

BAB II

HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA FANTASI

A. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, media audio visual merupakan salah satu media pembelajaran yang modern sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami setiap materi pembelajaran yang ditampilkan melalui media audio visual tersebut.

1. Pengertian Media Audio Visual

Utami (2013:2) menyatakan “Media audio visual merupakan media yang melibatkan indera pendengaran dan pengelihatannya sekaligus dalam satu proses. Sejalan dengan pendapat Arsyad (2014:91) menyatakan bahwa “Media audio visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya”. Selanjutnya, Sufanti(2011:77) menyatakan “Media audio visual adalah media yang pemanfaatannya untuk dilihat sekaligus didengar”.

Berdasarkan paparan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah penggabungan antara media yang bisa didengar dan media yang bisa di lihat yaitu seperti televisi dan video yang mana media ini menunjukkan gambar dan suara yang beriringan sehingga mudah dipahami dan dimengerti oleh para pelajar. Media ini termasuk media yang modern dan penggunaannya pun jauh lebih mudah diterapkan dalam proses pembelajaran dikelas.

2. Fungsi Media Audio Visual

Menurut Arsyad (2014:42) salah satu fungsi dari media audio visual adalah fungsi psikologis, yakni fungsi yang berkaitan dengan aspek psikologis yang mencakup: (a) fungsi atensi (menarik perhatian), (b) fungsi afektif (menggugah perasaan/emosi), (c) fungsi kognitif (mengembangkan kemampuan daya pikir), (d) fungsi imajinatif dan (e) fungsi motivasi

(mendorong siswa membangkitkan minat belajar). Sejalan dengan pendapat tersebut Sadiman (2014:17) menyatakan “Media audio visual memiliki fungsi-fungsi sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata tertulis ata lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c. Penggunaan media audio visual secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media audio visual berguna untuk :
 - 1) Menimbulkan kegairahan belajar.
 - 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media audio visual dapat memberikan rangsangan, pengalaman dan persepsi terhadap materi selain itu media audio visual juga berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar sehingga dapat lebih efektif. Selain itu, media audio visual dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, mengatasi ruang dan waktu dan dapat mengatasi sikap pasif peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Jenis-jenis Media Audio Visual

Anitah (2011:45) menyatakan ada beberapa jenis media audio visual yang sering digunakan diantaranya yaitu (1) slide suara dan (2) televisi. Selanjutnya, Munadi (Sufanti, 2011:77) menyatakan jenis media audio visual antara lain (1) film bersuara atau slide bersuara, (2) televisi, dan (3) video.

a. Slide Suara

Salah satu jenis media audio visual yaitu film bersuara, menurut Anitah (Sufanti, 2011:77) menyatakan bahwa “Film bersuara merupakan jenis media visual yang menampilkan sejumlah slide, dipadukan dalam suatu cerita atau suatu jenis pengetahuan yang diproyeksikan pada layar dengan iringan suara”. Sedangkan menurut Kustandi dan Sutjipto (2013:64) menyatakan bahwa “Film atau gambar merupakan kumpulan

gambar-gambar dalam *frame*, dalam media ini setiap *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup, dengan memberikan visualisasi yang kontinu. Dengan media ini siswa bisa dengan nyaman serta mudah memahami isi atau maksud tujuan yang ingin disampaikan melalui mediatersebut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa film bersuara adalah media yang penerapannya menampilkan sejumlah slide atau gambar dan disesuaikan dengan suatu cerita atau pengetahuan yang ditampilkan melalui layar dan diiringi oleh suara. Selain itu, film bersuara dapat dipadukan dalam suatu cerita atau suatu jenis pengetahuan yang proyeksikan dengan iringan suara.

b. Televisi

Jenis media audio visual yang kedua yaitu televisi yang mungkin sekarang televisi hampir semua orang pernah melihat dan memilikinya. Menurut Anitah (Sufanti, 2012:77) menyatakan bahwa “Istilah televisi terdiri dari kata *tele* yang berarti jauh dan *visi* yang berarti pengelihatan. Dengan demikian program televisi berarti suatu program yang memperlihatkan sesuatu dari jauh”. Sejalan dengan pendapat Kustandi dan Sutjipto (2013:65) menyatakan bahwa “Televisi adalah sistem elektronik yang mengirim gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa televisi adalah suatu alat yang dapat di lihat berupa gambar diam dan bergerak dan dapat didengar suara yang dikeluarkannya untuk menyampaikan informasi dengan jarak jauh. Televisi juga mempermudah manusia untuk mengetahui kejadian-kejadian yang tidak bisa dijangkau dengan langsung dengan adanya televisi dapat mempermudah manusia untuk mengetahui informasi dari jarak jauh.

c. Video

Salah satu jenis media audio visual yang ketiga yaitu video sebagaimana dikemukakan oleh Sufanti (2012:78) menyatakan bahwa “Video sebenarnya memiliki kemiripan dengan film. Perangkat lunak yang berupa rekaman suatu proses atau peristiwa diputar dengan media video”. Sedangkan menurut Kustandi dan Sutjipto (2013:64) menyatakan bahwa “Video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai”. Video berbeda dengan televisi yang dikendalikan dari stasiun televisi sehingga ketika pembelajaran tidak bisa diulang, sedangkan video yaitu bisa diputar dengan cara berulang-ulang kali, sehingga bisa mempermudah siswa untuk melihat atau mengamati kembali apa yang mungkin masih belum mereka mengerti.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Video adalah sesuatu yang memiliki kemiripan dengan film karena sama-sama menampilkan gambar sekaligus dengan suara yang sesuai dan alamiah. Video memiliki keunggulan dari jenis media audio visual yang lain karena bisa dilakukan pemutaran secara berulang-ulang.

