

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Arsyad, 2010 : 3). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Hujair Sanaky, 2013 : 3). Sedangkan menurut Gagne mengatakan bahwa media pembelajaran dinyatakan sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa- siswi untuk belajar. (Hujair Sanaki, 2013 : 138).

Penggunaan media sebagai sarana pembelajaran telah lama dilakukan sejak manusia melaksanakan proses dan aktivitas belajar. Menurut Benny (2017: 13) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan media yang memuat informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan lebih efisien. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam proses belajar dan pembelajaran, media pembelajaran berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan serta informasi dari narasumber

kepada khalayak.

Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. (Agus, 2021: 3).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik serta media yang berperan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat membantu dalam proses belajar mengajar sehingga menjadi mudah. Menurut Sanjaya (2012: 70-72) bahwa ada beberapa pemanfaatan media pembelajaran antara lain:

1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.

Peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan. Guru dapat menjelaskan proses terjadinya gerhana matahari yang langka melalui hasil rekaman video atau bagaimana proses perkembangan ulat menjadi kupu-kupu.

2) Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Menurut Sudjana & Rivai dalam Arsyad (2013:28) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam Pelajaran.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dari uraian pendapat ahli mengenai manfaat media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat efektif untuk digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran.

c. Pengertian Media Video *Scribe*

Video *scribe* menurut Wikipedia adalah software yang bisa digunakan untuk membuat desain animasi berlatar putih dengan sangat mudah. Software ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh Sparkol (salah satu perusahaan yang ada di Inggris). Tepat setahun setelah dirilis dan dipublikasikan, software ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih.

Menurut Khoirotul (2018) menyatakan bahwa video *scribe* adalah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Video *scribe* memiliki kelebihan dapat menggabungkan gambar, suara, dan desain yang menarik. Fitur yang disediakan pengembangan media video *scribe* dalam aplikasi ini bervariasi, sehingga dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan, selain itu juga dapat ditambahkan sendiri gambar, desain animasi, maupun video dengan cara meng-import ke dalam aplikasi tersebut. Video *scribe* mengembangkan *adobe Flash* dan menghasilkan *Quick Time* video dan flash video. Software ini menggunakan Cloud untuk penyimpanannya. Selain itu, *QuickTime* dan flash video bisa dihasilkan dengan format gambar JPEG dan PNG.

Menurut Octavianingrum (2016), video *scribe* adalah software yang bisa digunakan dalam membuat desain animasi dengan putih yang sangat mudah dan menarik. Video *scribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. *Whiteboard animation* video dikenal dengan banyak nama lain, seperti *sketch videos*, *doodle videos*, video

scribing atau *explainer videos*, meskipun begitu, orang lebih nyaman menyebutnya *whiteboard animation* (animasi papan tulis). *Whiteboard animation* (animasi papan tulis) adalah di mana seorang seniman membuat sketsa gambar dan teks di atas papan tulis, atau mungkin kertas atau kanvas, untuk menggambarkan sebuah skrip tertentu atau narasi.

Selain itu, pengguna juga dapat melakukan dubbing dan memasukan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Pembuatan video *Scribe* juga dapat dilakukan secara offline sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan pengembangan dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi video *scribe*.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya media video *scribe* sebagai sarana dan prasarana dengan penyampaian yang mudah dimengerti peserta didik dan mengesankan, membuat kualitas video menjadi menarik dan media video *scribe* dapat mempermudah dan meringankan suatu pekerjaan pengguna untuk promosi suatu jasa maupun sebagai media pembelajaran di sekolah.

d. Kelebihan dan Kelemahan Menggunakan Video *Scribe*

Penggunaan video *scribe* dalam proses pembelajaran memberikan manfaat yang besar terhadap hasil belajar peserta didik. Berikut dipaparkan mengenai kelebihan video *scribe*.

1. Kelebihan Video *Scribe*

Menurut Khoirudin (2020: 25) “Video *scribe* memiliki kelebihan. Kelebihan video *Scribe* dilihat dari karakteristiknya sebagai media

pembelajaran berbasis audio visual adalah sebagai berikut:

- a. Mampu menggabungkan beberapa unsur media, seperti teks, audio, maupun gambar dalam satu media secara online dalam perancangannya.
- b. Mampu memberikan stimulus yang baik kepada peserta didik karena peserta didik akan tertarik dengan tampilan animasi yang menarik.
- c. Mampu memusatkan perhatian peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif.

