

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia menjadi salah satu negara dengan pengguna internet terbanyak di dunia. Internet ikut serta dalam peran penting di kehidupan masyarakat yakni selaku alternatif dalam berinteraksi sosial (Shiefti, 2016). Hampir seluruh kegiatan masyarakat di berbagai bidang tidak lepas dari dunia internet, termasuk bidang pendidikan. Internet disajikan dengan berbagai kemudahan, inovasi dan kreativitas untuk menarik minat masyarakat khususnya generasi muda, sehingga berdampak pada pergeseran terhadap suatu kebudayaan (Setiawan, 2018: 72). Pernyataan tersebut diperuntukan bidang pendidikan demi kemajuannya, khususnya media pembelajaran sebagai pendukung proses belajar mengajar dalam jaringan. Berbicara pembelajaran dalam jaringan, Indonesia saat ini menjadi salah satu negara yang diserang oleh covid-19 virus yang sangat berbahaya sehingga mengharuskan seluruh warga untuk ikut serta dalam mengantisipasi penyebaran covid-19 ini salah satunya dengan cara menjaga jarak dan mematuhi protokol kesehatan. Dua tahun sudah covid-19 mengahantui bahkan memberi dampak bagi warga Indonesia, khususnya di bidang pendidikan. Sejak covid-19 menyerang, pendidikan berbagai jenjang serentak dilaksanakan secara daring di Indonesia.

Kemendikbud (2014: 2) memaparkan bahwa pengajaran secara jejaring merupakan kegiatan belajar yang dapat dilaksanakan siswa dengan siapa saja serta dari mana saja yang bisa didapatkan dengan menggunakan internet. Pernyataan tersebut merupakan salah satu kelebihan dari pembelajaran dalam jaringan, terlepas dari itu pembelajaran daring pun memiliki kelemahan. Pembelajaran

daring bertujuan memberikan layanan untuk melakukan pembelajaran yang bermutu dengan memberikan peluang bagi peminta ruang belajar yang lebih banyak (Sofyana dan Abdul, 2019:28). Sejalan dengan hal tersebut Pakpahan dan Fitriani (2020: 31) mengatakan bahwa pembelajaran daring atau *online* memiliki tujuan dalam pemenuhan standar pendidikan, dengan memanfaatkan teknologi yang ada dalam membangun interaksi antara guru dan siswa, dosen dan mahasiswa sehingga proses belajar masih bisa terlaksana dengan baik.

Tugas utama seorang siswa adalah belajar, belajar merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil interaksi sosial dengan lingkungan yang menyebabkan lahirnya pengetahuan seseorang. Pembelajaran adalah kombinasi dua aspek yaitu belajar yang bertujuan tertentu yang dilakukan oleh peserta didik dan belajar berorientasi yang dilakukan oleh guru sebagai pengajar (Jihad, Haris. 2013: 11). Belajar dan pembelajaran merupakan dua aspek yang saling berhubungan dimana proses tersebut terjadi ketika guru menjelaskan sebuah materi dan siswa mendengarkan serta memperhatikan dengan baik, proses ini perlu konsentrasi yang cukup dari siswa agar siswa dapat menangkap penjelasan dari guru. Menurut Pane (2017:333) belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang berhubungan erat dalam kegiatan edukatif. Kedua hal tersebut dikatakan sebuah bentuk edukatif yang menjadikan interaksi antara pengajar dan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu. Jika keduanya berhasil, maka tercapailah tujuan pembelajaran, yaitu guru berhasil dalam melaksanakan pengajaran. Keberhasilan sebuah pembelajaran tidak hanya bersumber dari siswa dan guru tetapi media pembelajaran pun memiliki peran penting di dalamnya.