4. Langkah Penggunaan Media Audio Visual

Mengenal penggunaan media audio visual, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media audio visual sebagai media pembelajaran. Menurut Anitah (2012:76) langkah penggunaan media terbagi menjadi empat yaitu (1) persiapan sebelum menggunakan media, (2) pelaksanaan penggunaan media, (3) evaluasi dan (4) tindak lanjut. Sejalan dengan pendapat tersebut Sadiman (2014:198) menyatakan ada tiga tahap dalam penggunaan media yaitu :

1. Persiapan sebelum menggunakan media

Supaya penggunaan media dapat berjalan dengan baik, kita perlu membuat persiapan yang baik pula. Pertama-tama pelajari buku petunjuk yang telah disediakan. Selanjutnya peralatan yang digunakan untuk menggunakan media itu juga perlu disiapkan sebelumnya. Lalu peralatan media perlu ditempatkan dengan baik sehingga kita dapat melihat atau mendengar programnya dengan enak.

2. Kegiatan selama menggunakan media

Yang perlu dijaga selama kita menggunakan media adalah suasana ketenangan. Gangguan-gangguan yang dapat mengganggu perhatian dan konsentrasi harus dihindarkan

3. Kegiatan tindak lanjut

Kegiatan tindak lanjut ialah untuk menjajagi apakah tujuan telah tercapai. Selain itu, untuk memantapkan pemahaman terhadap materi intruksional yang disampaikan melalui media tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa langkah penggunaan media audio visual yaitu persiapan materi sebelum menggunakan media, kegiatan selama menggunakan media dan tindak lanjut. Langkah tersebut dapat membuat penggunaan media itu dapat lebih terarah dan sistematis.

5. Kelebihan Media Audio Visual

Media audio visual memiliki kemampuan yang lebih, karena media ini mengandalkan dua indera sekaligus, yaitu indera pengelihatan dan indera pendengaran. Maka dari itu, media audio visual ini bisa dikatakan media yang banyak kelebihan..

Menurut Atoel (Purnomo, 2014:131) menyatakan bahwa media audio visual memiliki beberapa kelebihan dan kegunaan, antara lain: (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan), (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model, (3) Media audio visual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial. Sedangkan menurut Ernanida (2019:106) media audio visual memiliki kelebihan sebagai berikut :

- a. Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan memungkinkan menjangkau sasaran yang luas.
- b. Mampu mengembangkan daya imajinasi siswa.
- c. Mampu memusatkan perhatian siswa pada penggunaan kata dan bunyi.
- d. Sangat tepat untuk mengajarkan musik dan bahasa.
- e. Mampu mempengaruhi suasana dan perilaku siswa melalui suara.
- f. Dapat menyajikan program pendalaman materi yang dibawakan oleh guru atau orang yang memiliki kelebihan dibidang tertentu sehingga temayang dibahas memiliki mutu yang baik dilihat dari segi ilmiah karena selalu dilengkapi dengan hasil-hasil observasi dan penelitian.

- g. Dapat mengerjakan hal-hal tertentu yang sulit dikerjakan oleh guru yakni menyajikan pengalaman-pengalaman dunia luar kedalam kelas karena media audio visual menampilkan hal-hal aktual dengan demikian dapat memberikan suasana kesegaran pada sebagian topik yang dibahas.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual lebih banyak memiliki kelebihan karena pada penerapannya menggunakan dua indera sekaligus yaitu indera pengelihatian dan pendengaran dan kelebihan dalam proses pembelajaran adalah dapat menarik perhatian siswa karena didalam media audio visual lebih banyak menggunakan alat-alat modern.

6. Kekurangan Media Audio Visual

Meskipun memiliki banyak kelebihan namun media audio visual juga memiliki beberapa kekurangan. Munadi (Ernanida, 2019:107) menyatakan “Kekurangan media audio visual yaitu sifat komunikasinya yang satu arah”. Sedangkan menurut Fitria (2014:61) menyatakan “Kekurangan Media audio visual adalah (1) sukar untuk dapat direvisi, (2) relatif mahal, (3) memerlukan keahlian khusus, (4) peralatan harus lengkap.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kekurangan media audio visual adalah media audio visual hanya terfokus pada komunikasi satu arah. Selain itu, media audio visual juga sangat sulit untuk direvisi, relatif memiliki biaya yang cukup mahal, memiliki keahlian khusus dalam pembuatannya dan peralatan yang dimilikipun harus lengkap.

B. Keterampilan Menyimak

Menyimak merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang harus dilatih oleh siswa. Memiliki daya simak yang baik siswa dapat memiliki kemampuan komunikasi yang baik pula di dalam lingkungan sekolah.

