menyimak Dongeng dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Animasi Video pada Siswa Sekolah Dasar. Proses pelaksanaan pembelajaran selama kegiatan pembelajaran berlangsung di rumah masing-masing dengan menggunakan media video menunjukkan hasil yang baik dengan indikator keterampilan menyimak yang diamati tentang menyampaikan kembali peristiwa yang terjadi dalam cerita dan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik dalam cerita. Penelitian ini mengungkap keterampilan menyimak siswa dengan media video dalam pembelajaran menunjukkan hasil yang baik dalam pembelajarannya. Pembelajaran yang dilakukan dengan media video interaktif siswa lebih tertarik dalam pembelajarannya serta dengan mudah menemukan jawaban dari materi yang disampaikan saat pembelajaran. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Yogie Maulana Ikhbal dengan penelitian penulis yaitu sama-sama meneliti tentang kemampuan menyimak. Sedangkan Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Yogie Maulana Ikhbal dengan yang akan penulis lakukan adalah pada subjek penelitian ini yaitu jika pada penelitian Yogie subjeknya

adalah Siswa Sekolah Dasar sedangkan pada penelitian penulis adalah siswa kelas VII SMP Plus Jâ-alHaq Kota Bengkulu. Selain itu, media penelitiannya juga berbeda, Yogie menggunakan media film animasi sedangkan penulis menggunakan media film kartun.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian pada kajian teori, maka pada bagian ini akan diuraikan beberapa hal yang disajikan penulis sebagai landasan berpikir yang dapat mengarahkan penulis untuk mendapatkan atau menemukan data (informasi) dalam penelitian ini, guna memecahkan data yang dipaparkan.

Untuk lebih jelasnya, akan diuraikan secara rinci kerangka berpikir yang dijadikan pegangan dalam penelitian ini.