Selain buku penunjang yang difasilitasi oleh sekolah dan pemerintah sebagai penunjang pembelajaran, media pembelajaran juga sangat penting sebagai faktor keberhasilan proses belajar terlebih dalam pembelajaran daring. Menurut Surayya (2012) media pembelajaran merupakan alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Sejalan dengan pernyataan tersebut, media pembelajaran memiliki sinonim yaitu wahana pembelajaran. Wahana pembelajaran merupakan alat pendukung penyampaian materi atau penjelasan dari sesuai dengan materi yang dijelaskan guru untuk peserta didik dengan tujuan agar siswa mudah memahami setiap materi yang diajarkan. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan data atau materi kepada siswa dan juga dapat membantu pengajar dalam menjelaskan materi (Ruth Laufer dalam Tafanao, 2018). Tidak terlepas dari itu, Manfaat dari penggunaan media pembelajaran juga yaitu agar dalam penyampaian materi kepada peserta didik jelas dan terarah sehingga bisa meningkatkan kemampuan serta hasil belajar siswa (Sudjana, N. dan Rivai, 1990). Seiring perkembangan teknologi, semakin banyak jenis media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh guru kreatif sebagai salah satu faktor keberhasilan proses pembelajaran daring khususnya Pelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran tersebut salah satunya yaitu video animasi yang dapat dicari atau diunduh dari *platform google* atau *Youtube*. Kemajuan-kemajuan inovatif memiliki andil yang sangat besar dalam bidang pengajaran karena dapat membantu pengajar dan siswa dalam siklus pembelajaran sehingga siswa dan pendidik dapat dengan mudah berinteraksi meskipun pembelajaran dilakukan secara jarak jauh

(Miftah.M, 2013). Siswa kelas VII SMP merupakan anak yang berada pada masa transposisi anak-anak ke masa remaja, tentunya daya ingat dan daya tangkapnya masih sangat baik terlebih jika diberi materi pembelajaran yang diiringi dengan media pembelajaran kreatif seperti video animasi khususnya untuk materi cerita fantasi yang sangat erat kaitannya dengan video animasi. Dalam hal ini, *Youtube* menjadi pilihan terbaik sebagai media pendukung pembelajaran beberapa materi salah satunya cerita fantasi. Dengan *youtube* siswa bisa dapat bereksplorasi secara mandiri kaitannya dengan kurikulum 2013 ketika kurang memahami materi dalam bentuk teks yang dibaca. Kelebihan *youtube* sebagai media pembelajaran yaitu: 1) informatif, maksudnya adalah *youtube* dapat memberikan informasi termasuk berbagai perkembangan ilmu dan teknologi. 2) *cost effective*, maksudnya adalah *youtube* dapat diakses secara gratis melalui jaringan internet. 3) potensial, artinya situs ini sangat populer dan semakin banyak video yang ada pada *youtube* sehingga bisa memberikan pengaruh terhadap pendidikan. 4) praktis dan lengkap, maksudnya adalah *youtube* bisa digunakan dengan mudah oleh semua kalangan dan banyak video yang bisa dijadikan sebagai sumber informasi. 5) *shareable*, artinya video yang ada di *youtube* dapat dibagikan ke situs lainya dengan cara membagikan *link* yang ada pada video tersebut. 6) interaktif, maksudnya adalah *youtube* dapat memfasilitasi untuk tanya jawab dan diskusi melalui kolom komentar Suryaman (dalam Setiadi, dkk. 2019: 315). Dari kelebihan *youtube* di atas, muncul alasan peneliti memilih *youtube* sebagai media pembelajaran cerita fantasi, alasan tersebut sebagai berikut: (1) Media *youtube* memberikan sumber pengetahuan yang mudah diakses oleh siswa. (2) Media *youtube* memberikan siswa pengetahuan atau contoh berupa audio visual yang menarik dapat membantu

meningkatkan semangat belajar siswa. (3) Media *youtube* tidak hanya dapat memberikan sebuah pengetahuan, media ini juga dapat digunakan sebagai hiburan agar proses pembelajaran menyenangkan sehingga tidak membuat siswa jenuh.