Berdasarkan pendapat di atas mengenai kelebihan penggunaan video *scribe* dapat disimpulkan bahwa kelebihan video *scribe* ialah program aplikasi yang banyak dipakai disekolah sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar lebih menarik.

2. Kelemahan Video Scribe

Menurut Khoirudin (2020 : 25) Video *scribe* memiliki kekurangan antara lain :

- a. Tidak bisa digunakan secara full offline ketika merancang suatu video pembelajaran sehingga apabila ingin menggunakan video *scribe* harus terkoneksi pada internet. Hal ini dapat menimbulkan kesan penggunaannya yang tidak murah, namun setelah menjadi terformat sebagai video biasa.
- b. Sebagai media pembelajaran berbasis mesin pembelajaran,

maka video *scribe* merupakan pengalih kemampuan yang terbatas. Meskipun demikian, kehadiran video *scribe* sebagai pilihan media pembelajaran mampu memberikan suatu alternatif lain yang menjadikan kaya akan pilihan media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh pendidik.

Kelemahan penggunaan video *scribe* dalam proses pembelajaran dapat disimpulkan yakni dapat menimbulkan sifat komunikasi satu arah dan didalam proses penampilan video memerlukan peralatan yang kompleks serta pada saat pembuatan video memerlukan dana yang cukup karena menggunakan internet dan waktu pengerjaan yang tidak sebentar.

e. Langkah-Langkah Menggunakan Video *Scribe*

Dengan adanya cara penggunaan video *scribe* dapat mengetahui cara-cara pembuatan video *scribe* dan dapat mempermudah dalam menggunakan video *scribe* dengan petunjuk penggunaan atau cara menggunakan video *scribe* yang sudah dipaparkan. Berikut cara menggunakan video *scribe* Menurut Khoirudin (2020 : 29) Dalam pembuatan videoscribe dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut.

1. Download aplikasi video *scribe* dari internet.
2. Lakukan install video *scribe*.
3. Jika sudah terinstal, klik icon sparkol video *scribe* maka akan ada petunjuk penggunaannya.
4. Sesudah memahami petunjuk penggunaannya maka klik tanda silang dibagian bawah dari petunjuk itu.

5. Tambahkan gambar, tulisan, musik, ataupun rekaman melalui ikon yang tersedia pada sisi sudut kanan.
6. Susun project video yang akan dipakai untuk pembelajaran
7. Lalu klik save untuk menyimpan video pada ikon di sisi sudut kiri
8. Simpan video itu sesuai dengan format yang diharapkan.

Dengan adanya petunjuk pembuatan video *scribe* dapat mempermudah dalam menghasilkan video serta mempermudah dalam penggunaan atau cara menggunakan video *scribe* sesuai dengan pemaparan.

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Susanto 2015: 243). Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk social, manusia berinteraksi, berkomunikasi, dengan manusia dengan menggunakan bahasa lisan juga berkomunikasi menggunakan bahasa tulis. Keterampilan berbahasa dan mampu berbahasa untuk kebutuhan berkomunikasi.

Kemampuan berbahasa lisan menurut Susanto (2015: 243), meliputi kemampuan berbicara dan menyimak, kemampuan bahasa tulis meliputi kemampuan membaca dan menulis. Manusia berkomunikasi secara lisan, maka ide, pikiran dan gagasan, dan perasaan diungkapkan dalam bentuk kata dengan tujuan untuk di pahami oleh individu lain. Anak memasuki usia sekolah dasar, maka anak akan terkondisikan untuk lebih dalam dan kemampuan berbahasa anak mengalami perkembangan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak akan lepas dari keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Kemampuan berbahasa sangat diperlukan terutama untuk anak sekolah dasar. Keterampilan berbahasa tidak diperoleh dari lahir tetapi manusia harus mempelajarinya. Kenyataannya pembelajaran menyimak sangat penting.

3. Menyimak

a. Pengertian Menyimak

Terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa dengan baik dan benar yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut, yang akan dijadikan sebagai bahan kajian penelitian yaitu keterampilan menyimak, karena pada umumnya pengetahuan diperoleh melalui keterampilan menyimak.

Menurut Clark & Eve (Usman, 2018: 174) menyimak dibedakan dalam pengertian sempit dan luas. Menyimak dalam pengertian sempit adalah menunjuk suatu proses mental pada saat penyimak menerima bunyi yang diucapkan pembicara, menggunakan bunyi itu dalam menyusun penafsiran yang disimaknya. Sedangkan menurutnya menyimak dalam pengertian luas adalah penyimak tidak hanya mengerti dan membuat penafsiran, melainkan juga melakukan apa yang dimaksud pembicara.