1. Pengertian Menyimak

Menyimak merupakan hal pertama yang dilakukan manusia ketika mulai mendengar bahasa sebelum melakukan kegiatan berbicara, membaca, dan menulis. Menurut Mulyati (Hadi, 2017:169) “Mendengarkan atau menyimak adalah keterampilan memahami bahasa lisan yang bersifat reseptif. Dengan demikian, menyimak bukan sekadar mendengar bunyi-

bunyi bahasa melainkan sekaligus memahaminya”. Sedangkan menurut Tarigan (2015:31) “Menyimak adalah suatu kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap suatu pesan, serta memahami makna komunikasi”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian menyimak adalah mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh pemahaman dan perhatian serta apresiasi. Kegiatan menyimak pastinya dilakukan oleh penutur dan mitra tutur sehingga terjadi komunikasi antar dua pihak tersebut.

2. Tujuan Menyimak

Setiap menyimak memiliki tujuan yang berbeda-beda. Dengan demikian, setiap penyimak perlu mengetahui tujuan menyimak agar tidak terjadi kesalahpahaman. Menurut Sutari (Harviyanto, 2013:25) mengemukakan tujuan menyimak, yaitu: (1) Mendapatkan fakta, (2) Menganalisis fakta, (3) Mengevaluasi fakta, (4) Mendapatkan inspirasi, (5) Mendapatkan hiburan dan (5) Memperbaiki kemampuan berbicara. Sedangkan menurut Tarigan (2015: 60) menyatakan bahwa tujuan orang menyimak ada delapan, antara lain:

- a. Ada orang menyimak dengan tujuan utama agar ia dapat memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran pembicara.
- b. Ada orang yang menyimak dengan penekanan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan atau yang diperdengarkan atau yang dipagelarkan (terutama dalam bidang seni).
- c. Ada orang menyimak dengan maksud agar ia dapat menilai sesuatu yang ia simak.
- d. Ada orang yang menyimak agar ia dapat menikmati serta menghargai sesuatu yang disimaknya.
- e. Ada orang yang menyimak dengan maksud agar ia dapat mengkomunikasikan ide, gagasan, atau perasaan kepada orang lain dengan tepat dan lancar.
- f. Adapula orang yang menyimak dengan tujuan agar ia dapat membedakan bunyi-bunyi yang tepat.
- g. Ada lagi orang menyimak dengan tujuan agar ia dapat memecahkan masalah secara kreatif dan analisis, sebab dari pembicara, dia mungkin memperoleh masukan berharga.

- h. Ada orang yang tekun menyimak pembicaraan untuk meyakinkan dirinya terhadap suatu masalah atau pendapat yang selama ini diragukan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan menyimak adalah dapat memperoleh pengetahuan yang baru, pengalaman yang baru, serta memperoleh berbagai informasi. Semua itu tergantung kebutuhan setiap orang, karena setiap orang memiliki tujuan menyimak berbeda.

3. Tahap-tahap Menyimak

Keterampilan menyimak adalah suatu bentuk keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif. Menurut Hermawan (2012:36) menyebutkan tahap menyimak, yaitu:

- a. Penerimaan, tahapan ini dibentuk oleh dua elemen pokok yakni pendengaran dan perhatian.
- b. Pemahaman, tahapan ini disusun dari dua elemen pokok yakni pembelajaran dan pemberian makna.
- c. Peningkatan, kemampuan untuk menyimak untuk mengingat informasi ini berkaitan dengan seberapa banyak informasi yang ada dalam benak dan apakah informasi bisa diulang atau tidak.
- d. Pengevaluasian, tahap ini terdiri dari penilaian dan pengkritisan pesan.
- e. Penanggapan, terjadi dalam fase: tanggapan yang kita buat sementara pembicara berbicara dan tanggapan yang kita buat setelah pembicara berhenti berbicara.

Sedangkan menurut Tarigan (2015:63) dalam proses menyimak terdapat tahapan-tahapan yang dijelaskan sebagai berikut:

- a. Tahap Mendengar; dalam tahap ini kita baru mendengar segala sesuatu yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atas pembicaraannya.
- b. Tahap Memahami; setelah kita mendengar maka ada keinginan bagi kita untuk mengerti atau memahami dengan baik isi pembicaraan yang disampaikan oleh pembicara.
- c. 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.
- d. 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*.

- e. Tahap Menanggapi; tahap ini merupakan tahap terakhir dalam kegiatan menyimak. Penyimak menyambut, mencantumkan, dan menyerap serta menerima gagasan atau ide yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atau pembicaraannya. Lalu penyimak pun sampailah pada tahap menanggapi.

Berdasarkan pendapat di atas, maka tahap-tahap menyimak adalah satu bentuk keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif. Tahap menyimak terbagi menjadi lima yaitu mendengarkan, memahami, menginterpretasi, mengevaluasi dan menanggapi.