Internet disajikan dengan berbagai kemudahan, inovasi dan kreativitas untuk menarik minat masyarakat khususnya generasi muda, sehingga berdampak pada pergeseran terhadap suatu kebudayaan (Setiawan, 2018: 72). Kemunculan internet dapat menciptakan relasi manusia di seluruh dunia dalam bentuk komunikasi jarak jauh dan dapat berbagi foto, video, maupun *file*. Komunikasi melalui internet dapat dilakukan melalui media sosial, media sosial merupakan sarana komunikasi antar individu atau berkelompok dari jarak jauh menggunakan jaringan internet. Internet ikut serta dalam peran penting di kehidupan masyarakat yakni selaku alternatif dalam berinteraksi sosial (Shiefti, 2016). Terkait dengan penelitian ini media sosial berperan dalam dunia pendidikan. Berdasarkan layanannya media sosial dibagi menjadi 3 macam yaitu sebagai sarana berkomunikasi, berkolaborasi, dan multimedia. Adapun media sosial yang sering digunakan dalam komunikasi seperti *WhatsApp, Line, Telegram, Facebook, Gmail, Instagram, dan Twitter*. Media sosial yang memiliki fungsi kolaborasi yaitu *Wikipedia* dan *Reddit*, sedangkan yang memiliki fungsi multimedia yaitu *Youtube* dan video. Saat ini media sosial yang paling populer di kalangan masyarakat yaitu *Youtube*. *Youtube* merupakan layanan berbagi video yang disediakan oleh *Google* untuk para penggunanya untuk mengunggah serta melihat video tanpa membayar (Wilson, dalam Saraswati 2018). Berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh *Youtube Pers*, pengguna *Youtube* di seluruh dunia telah mencapai 2 milyar pengguna dengan jumlah 400 video yang diunggah setiap menitnya. Sebagai aplikasi terpopuler dalam multimedia, banyak

orang kemudian yang ingin membuat *Youtube Channel* dan mulai mengunggah berbagai macam video dengan tujuan mendapatkan banyak *viewers* atau penonton karena tidak sedikit *Youtube* memberikan kesuksesan bagi penggunanya yang giat mengunggah videonya. Kesuksesan seseorang dalam media sosial *Youtube* dapat dilihat dari jumlah akun pengikut dan penayangan pada setiap video yang diunggah. Salah satu *Youtube Channel* yang memiliki konten video yang unik, kreatif, dan menarik yaitu “Riri Cerita Anak Interaktif”. Di tengah-tengah perkembangan pesat teknologi yang disebabkan oleh semakin mudahnya cara akses sehingga banyak pengguna yang mengunggah video tanpa memperhatikan kaidah-kaidah berlaku. Salah satu *Youtube Channel* yang hadir sebagai akun *youtube* yang membagikan video-video menarik dan edukatif yang berkaitan dengan kebudayaan dari berbagai daerah di Indonesia tetapi tidak terlepas dari unsur fiksinya. Saat ini *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” telah memiliki pengikut sebanyak 732 ribu akun, dengan jumlah penayangan kurang lebih 103,3 juta kali. Riri Cerita Anak Interaktif adalah sebuah *Youtube Channel* yang menyajikan video animasi untuk anak-anak yang memiliki unsur fantasi atau fiksi. Riri Cerita Anak Interaktif mengangkat berbagai dongeng, cerita rakyat, fabel, khususnya cerita fantasi buatan tim Riri sendiri. *Youtube Channel* Riri Cerita Anak Interaktif pertama dibentuk pada 4 Desember 2018 hingga saat ini mereka mampu bertahan dengan konten-konten kreatif dan menarik. Selain bermanfaat untuk melastarikan kebudayaan dan mengenalkan cerita fantasi asli Indonesia, *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” memiliki nilai lebih dalam penyampaian konten-kontennya karena dikemas dengan sangat menarik, kreatif, dan edukatif dengan video animasi. Annis dan Hilfa (2016: 18) berpendapat bahwa

video animasi adalah bentuk media pembelajaran yang telah sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), karena dalam video animasi materi-materi pembelajaran akan diiringi oleh pergerakan gambar, warna, dan suara sebagai salah satu upaya untuk memperbaiki motivasi belajar peserta didik. Penggunaan video semacam ini pada proses pembelajaran sangatlah membantu dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, sekaligus meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menggunakan video animasi dalam kegiatan belajar mengajar baik secara individual maupun berkelompok tetap dapat membantu dengan baik karena proses penyampaian informasi melalui pendengaran dan pengelihatian akan lebih efektif serta mudah dipahami siswa.