Menyimak merupakan suatu faktor yang penting dalam kehidupan manusia, karena melalui kegiatan menyimak, kita dapat mengetahui berbagai informasi yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Menyimak juga dapat diartikan sebagai memahami isi bahan yang disimak.

Menurut Tarigan (2008: 31), menyimak dapat diartikan sebagai suatu proses kegiatan mendengarkan lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara melalui ujaran. Selain itu menyimak bermakna mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian serta apresiasi. Penyimak yang berhasil adalah penyimak yang mampu memahami isi wacana yang dikomunikasikan secara langsung oleh pembicara, sekedar rekaman audio atau video (Djiwandono 2008:114).

Dari definisi di atas maka menyimak adalah aktivitas penuh perhatian untuk memperoleh makna dari sesuatu yang kita dengar dan lihat.

b. Tujuan Menyimak

Salah satu keterampilan berbahasa ialah menyimak. Dalam proses menyimak merupakan kegiatan yang direncanakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Pentingnya mencapai tujuan tersebut menimbulkan kegiatan berpikir dalam menyimak. Kegiatan menyimak yang tidak tepat dapat menimbulkan tujuan menyimak tidak tercapai.

Menurut Iskandar wassid (2010: 59-60) tujuan menyimak beraneka ragam antara lain:

1. Menyimak untuk belajar, yaitu menyimak dengan tujuan utama agar

dapat memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran sang pembicara.

2. Menyimak untuk memperoleh keindahan audial, yaitu menyimak dengan penekanan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan atau yang diperdengarkan.
3. Menyimak untuk mengevaluasi, yaitu menyimak dengan maksud agar dapat menilai apa-apa yang disimak.
4. Menyimak untuk mengapresiasi simakan, yaitu menyimak dengan maksud agar dapat menikmati serta menghargai apa-apa yang disimak.

Dengan menyimak, seseorang mempunyai tujuan yang berbeda – beda. Ada yang menyimak dengan tujuan memperoleh pengetahuan, menikmati keindahan, mengevaluasi, mengapresiasi materi simakan, hingga mengomunikasikan ide – ide atau gagasannya melalui menyimak. Berdasarkan beberapa tujuan dari menyimak di atas, maka menyimak yang dilaksanakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dari bahan simakan berupa video animasi dongeng serta bertujuan untuk mengkomunikasikan isi serta unsur – unsur dari kegiatan menyimaknya.

c. Jenis-Jenis Menyimak

Widowati (2016: 5) mengklasifikasikan jenis – jenis menyimak dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah sebagai berikut.

1. Menyimak Ekstensif (*extensive listening*) adalah kegiatan menyimak pada hal- hal umum dan lebih bebas terhadap suatu bahasa. Menyimak ekstensif tidak memerlukan bimbingan

langsung seorang guru. Penggunaan menyimak ekstensif yaitu menyajikan kembali apa yang diketahui dalam suatu lingkungan yang baru da guru sendiri. Misalnya rekaman yang bersumber dari radio, televisi dan sebagainya.

2. Menyimak Intensif (*intensive listening*) adalah kegiatan menyimak yang jauh lebih diawasi, dikontrol, terhadap sesuatu hal tertentu. Penggunaan bahasa lebih terarahkan pada butir – butir bahasa sebagai bagian dari program pengajaran bahasa atau pada pemahaman serta pengertian umum.
3. Menyimak Sosial (*social listening*) yaitu perkataan menyimak secara sopan santun dengan penuh perhatian dalam situasi-situasi sosial dengan suatu maksud.
4. Menyimak sekunder (*secondary listening*) adalah kegiatan menyimak secara kebetulan.
5. Menyimak estetik (*aesthetic listening*) atau disebut juga menyimak apresiatif (*aeprciational listening*) termasuk dalam menyimak ekstensif.
6. Menyimak Kritis (*critical listening*) yaitu pencarian kesalahan ataupun kehadiran prasangka atau ketidaktelitian yang akan diamati. Sehingga perlu banyak belajar mendengarkan untuk memperoleh kebenaran.
7. Menyimak konsentratif atau disebut juga menyimak *study-type listening* yang merupakan menyimak telaah.

8. Menyimak kreatif (*creative learning*) adalah jenis menyimak yang mengakibatkan rekonstruksi secara imaginative kesenangan-kesenangan akan bunyi, visual atau penglihatan, gerakan serta perasaan-perasaan kinestetik terhadap apa yang didengarnya.