4. Faktor yang Mempengaruhi Menyimak

Menurut Webb (Tarigan, 2015:104), faktor-faktor yang mempengaruhi menyimak yaitu pengalaman, pembawaan, sikap atau pendirian, motivasi, daya penggerak, prajoyana, dan perbedaan jenis kelamin. Sedangkan menurut Tarigan (2015:105) ada delapan faktor yang mempengaruhi keterampilan menyimak. Faktor-faktor tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Faktor Fisik

Kondisi fisik seorang penyimak merupakan faktor penting yang turut menentukan terciptanya proses komunikasi maupun proses menyimak seseorang.

b. Faktor Psikologis

Faktor psikologis yang positif dapat memberi pengaruh yang baik bagi kegiatan menyimak. Faktor yang menguntungkan bagi kegiatan menyimak, misalnya pengalaman-pengalaman masalah yang sangat menyenangkan yang telah menemukan minat dan pilihan, kepandaian yang beraneka ragam dan lain-lain.

c. Faktor Pengalaman

Latar belakang pengalaman merupakan faktor penting dalam kegiatan menyimak, karena bagaimana pun sikap seseorang dalam menghadapi sesuatu situasi tidak akan terlepas dari pengalaman yang menyenangkan atau menyedihkan. Sikap-sikap yang antagonistik, sikap-sikap yang menantang, serta bermusuhan timbul dari pengalaman-pengalaman yang tidak menyenangkan. Demikianlah latar belakang pengalaman merupakan suatu faktor penting dalam menyimak.

c. Faktor Sikap

Orang-orang cenderung mengantisipasi diri terhadap hal-hal yang dapat membuat goyah, tidak seimbang, dan justru membuat kita mempertanyakan posisi kita sendiri. Setiap orang cenderung akan menyimak secara sesakma pada topik-topik atau pokok-pokok pembicaraan yang kurang atau tidak disetujuinya.

d. Faktor Motivasi

Motivasi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan seseorang. Jika seseorang memiliki motivasi yang kuat untuk mengerjakan sesuatu, orang itu diharapkan akan berhasil mencapai tujuan. Motivasi ini erat kaitannya dengan pribadi atau personalitas. Dorongan dan tekad yang kuat diperlukan dalam mengerjakan sesuatu untuk mengerjakan sesuatu didalam kehidupan ini sama halnya dalam menyimak, seseorang harus dapat memotivasi dirinya sendiri agar dapat menyimak dengan baik maksud dari seorang pembicara.

e. Faktor Jenis Kelamin

Gaya menyimak pria bersifat objektif, aktif, keras hati, analitik, rasional, keras kepala, atau tidak mau mundur, menetralkan, intrusif (bersifat mengganggu), berdikari/mandiri, sanggup mencukupi kebutuhan sendiri (swasembada), dapat menguasai/mengendalikan emosi sedangkan gaya menyimak wanita cenderung lebih subjektif, pasif, ramah/simpatik, difusif (menyebar), sensitif, mudah dipengaruhi/gampang terpengaruh, mudah mengalah, reseptif, bergantung (tidak berdikari), dan emosional.

Dengan pengetahuan sekadarnya mengenai perbedaan gaya menyimak pria dan wanita, para guru dapat lebih bijaksana menghadapi para siswa putra dan putri dalam kegiatan menyimak didalam kelas, misalnya dalam pemilihan bahan dan cara mengevaluasi keberhasilan keaktifan atau kegiatan menyimak itu.

f. Faktor Lingkungan

Para guru harus menyadari benar betapa besarnya pengaruh lingkungan terhadap keberhasilan menyimak khususnya terhadap keberhasilan belajar para siswa pada umumnya baik yang menyangkut lingkungan fisik ruangan kelas maupun yang berkaitan dengan suasana sosial kelas. Ada dua faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi keterampilan menyimak seseorang, yaitu:

1) Lingkungan Fisik

Dalam mempertimbangkan lingkungan fisik, ruangan kelas merupakan sesuatu faktor penting dalam memotivasi kegiatan menyimak. Hal ini penting untuk menaruh perhatian pada masalah-masalah dan sarana-sarana akustik, agar siswa dapat mendengar dan menyimak dengan baik tanpa ketegangan dan gangguan, para guru harus dapat mengatur dan menata letak meja dan kursi sedemikian rupa sehingga memungkinkan setiap siswa mendapat kesempatan yang sama untuk menyimak dan disimak.

2) Lingkungan Sosial

Suasana yang mendorong seseorang untuk mengalami, mengekspresikan, serta mengevaluasi ide-ide memang penting sekali diterapkan kalau keterampilan berkomunikasi dan seni berbahasa dikembangkan dan berkembang. Jadi suasana guru saat merencanakan pengalaman-pengalaman yang memungkinkan anak-anak dapat memanfaatkan situasi ruang kelas untuk meningkatkan keterampilan

berkomunikasi mereka memang sesuai dan sejalan dalam perencanaan kurikulum secara keseluruhan.

g. Faktor Peranan Dalam Masyarakat

Kemauan menyimak juga dapat dipengaruhi oleh peranan kita dalam masyarakat. Sebagai guru dan pendidik, kita ingin sekali menyimak ceramah, kuliah, atau siaran radio dan televisi yang berhubungan dengan masalah pendidikan dan pengajaran baik ditanah air maupun luar negeri. Sebagai seorang berpendidikan kita diharapkan dapat menyimak lebih sesakma dan penuh perhatian.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan faktor yang dapat mempengaruhi seseorang dalam menyimak adalah pengalaman, pembawaan, sikap atau pendirian, motivasi, daya pengerak, dan perbedaan jenis kelamin. Selain itu, faktor fisik, faktor psikologis, faktor pengalaman, faktor sikap, faktor motivasi, faktor jenis kelamin, faktor lingkungan dan faktor peranan di dalam masyarakat juga dapat mempengaruhi keterampilan menyimak.