Adanya *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” yang menyediakan video-video animasi menarik dapat dijadikan alternatif pemilihan media pembelajaran di tengah-tengah perkembangan teknologi yang kian pesat. Adapun kurikulum 2013 telah digunakan hampir di seluruh sekolah di Indonesia. Kurikulum 2013 memiliki pola pikir yaitu pengajaran secara jejaring seperti yang telah dijelaskan di atas. Selaku salah satu media yang diakses dengan internet, media sosial *Youtube* sudah tentu sering diakses dengan peserta didik, sehingga tidak sulit bila diterapkan dalam kegiatan belajar dan mengajar guna mewujudkan pola pikir dari kurikulum 2013. Video animasi cerita fantasi di *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” mengandung ciri-ciri sebagai pengenal yang menandakan sebuah cerita fantasi. Ciri-ciri tersebut terdiri dari keajaiban/keanehan, ide cerita yang unik, latar belakang yang berbeda, Penggambaran tokoh yang unik, fiksi (bukan kejadian asli), bahasa yang digunakan dalam cerita fantasi dapat berubah. Video animasi cerita fantasi di

Youtube Channel “Riri Cerita Anak Interaktif” memiliki unsur-unsur antara lain amanat, latar, tokoh, penokohan, alur, konflik, sudut pandang, dan ekstrinsik yang terdiri atas latar belakang penciptaan, latar belakang pengarang, dan nilai-nilai dalam cerita. Video animasi di *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” memiliki kaitan dengan pembelajaran cerita fantasi di kelas VII SMP semester 1. Video animasi tersebut memuat ciri-ciri dan unsur-unsur khususnya mengacu pada kompetensi dasar 2.3 yaitu “Mengidentifikasi ciri, unsur, dan isi (struktur) dalam cerita fantasi (teks narasi)”. Berdasarkan pemaparan tersebut, video animasi di *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” khususnya tentang cerita fantasi layak untuk diteliti serta dideskripsikan lebih lanjut untuk pembelajaran cerita fantasi di kelas VII SMP. Nantinya hasil dari penelitian ini dapat menjadi alternatif pemilihan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.

Berdasarkan sumber-sumber dan referensi yang peneliti gunakan, ada beberapa penelitian yang sejenis dengan menggunakan media video sebagai bahan ajar dan penelitian yang menggunakan materi cerita fantasi. Adapun penelitian yang relevan sebagai berikut.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Devi Dewi Cahyani pada tahun 2021 dari Universitas Pendidikan Ganesha yang berjudul “Analisis Video Animasi di *Youtube Channel* “Dongeng Kita” serta Kaitannya dengan Pembelajaran Cerita Rakyat di Kelas X SMA”. Penelitian tersebut berfokus pada analisis beberapa video animasi di *Youtube Channel* “Dongeng Kita” serta kaitannya dengan cerita rakyat dan bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik, isi dan nilai-nilai dalam video animasi di *Youtube Channel* “Dongeng Kita”. Kajian penelitian tersebut bersifat deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini membahas mengenai analisis

Youtube Channel “Dongeng Kita” kaitannya dengan popularitas cerita rakyat pada masa perkembangan teknologi seperti saat ini.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Sugeng Santoso pada tahun 2021 dari Universitas Pendidikan Ganesha yang berjudul “Analisis Nilai Moral dalam Video Kanal Dongeng Kita dan Relevansinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan Nilai moral dalam video kanal dongeng kita dan mendeskripsikan relevansi video Dongeng Kita terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode deskripsi kualitatif.

Ketiga, Penelitian ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Arsiana Nijum pada tahun 2021 dari Universitas Pendidikan Ganesha yang berjudul “Penggunaan Media *Strip Story* pada Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Siswa kelas VII 8 SMP Negeri 6 Singaraja”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui penggunaan media *Strip Story* dalam menulis cerita fantasi siswa kelas VII 8 SMP Negeri 6 Singaraja, untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VII 8 SMP Negeri 6 Singaraja dalam menulis cerita fantasi dengan menggunakan media *strip story*, dan untuk mengetahui respon siswa kelas VII 8 SMP Negeri 6 Singaraja setelah menggunakan *strip story* sebagai media pembelajaran dalam menulis cerita fantasi. Dari ketiga penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian peneliti, yaitu sama-sama meneliti mengenai pembelajaran teks dan menggunakan media video animasi, terutama cerita fantasi. Namun, pada ketiga penelitian di atas tentunya memiliki perbedaan dari segi: subjek, objek, dan lokasi penelitian. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam lagi mengenai pembelajaran cerita fantasi dengan

memberikan video yang mengandung unsur cerita fantasi dari *Youtube Channel Riri Cerita Anak Interaktif* sebagai bahan ajar di kelas VII. Penelitian ini berjudul “Analisis Media Pembelajaran *Youtube Channel Riri Cerita Anak Interaktif* untuk Pembelajaran Cerita Fatsasi di Kelas VII SMP” yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan sebagai berikut.