Berdasarkan klasifikasi menyimak di atas, dapat disimpulkan bahwa menyimak dongeng termasuk dalam klasifikasi menyimak intensif dan jenis menyimak kreatif. Berdasarkan pengertian menyimak intensif, kegiatan menyimak dongeng dilakukan secara lebih umum dan penggunaan bahasa lebih terarah serta perlu di bawah bimbingan langsung guru.

Menyimak dongeng diarahkan pada kegiatan yang jauh lebih diawasi, dikontrol terhadap satu hal tertentu. Kegiatan menyimak dongeng juga termasuk jenis menyimak kreatif, yang dapat mengakibatkan kesenangan rekonstruksi imajinatif para penyimak terhadap bunyi, penglihatan, gerakan, serta perasaan- perasaan kinestetik yang disarankan atau dirangsang oleh sesuatu yang disimaknya.

4. Dongeng

a. Pengertian Dongeng

Dongeng merupakan cerita sederhana yang tidak benar-benar terjadi. Dongeng bersifat tidak nyata, sebab dongeng tercipta dari imajinasi hasil pemikiran seseorang. Di dalam dongeng biasanya menyampaikan pesan moral dan bersifat menghibur. Menurut Hana (2011:), dongeng berarti cerita rekaan, tidak nyata, atau fiksi, seperti fabel (binatang dan benda mati), saga (cerita

petualangan), hikayat (cerita rakyat), legenda (asal usul), mythe (dewa-dewi, peri, roh halus), epos (cerita besar seperti Mahabharata dan Ramayana).

Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga dongeng yang melukiskan kebenaran, berisi ajaran moral, bahkan sindiran. Di dalam sebuah cerita selalu terdapat unsur-unsur pembangun karya sastra yang dapat ditemukan di dalam teks karya sastra itu sendiri. Nurgiyantoro (2005: 198), istilah dongeng dapat dipahami sebagai cerita rakyat yang bersifat universal yang dapat ditemukan diberbagai pelosok masyarakat dunia. Dongeng sebagai salah satu genre cerita anak tampaknya dapat dikategorikan sebagai salah satu cerita fantasi dan dilihat dari segi panjang cerita biasanya relatif pendek.

Berdasarkan pemaparan, dapat disimpulkan bahwa dongeng merupakan cerita yang dibuat berdasarkan rekaan dan khayalan penulisnya serta kejadiannya benar-benar terjadi. Pada proses menyimak dongeng, penyimak dituntut untuk bisa menggunakan imajinasinya untuk dapat menerima informasi dalam dongeng.

b. Jenis-Jenis Dongeng

Selain itu Yudha (2010: 85), mengemukakan jenis-jenis dongeng yaitu:

1) Dongeng Tradisional

Dongeng tradisional adalah dongeng yang berkaitan dengan cerita rakyat dan biasanya turun-temurun. Dongeng ini berfungsi untuk melipur lara dan menanamkan semangat kepahlawanan. Contohnya, Malinkundang, Jaka Tingkir, Sangkuriang dan lain-lain.

2) Dongeng Futuristik (Modern)

Dongeng ini, biasanya bercerita tentang sesuatu yang fantastik, misal tokohnya tiba-tiba menghilang. Dongeng futuristik bisa juga bercerita tentang masa depan, misalnya Bumi Abad 25: *Star Trek, back to the Future, dan Jumanji*.

3) Dongeng Pendidikan.

Dongeng pendidikan adalah dongeng yang diciptakan dengan suatu misi pendidikan bagi dunia anak-anak.

4) Fabel

Fabel adalah dongeng tentang kehidupan binatang yang digambarkan bisa bicara seperti manusia. Cerita fabel sangat luwes digunakan untuk menyindir perilaku manusia tanpa membuat manusia tersinggung. Misalnya, dongeng kancil, kelinci dan kura kura.

5) Dongeng Sejarah

Dongeng sejarah biasanya terkait dengan suatu peristiwa sejarah. Dongeng ini banyak bertemakan kepahlawanan. Misalnya kisah-kisah para Sahabat Rasulullah SAW, sejarah perjuangan Indonesia, sejarah pahlawan/ tokoh-tokoh, dan sebagainya.

6) Dongeng Terapi (*Traumatic Healing*)

Dongeng terapi adalah dongeng yang diperuntukkan bagi anak-anak korban bencana atau anak-anak yang sakit. Oleh karena itu,

dongeng ini didukung pula oleh kesabaran pendongengnya dan musik yang sesuai dengan terapi, sehingga membuat anak merasa nyaman dan enak.