C. Cerita Fantasi

Cerita fantasi merupakan salah satu jenis teks narasi. Teks cerita fantasi dapat membantu siswa untuk dapat mengembangkan imajinasi kedalam sebuah bentuk cerita. Selain itu, cerita fantasi mengandung nilai pendidikan karakter yang kuat dalam memberi inspirasi bagi siswa untuk belajar tentang apa itu nilai sopan, peduli, jujur dan bertanggung jawab.

1. Pengertian Cerita Fantasi

Cerita fantasi merupakan jenis cerita yang serupa dengan teks narasi. Rusyana (Kurniawan dan Jismulatif, 2017:44) menyatakan “Cerita fantasi merupakan karangan yang memaparkan terjadinya peristiwa dalam bentuk cerita yang bukan sebenarnya terjadi melainkan peristiwa rekaan pengarang dan peristiwa itu adalah peristiwa fiktif, tidak benar-benar terjadi didalam kehidupan nyata”. Sedangkan menurut pendapat Nurgiyantoro (Nikmah, 2018:20) menyatakan “Cerita fantasi adalah cerita yang menampilkan tokoh, alur, latar, atau tema yang derajat kebenarannya diragukan, baik seluruh maupun hanya sebagian cerita. Sejalan dengan pendapat tersebut Kapitan dkk (2018:100) menyatakan “Teks cerita fantasi adalah teks cerita

yang isinya bernuansa keajaiban dengan pemunculan tokoh-tokoh unik seperti robot, pohon, ataupun batu yang bisa berbicara atau berperilaku seperti manusia”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa cerita fantasi adalah cerita yang berbentuk khayalan, angan-angan atau imajinasi pengarangnya yang diceritakan dalam alur normal. Cerita fantasi dibangun dengan sedikit berlebihan dalam membangun setting, penokohan, atau konflik yang tidak realistis.

2. Ciri-ciri Cerita Fantasi

Kurniawan (Kapitan, 2018:100) menyatakan “Ciri utama cerita fantasi dapat dilihat dari tokoh-tokoh dan tempatnya yang merupakan hasil fantasi yang tidak ada di kehidupan nyata”. Sedangkan Kemendikbud (2017:50) menyatakan Cerita Fantasi memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

a. Ada Keajaiban, Keanehan, dan Kemisteriusan

Cerita mengungkapkan hal-hal yang supranatural, kemisteriusan, keghaiban yang tidak ditemui di 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 *magic*, supernatural atau futuristik.

b. Memiliki Ide Cerita

Ide cerita terbuka terhadap daya khayal penulis, tidak dibatasi oleh realitas atau kehidupan nyata. Ide juga berupa irisan dunia nyata dan dunia khayal yang diciptakan oleh pengarang. Ide cerita terkadang bersifat sederhana tapi mampu memberikan pesan yang menarik. Tema cerita fantasi adalah *magic*, supernatural, dan futuristik.

c. Menggunakan Berbagai Latar (Lintas Ruang dan Waktu)

Peristiwa dialami tokoh terjadi pada dua latar yaitu latar yang masih ada di dalam kehidupan sehari-hari dan latar yang tidak ada di dalam kehidupan sehari-hari. Alur dan latar cerita fantasi memiliki kekhasan. Rangkaian cerita fantasi menggunakan berbagai latar yang menerobos dimensi ruang dan waktu.

d. Tokoh Unik (memiliki kesaktian)

Tokoh dalam cerita fantasi bisa diberi watak dan ciri yang unik yang tidak ada di dalam kehidupan sehari-hari. Tokoh memiliki kesaktian tertentu. Tokoh mengalami peristiwa misterius yang tidak terjadi di dalam kehidupan sehari-hari. Tokoh mengalami kejadian dalam berbagai latar waktu. Tokoh dapat ada pada setting waktu dan tempat yang berbeda jaman.

e. Bersifat Fiksi

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

f. Bahasa

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

Sejalan dengan pendapat Kurniawan dan Jismulatif (2017:45) ciri cerita fantasi sebagai berikut:

a. Segi Isi

Karangan fantasi berupa cerita yang memaparkan suatu peristiwa baik peristiwa rekaan maupun kenyataan, cerita tersebut dirangkai oleh pengarang dengan menggunakan gaya kefantasiannya/khayalannya sehingga cerita tersebut menarik minat pembaca.

b. Segi Dasar

Pembentukan Karangan fantasi merupakan salah satu bentuk dari karangan narasi dasar pembentukannya adalah perbuatan atau tindakan yang terjadi dalam suatu rangkaian waktu sehingga merangsang daya khayal para pembaca.

c. Segi Tujuan

Karangan fantasi bertujuan untuk memperluas pengetahuan orang. Selain itu karangan fantasi berusaha untuk memberikan maksud tertentu menyampaikan maksud terselubung kepada pembaca atau pendengar.

d. Segi Unsur

Karangan fantasi ditandai dengan adanya penokohan, jalan cerita, dan konflik. Segi Penggunaan Bahasa Bahasa yang digunakan menulis bersifat subjektif. Kata-kata yang digunakan sangat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa ciri teks cerita fantasi adalah terdapat keanehan atau kemisteriusan, memiliki tokoh yang unik, ide cerita yang berasal dari khayalan pengarangnya dan cerita tersebut tidak benar-benar terjadi didalam dunia nyata. Selain itu ciri cerita fantasi juga memiliki segi isi, segi dasar, segi tujuan dan segi unsur yang menjadi unsur pembangun didalam cerita tersebut.