1. Tidak seimbangya peran penting cerita fantasi dengan media pendukung pembelajaran.
2. Kurangnya kesadaran dan ketertarikan siswa untuk mempelajari cerita fantasi sebagai bentuk pengembangan pengetahuan diri terhadap cerita fantasi yang sering ditemui di media elektronik seperti televisi.
3. Terkikisnya pengetahuan anak tentang tayangan cerita fantasi dalam negeri akibat masuknya tayangan cerita fantasi luar negeri.
4. Pembelajaran cerita fantasi di kelas VII SMP memerlukan perhatian khusus dikarenakan memiliki peranan yang sangat penting dalam melestarikan tayangan contoh cerita fantasi dalam negeri.
5. Guru diharapkan mampu memanfaatkan media sosial yang sudah dikenal oleh peserta didik sebagai media pembelajaran dalam usaha meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
6. Adanya *youtube channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” yang mengunggah konten menarik berbetuk video animasi yang mengangkat nilai kebudayaan

Indonesia dan mengandung unsur imajinasi, tetapi belum dimanfaatkan dengan baik di bidang pendidikan.

7. Menentukan video di *youtube channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” yang mengandung unsur-unsur cerita fantasi yang sesuai dengan materi pokok dalam pembelajaran cerita fantasi di kelas VII SMP.
8. Menentukan video di *youtube channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” yang mengandung ciri-ciri cerita fantasi yang sesuai dengan materi pokok dalam pembelajaran cerita fantasi di kelas VII SMP.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah yang dijelaskan sebelumnya, pada penelitian ini tidak keseluruhan permasalahan yang ditemukan akan dikaji, penulis memfokuskan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Menganalisis video di *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” khususnya video imajinatif.
2. Tidak keseluruhan video cerita fantasi di *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” akan dianalisis, analisis disesuaikan dengan data-data yang akan digunakan dalam penelitian.
3. Analisis disesuaikan dengan Kompetensi Dasar 2.3 “Mengidentifikasi ciri, unsur, dan isi (struktur) dalam cerita fantasi (teks narasi).
4. Analisis yang dilakukan pada video animasi cerita rakyat di *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” hanya sebatas pada ciri-ciri dan unsur-unsur cerita fantasi pada video sekaligus memaparkan kesesuaiannya dengan pembelajaran cerita fantasi di kelas VII SMP.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana ciri-ciri cerita fantasi dalam video di *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif”?
2. Bagaimana unsur-unsur cerita fantasi dalam video di *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif”?
3. Bagaimana relevansi video animasi yang ada di *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” terhadap pembelajaran cerita fantasi di kelas VII SMP?

1.5 Tujuan Penelitian

Tercermin dari rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui serta mendeskripsikan mengenai ciri-ciri cerita fantasi dalam video di *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif”.
2. Mengetahui serta mendeskripsikan mengenai unsur-unsur cerita fantasi dalam video di *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif”.
3. Mengetahui serta mendeskripsikan mengenai relevansi video animasi yang ada di *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” terhadap pembelajaran cerita fantasi di kelas VII SMP.

1.6 Manfaat Penelitian

Dilaksanakannya penelitian ini akan memberi manfaat untuk beberapa pihak, secara teoritis serta praktis. Berikut manfaat dari penelitian ini.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam ilmu pengetahuan mengenai video di *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” yang mengandung ciri-ciri dan unsur-unsur yang memiliki kesesuaian dengan pembelajaran cerita fantasi di kelas VII SMP serta dapat menjadi alternatif pemilihan media pembelajaran yang menarik serta akrab dengan keseharian peserta didik.

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Bagi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, hasil penelitian ini dapat diterapkan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran cerita fantasi di kelas VII SMP.

b. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik, penelitian ini bisa digunakan untuk mengenal, memahami ciri-ciri dan unsur-unsur cerita fantasi sehingga bisa membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar dan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, penelitian ini bisa dijadikan referensi serta tambahan informasi ketika ingin meneliti hal sejenis