Penggolongan dongeng di atas merupakan suatu bentuk perbedaan jenis dongeng yang ada di tanah air, tentu saja penggolongan tersebut akan memudahkan pembaca dalam memilih dongeng mana yang tepat bagi perkembangan pendidikan siswa, sehingga diharapkan, pendidik maupun orang tua dapat mengisahkan dongeng-dongeng yang mengandung harapan.

c. Unsur-Unsur Intrinsik Dongeng

Nurgiyantoro (2017:23) menyatakan “Unsur Intrinsik (*intrinsic*) adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri”. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan karya sastra hadir sebagai karya sastra, unsur-unsur yang secara faktual akan dijumpai jika orang membaca karya sastra. Unsur intrinsik sebuah novel atau cerpen ialah unsur-unsur yang (secara langsung) turut serta membangun cerita. Unsur yang dimaksud, untuk menyebut sebagian saja, misalnya, peristiwa, cerita, plot, penokohan, tema, latar, sudut pandang percintaan, bahasa atau gaya bahasa dan lain-lain”.

Thobroni (2016:16) mengatakan, “Unsur intrinsik adalah unsur-unsur pembentuk prosa fiksi. Unsur ini mudah ditemukan ketika membaca fiksi karena langsung bekerja menciptakan kerangka cerita, seperti tokoh, tema, alur, setting, dan sudut pandang. Penulis dan pengarang adalah manusia biasa yang hidup di dunia nyata.

Kosasih dan Burhan Nurgiyanto (2017: 195) menyatakan bahwa unsur-unsur intrinsik sebagai berikut.

1) Tema

Tema merupakan inti atau ide dasar sebuah cerita. Dari ide dasar itulah kemudian cerita dibangun oleh pengarangnya dengan memanfaatkan unsur-unsur intrinsik seperti plot, penokohan, dan latar. Tema merupakan pangkal tolak pengarang dalam menceritakan dunia rekaan yang diciptakannya. Tema biasanya terlihat jelas dalam cerita, namun tidak dalam keadaan langsung, yang mana pembaca itu harus menyimpulkan terlebih dahulu untuk menentukan tema dari sebuah cerita. Biasanya tema dirumuskan dalam bentuk kalimat pernyataan.

2) Alur

Alur merupakan pola pengembangan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab akibat. Pola pengembangan cerita suatu cerpen atau novel tidaklah seragam. Pola pola pengembangan cerita yang dapat kita jumpai, antara lain, sebagai berikut. Plot merupakan unsur fiksi yang penting, bahkan tak sedikit orang yang menganggapnya sebagai yang terpenting diantara berbagai unsur fiksi yang lain.

Secara umum jalan cerita terbagi kedalam bagian-bagian berikut.

- a. Pengenalan situasi cerita (*exposition*).
- b. Pengungkapan peristiwa (*complication*).
- c. Menuju pada adanya konflik (*rising action*).
- d. Puncak konflik (*Turning point*).

e. Penyelesaian (*ending*).

3) Latar/ Setting

Setting atau latar adalah tempat peristiwa, waktu dan suasana cerpen itu dilakukan. Atau lebih jelasnya latar atau setting itu terdiri dari 3 unsur yaitu:

- a. Latar Tempat (Berkaitan dengan dimana peristiwa dalam cerpen itu terjadi).
- b. Latar Waktu (Berkaitan dengan kapan peristiwa dalam cerpen terjadi).
- c. Latar Suasana (Berkaitan dengan perasaan atau suasana kejadian peristiwa dalam cerpen itu terjadi).

4) Penokohan

Penokohan adalah cara pengarang menggambarkan dan mengembangkan karakter tokoh-tokoh dalam cerita. Dalam pembicaraan sebuah fiksi, sering digunakan istilah-istilah seperti tokoh dan penokohan, watak dan perwatakan, atau karakter dan karakterisasi secara bergantian dengan menunjukkan pengertian yang hampir sama. Kehidupan tokoh cerita adalah kehidupan dalam dunia fiksi, maka haruslah bersikap dan bertindak sesuai dengan tuntunan perwatakan yang disandangnya. Tokoh cerita seolah-olah hanya sebagai corong penyampaian pesan, atau bahkan mungkin refleksi pikiran, sikap, pendirian, dan keinginan-keinginan pengarang.