3. Jenis-jenis Cerita Fantasi

Stewig (Nafisah, 2010:2) menyatakan “Cerita fantasi anak memiliki beberapa jenis, yaitu fantasi sederhana untuk pembaca anak-anak, cerita rakyat, binatang dengan kemampuan khusus, makhluk-mahkluk aneh,

manusia dengan kemampuan khusus, mainan dan boneka yang dapat berbicara, benda ajaib, perjalanan melewati waktu dan ruang, tingkatan fantasi, dan kekuatan jahat”. Sedangkan Kemendikbud (2017:53) menyatakan jenis cerita fantasi dalam kesesuaiannya dalam kehidupan nyata ada dua kategori, yaitu:

a. Cerita Fantasi Total dan Irisan

Cerita fantasi total berisi fantasi pengarang terhadap objek tertentu. Pada cerita kategori ini semua yang terdapat pada cerita semuanya tidak terjadi didalam kehidupan nyata. Nama orang, nama objek nama kota benar-benar rekaan pengarang. Sedangkan cerita fantasi irisan adalah cerita fantasi yang mengungkapkan fantasi tetapi masih didalam kehidupan nyata, menggunakan nama tempat yang ada didalam dunia nyata, atau peristiwa yang pernah terjadi didunia nyata.

b. Cerita Fantasi Sezaman dan Lintas Waktu

Berdasarkan latar cerita, cerita fantasi dibedakan menjadi dua kategori yaitu latar lintas waktu dan latar sezaman. Latar sezaman berarti latar yang digunakan pada suatu masa (fantasi masa kini, fantasi masa yang akan datang, atau fantasi masa lampau) sedangkan lintas waktu berarti cerita menggunakan dua latar waktu yang berbeda misalnya masa kini dengan masa prasejarah, masa kini, dan masa 40 tahun mendatang. Sejalan dengan pendapat Setyaningsih dan Santhi (2019:32) jenis cerita Fantasi dibedakan menjadi tiga kategori sebagai berikut:

a. Lintas Waktu Masa Lampau

Cerita fantasi pada masa lampau. Cerita fantasi ini ditulis pada zaman kerajaan atau sebelum ada pergerakan Nasional. Tokoh dan latar cerita menggunakan nama pada zaman dahulu. Cerita fantasi tersebut misalnya dongeng dan hikayat.

b. Lintas Waktu Sezaman

Cerita fantasi terjadi pada masa sekarang. Cerita fantasi tersebut ditulis pada zaman sekarang. Tokoh dan latar cerita menggunakan nama dan latar zaman sekarang. Cerita fantasi tersebut misalnya cerita pendek dan novel yang menggunakan alur atau waktu saat ini.

c. Lintas Waktu Futuristik (masa yang akan datang)

Cerita fantasi terjadi pada masa yang akan datang (futuristik). Cerita imajinasi tersebut ditulis pada zaman sekarang, tetapi berisi imajinasi penulis tentang peristiwa yang akan datang. Tokoh dan latar cerita menggunakan nama dan latar pada zaman yang akan datang. Cerita fantasi tersebut misalnya cerita pendek dan novel yang menggunakan alur atau waktu yang akan datang.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa jenis cerita fantasi terbagi kedalam beberapa kategori yaitu cerita fantasi total dan irisan lalu cerita fantasi sezaman dan lintas waktu. Selain itu, jenis cerita fantasi memiliki jenis lintas waktu masa lampau, lintas waktu sezaman dan lintas waktu futuristik.

4. Struktur Cerita Fantasi

Setyaningsih dan Santhi (2019:44) menyatakan struktur cerita fantasi umumnya hampir sama dengan teks narasi. Struktur cerita fantasi terbagi atas tiga bagian utama sebagai berikut :

a. Orientasi (*orientation*)

Pada bagian ini pengarang melukiskan dunia untuk ceritanya. Bagian ini mengenalkan tempat dan waktu peristiwa terjadi serta para tokoh.

b. Komplikasi (*complication*)

Pada bagian ini tokoh utama menghadapi rintangan ketika mencapai cita-citanya. Dalam bagian ini konflik mulai terjadi.

c. Resolusi (*resolution*)

Bagian permasalahan yang dihadapi tokoh utama diselesaikan. Bagian ini mempunyai dua kecenderungan, yaitu mengakhiri cerita dengan kebahagiaan (*happy ending*) atau mengakhiri cerita dengan kesedihan (*sad ending*). Akan tetapi, ada juga cerita yang membiarkan pembaca/pendengar menebak akhir cerita.

Sejalan dengan pendapat Kemendikbud (Bahasa Indonesia, 2017:53) yang menyatakan “Struktur cerita fantasi terbagi atas tiga bagian utama, yaitu (1) Orientasi pada bagian ini pengarang mengenalkan latar dan tokoh cerita, (2) Komplikasi, pada bagian ini pengarang memunculkan masalah sehingga timbullah konflik didalam cerita, (3) Resolusi, pada bagian ini pengarang membuat tokoh menyelesaikan masalah hingga akhir cerita”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa struktur cerita fantasi memiliki kesamaan dengan teks narasi dimana struktur cerita fantasi terbagi atas tiga bagian yaitu orientasi, komplikasi dan resolusi ketiga struktur tersebutlah yang dapat membangun sebuah cerita fantasi menjadi menarik untuk dibaca ataupun didengar. Tanpa adanya struktur pembangun di dalam cerita fantasi cerita akan menjadi tidak terstruktur secara sistematis.

5. Unsur Cerita Fantasi

Cerita merupakan suatu organisasi yang didukung oleh berbagai unsur yang terjalin satu sama lain sehingga terbentuk sebuah cerita. Menurut Rusyana (Kurniaman dan Jismulatif, 2017:45) unsur yang membangun dalam cerita fantasi adalah sebagai berikut :

a. Tema

Dewojati (Putri, 2018:6) menyatakan “Tema sebagai ide atau pusat cerita yang mencakup permasalahan dalam cerita”. Sejalan dengan pendapat Aminuddin (Kurniaman dan Jismulatif, 2017:45) menyatakan “Tema adalah sesuatu mendasari atau menggerakkan penulis untuk mengarang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, tema adalah pokok pikiran yang menjadi dasar sebuah cerita untuk memaparkan cerita yang diciptakan oleh pengarang. Tema merupakan ide pokok yang mendasari permasalahan sebuah cerita.

b. Alur (*plot*)

Aminuddin (Zulaeha, 2013:47) menyatakan “Alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk atau tahap-tahap peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang diharapkan oleh para pelaku dalam suatu cerita”. Sejalan dengan pendapat Keraf (Kurniaman dan Jismulatif, 2017:45) menyatakan “Alur ditandai dengan puncak atau klimaks dari perbuatan dramatis dalam rentang waktu cerita itu”. Selanjutnya Setyaningsih dan Santhi (Pariwara, 2019: 38) menyatakan ada beberapa macam alur yaitu:

1) Alur Konvensional/Alur Maju

Alur konvensional atau alur progresif (maju), yaitu peristiwa dalam cerita dinarasikan secara kronologis atau urut dari awal sampai akhir.

2) Alur Nonkonvensional/ Alur Mundur

Alur nonkonvensional atau sorot balik (mundur), yaitu peristiwa dalam cerita dinarasikan dengan menoleh kebelakang atau membayangkan masa lalu.

3) Alur Campuran

Alur campuran atau maju mundur, yaitu peristiwa dalam cerita dinarasikan meloncat-loncat antara masa lalu dan masa kini.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan alur atau *plot* adalah rangkaian cerita yang dibentuk melalui tahapan-tahapan peristiwa sehingga terjalin suatu cerita yang utuh dan memiliki struktur penceritaan yang dapat bergerak maju, mundur, atau bergabung. Rangkaian peristiwa dalam cerita yang disusun berdasarkan hubungan sebab akibat.

c. Tokoh dan Penokohan

Menurut Zulaeha, (2013:46) “Tokoh adalah aktor atau pelaku dalam sebuah cerita, munculnya tokoh dapat membantu mengembangkan peristiwa fiktif sehingga terjadi sebuah cerita secara utuh.” Sejalan dengan pendapat Aminuddin (Kurniawan dan Jismulatif, 2017:45) menyatakan “Tokoh dan Penokohan adalah pelaku mengemban peristiwadalam sebuah fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita tersebut dengan tokoh sedangkan cara pengarang menampilkan tokoh atau pelaku disebut penokohan”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tokoh adalah pelaku atau aktor yang mengembangkan peristiwa fiktif dalam sebuah cerita karena diberi motif-motif yang masuk akal tentang segala sesuatu yang dilakukan. Sedangkan penokohan adalah cara pengarang memaparkan watak tokoh dalam cerita.

d. Latar Cerita (*setting*)

Purwanti (Zulaeha, 2013:47) menyatakan “Latar atau *setting* adalah ruang/tempat dalam waktu serta suasana lingkungan cerita itu bergerak yang menyatu dengan tokoh, alur maupun tema. Latar atau *setting* yang disebut sebagai landasan tumpu, menyorankan pada pengertian tempat atau hubungan waktu dan lingkungan. Latar memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas. Hal ini penting untuk memberikan kesan realistis kepada pembaca, menciptakan suasana tertentu yang seolah-olah

sungguh-sungguh ada dan terjadi”. Sedangkan menurut pendapat Aminuddin (Kurniawan dan Jismulatif, 2017:45) menyatakan “Latar ialah peristiwa dalam karya fiksi baik berupa tempat, waktu, maupun peristiwa serta memiliki fungsi fisik dan fungsi psikologis”. Nurgiyantoro (2018:302) menyatakan unsur latar dapat dibedakan kedalam tiga unsur pokok yaitu tempat, waktu dan suasana yang dipaparkan sebagai berikut:

1) Latar Tempat

Latar tempat menunjukkan pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Unsur tempat yang dipergunakan berupa tempat-tempat dengan nama tertentu, inisial tertentu, mungkin lokasi tertentu tanpa nama yang jelas. Tempat-tempat bernama adalah tempat yang dijumpai dalam dunia nyata.