5) Amanat

Amanat merupakan ajaran moral atau pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang melalui karyanya. Amanat dapat disampaikan secara implisit dan eksplisit. Implisit yaitu dengan cara memberikan ajaran secara moral atau pesan dalam tingkah laku tokoh menjelang cerita berakhir, dapat pula secara eksplisit yaitu dengan penyampaian seruan, saran, peringatan, nasihat, anjuran, larangan yang berhubungan dengan gagasan utama cerita.

Amanat juga dapat diartikan pesan moral yang ada pada sebuah cerita. Ketika membawa sebuah cerita. Amanah disampaikan melalui tema, jalinan cerita, peristiwa, dan tokoh-tokohnya. Amanah tidak disampaikan secara eksplisit. Pembaca sendirilah yang menyimpulkan.

B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang mendapat tempat yang baik dalam kurikulum 2013, hal ini tidak lepas dari manfaat yang diperoleh melalui pembelajaran bahasa Indonesia yang diperkuat dengan hadirnya empat keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum merupakan salah satu keterampilan yang secara mutlak harus dikuasai oleh peserta didik dengan baik dan benar.

Ke-empat keterampilan berbahasa itu meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam penelitian ini yang menjadi fokus penelitian yaitu keterampilan menyimak. Kegiatan menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang paling mendasar. Maka dari itu kegiatan

menyimak perlu ditingkatkan sejak dini. Dalam meningkatkan keterampilan menyimak ditunjang dengan penggunaan media video scribe yang lebih inovatif agar peserta didik lebih terarah dalam menyimak yang dilakukan dalam 2 siklus penelitian.

C. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini yaitu "Jika video *scribe* digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, maka keterampilan menyimak dongeng pada siswa kelas V SDN 2 Jatipunggur Kecamatan Lengkong Kabupaten Nganjuk dapat meningkat"

D. Kebaruan Penelitian (*State of the Art*)

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini antara lain:

1. Indyra Fransisca (2018) "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Video *scribe* Pada Pelajaran IPA dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD". Hasilnya adalah media *Videoscribe* yang layak, dilihat dari persentase validasi materi sebesar 90,38%, persentase validasi media sebesar 88,33% serta hasil angket siswa pada skala kecil dan skala besar berturut-turut sebesar 93,16% dan 95,41%. Berdasarkan hasil post-test dan pre-test, terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa. pada uji skala kecil terdapat peningkatan dari 60,0 menjadi 71,6 sedangkan dalam uji skala besar terdapat peningkatan dari 68,8 menjadi 80,8. Hasil

dari uji normalitas dan homogenitas menunjukkan data berdistribusi normal serta memiliki varian yang sama atau bersifat homogen. Dan hasil dari uji hipotesis dengan uji *t-test* menggunakan SPSS versi 25 diperoleh Sig (2 tailed) $0,019 < 0,05$ menyimpulkan bahwa H_0 ditolak menunjukkan bahwa media mempengaruhi hasil belajar siswa dan dikatakan dalam kategori efektif.

2. Irmayanti (2021) “Pengaruh Media Pembelajaran Perbantuan Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *Videoscribe* adalah 31,00 berada pada kualifikasi Kurang. Hasil belajar siswa sesudah menggunakan media *Videoscribe* adalah 96,00 berada pada kualifikasi amat baik. Hasil pengujian yang dilakukan dengan uji wilcoxon diketahui nilai signifikasinya adalah $0,000 < 0,005$. Maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan media Video Scribe terdapat adanya pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa pembelajaran SKI kelas V di MI Khairussalam Lupak dalam.
3. Siti Badariah (2021) ”Penggunaan media video *scribe* dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Islam Al-Azhar 21 Pontianak Tahun Pelajaran 2017/2018” dapat disimpulkan Hasil belajar siswa sebelum penggunaan media video *scribe* dalam pembelajaran tematik belum tuntas dengan rata-rata nilai

yaitu 65,45 dan masih di bawah KKM 07,00. Hasil belajar siswa setelah penggunaan media video *scribe* dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Islam Al-Azhar 21 Pontianak Tahun Pelajaran 2017/2018 pada siklus I memperoleh nilai 79,09 dan ada 6 orang siswa yang belum tuntas, kemudian pada siklus II rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 94,54 dan hanya satu orang siswa yang belum tuntas itu pun siswa tersebut tidak masuk sekolah karena sakit.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat terlihat bahwa dengan menggunakan video *scribe* hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang sangat signifikan, hal ini membuktikan bahwa dengan penggunaan media video *scribe* peserta didik akan lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.