2) Latar Waktu

Latar waktu berhubungan dengan “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang dikerjakan dalam sebuah karya fiksi. Masalah “kapan” tersebut biasanya dihubungkan dengan waktu faktual, watak yang ada kaitannya atau dapat dikaitkan dengan peristiwa sejarah. Pengetahuan dan persepsi pembaca terhadap waktu sejarah itu kemudian dipergunakan untuk mencoba masuk kedalam suasana cerita. Pembaca berusaha memahami dan menikmati cerita berdasarkan acuan waktu yang bersangkutan. Adanya persamaan perkembangan dan kesejalan waktu tersebut juga dimanfaatkan untuk mengesani pembaca seolah-olah cerita itu sebagai sungguh-sungguh ada dan terjadi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa latar merupakan tempat dan waktu terjadinya suatu cerita. Tanpa adanya latar pembaca tidak akan dapat mengetahui dimana dan kapan terjadinya cerita tersebut terjadi.

e. Amanat

Amanat dapat diartikan sebagai pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca. Nurgiyantoro (2018:429) menyatakan “Amanat, moral, atau pesan merupakan sesuatu yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sesuatu itu selalu berkaitan dengan hal yang berkonotasi positif, bermanfaat bagi kehidupan dan mendidik. Moral berurusan dengan masalah baik buruk, namun istilah moral itu selalu

dikonotasikan dengan segala hal-hal yang baik. Sedangkan menurut Rusyana (Kurniawan dan Jismulatif, 2017:45) menyatakan “Amanat merupakan gagasan dari renungan pengarang yang secara halus dicoba disajikan kembali kepada pembaca cerita”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa amanat merupakan pesan moral yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca lewat karyanya. Amanat disampaikan melalui dua cara yaitu cara langsung dan cara yang tidak langsung. Pembaca dapat menerima pesan positif dari cerita yang dibaca.

D. Aspek-aspek Penilaian Cerita Fantasi

Berdasarkan materi dan tujuan menyimak, ada banyak hal dan tujuan yang terkait dengan kegiatan menyimak. Tanpa mengesampingkan tujuan-tujuan yang lain, pengujian menyimak di sekolah lazimnya ditekankan untuk mengukur kompetensi peserta didik untuk memahami dan merespon pesan yang disampaikan secara lisan. Keberhasilan yang akan di nilai dalam menyimak cerita fantasi dapat di lihat dari struktur cerita fantasi.

Setyaningsih dan Santhi (2019:44) menyatakan struktur cerita fantasi umumnya hampir sama dengan teks narasi. Struktur cerita fantasi terbagi atas tiga bagian yaitu: (1) Orientasi (*orientation*), (2) Komplikasi (*complication*), dan (3) Resolusi (*resolution*). Sejalan dengan pendapat Kemendikbud (Bahasa Indonesia, 2017:53) yang menyatakan “Struktur cerita fantasi terbagi atas tiga bagian utama, yaitu (1) Orientasi pada bagian ini pengarang mengenalkan latar dan tokoh cerita, (2) Komplikasi, pada bagian ini pengarang memunculkan masalah sehingga timbullah konflik didalam cerita, (3) Resolusi, pada bagian ini pengarang membuat tokoh menyelesaikan masalah hingga akhir cerita”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa struktur cerita terbagi atas tiga bagian yaitu orientasi, komplikasi dan resolusi. Ketiga aspek tersebutlah yang akan menjadi aspek penilaian di dalam penelitian ini karena struktur cerita fantasi merupakan bagian yang sangat penting dalam sebuah cerita dengan adanya struktur sebuah cerita akan tersusun secara sistematis.

E. Penelitian Relevan

Pada dasarnya penelitian harus bersifat relevan, berkaitan dengan penelitian yang relevan, penelitian dengan menggunakan media Audio Visual ini juga digunakan oleh Tri Farida Tahun 2015 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel Dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas VIII F Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sungai Pinyuh Kabupaten Mempawah. IKIP-PGRI Pontianak”.

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti keterampilan Menyimak menggunakan media audio visual selain itu kesamaan pada penelitian ini juga terdapat pada tempat penelitian yaitu di SMP Negeri 1 Sungai Pinyuh Kabupaten Mempawah. Perbedaan yang terdapat dalam penelitian adalah materi pembelajaran yang digunakan oleh penulis dan bentuk penelitian yang digunakan.

Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Tri Farida hasil belajar siswa dalam materi menulis teks cerita fabel pada siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Sungai Pinyuh pada setiap siklusnya semakin meningkat dan mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah.

Selain itu, penelitian relevan Kurnia Utami tahun 2013 berjudul “Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa di Sekolah Dasar”. Persamaan dalam penelitian tersebut terdapat pada media yang digunakan yaitu media audio visual. Sedangkan perbedaannya terdapat pada materi dan bentuk penelitian yang digunakan.

Hasil penelitian Kurnia Utami, pemahaman konsep siswa setelah mengikuti pembelajaran IPA dengan menggunakan media audio visual mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan ketuntasan hasil pemahaman konsep siswa sebesar 11,43%. Selain itu, Aktivitas guru saat pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan sebesar 10,10%. Begitu pula aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 6,56% dan Respon siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media audio visual mengalami peningkatan sebesar 6,03%.

