

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FANTASIA BERBASIS
ANDROID PADA PEMBELAJARAN MENYIMAK TEKS
CERITA FANTASI KELAS VII SMP DI PATI**



SKRIPSI

Diajukan sebagai Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Oleh

Setyowati

34102100034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FANTASIA BERBASIS ANDROID PADA PEMBELAJARAN MENYIMAK TEKS CERITA FANTASI KELAS VII SMP DI PATI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Mengetahui,
Ketua Program Studi,

Dr. Evi Chamalah, M.Pd.
NIK 211312004

Pembimbing,

Dr. Oktarina Puspita W, M.Pd.
NIK 211313019

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FANTASIA BERBASIS ANDROID
PADA PEMBELAJARAN MENYIMAK TEKS CERITA FANTASI
KELAS VII SMP DI PATI**

Disusun dan Diperiapkan Oleh

SETYOWATI

34102100034

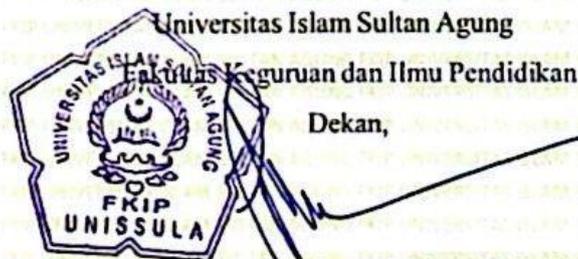
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 20 Mei 2024, dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

- Ketua Penguji : Dr. Aida Azizah, M.Pd
NIK 211313018
- Penguji 1 : Meilan Arsanti, S.Pd., M.Pd
NIK 211315023
- Penguji 2 : Leli Nisfi Setiana, S.Pd., M.Pd.
NIK 211313020
- Penguji 3 : Dr. Oktarina Puspita Wardani, M.Pd.
NIK 211313019

(*[Signature]*)
(*[Signature]*)
(*[Signature]*)
(*[Signature]*)

Semarang, 26 Mei 2025



Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,

Dr. Muhammad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H

NIK 211313015

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Setyowati

NIM : 34102100034

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FANTASIA BERBASIS ANDROID
PADA PEMBELAJARAN MENYIMAK TEKS CERITA FANTASI KELAS
VII SMP DI PATI**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 5 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,



Setyowati

34102100034

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji bahwa
sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

“Only you can change your life. Nobody else do it for you”

Orang lain gak akan paham struggle dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian succes storiesnya. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun gak ada yang tepuk tangan, kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.

“Apapun yang terjadi, pulanglah sebagai sarjana”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- ❖ Almamater tercinta Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- ❖ Kedua orang tuaku, Bapak Suroso dan Ibu Siti Nurkhayati yang senantiasa mendoakan dan mendukung anaknya.
- ❖ Teruntuk Almarhumah tanteku yang paling aku sayang tante Sri Wahyuni, S.Pd., Gr., M.Pd. yang selalu membimbing dan memberikan semangat kepada penulis.
- ❖ Adikku tersayang Aditya Naufal Daryabiyyu, pemberi canda dan tawa. Semoga ini bisa memotivasimu.

SARI

Setyowati. 2025. Pengembangan Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP di Pati . Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung, Pembimbing: Dr. Oktarina Puspita Wardani, S.Pd., M.Pd.

Keterampilan menyimak merupakan elemen penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, kenyataannya keterampilan masih kurang mendapatkan perhatian maksimal di sekolah. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan tiga guru Bahasa Indonesia dari tiga sekolah yaitu SMP N 1 Jaken, SMP IT Roudlotul Muttaqin, dan SMP Satu Satap N Kletek, diketahui fakta bahwa peserta didik kelas VII masih mengalami kendala dalam isi teks cerita fantasi. Hal ini disebabkan oleh kurangnya bahan ajar yang dipakai guru kurang menarik dan tidak sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik terhadap bahan ajar Fantasia berbasis android pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi kelas VII SMP di Pati.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D) yang mengacu pada model Sugiyono yang terdiri dari sepuluh tahap. Yang disederhanakan menjadi lima tahap yakni (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, dan (5) revisi produk. Instrumen penelitian ini berupa angket kebutuhan guru dan peserta didik, serta lembar validasi ahli.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dan peserta didik menginginkan bahan ajar yang interaktif dan mudah diakses. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, bahan ajar Fantasia dikembangkan dalam bentuk aplikasi android yang memuat materi teks cerita fantasi serta fitur multimedia yang bisa mendukung proses pembelajaran menyimak. Desain prototipe bahan ajar Fantasia disesuaikan dengan kebutuhan nyata guru dan peserta didik baik dari segi konten, Prototipe ini dikemudian divalidasi oleh para ahli. Berdasarkan hasil validasi, prototipe dinyatakan layak dengan nilai rata-rata sebagai berikut: 1) aspek materi/kelayakan isi mendapat nilai 93,33 (kategori sangat layak), 2) aspek kebahasaan dengan nilai 90,67 (kategori sangat layak), 3) aspek penyajian memperoleh nilai 93,33 (kategori sangat layak), dan 4) aspek kegrafikan mendapatkan nilai 91,11 (kategori sangat layak).

Kata Kunci : Bahan ajar Fantasia, Teks Cerita Fantasi, Pembelajaran Menyimak

ABSTRACT

Setyowati. 2025. *Development of Android-Based Fantasia Teaching Materials in Listening to Fantasy Story Texts for Class VII of Middle School in Pati. Thesis. Indonesian Language and Literature Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education, Sultan Agung Islamic University, Supervisor: Dr. Oktarina Puspita Wardani, S.Pd., M.Pd.*

Listening skills are a crucial component in learning the Indonesian language. However, in practice, these skills have not received optimal attention in schools. Initial observations and interviews with three Indonesian language teachers from three different schools—SMP N 1 Jaken, SMP IT Roudlotul Muttaqin, and SMP Satu Satap N Kletek—revealed that seventh-grade students still struggle with understanding the content of fantasy story texts. This issue is primarily due to the lack of engaging teaching materials that align with current technological advancements. This study aims to identify the needs of teachers and students for an Android-based learning material called Fantasia to support listening comprehension in fantasy text lessons for seventh-grade students in junior high schools in Pati.

The research method used is Research and Development (R&D), following the Sugiyono model, which originally consists of ten stages but was simplified into five stages: (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, and (5) product revision. The research instruments included teacher and student needs assessment questionnaires and expert validation sheets.

The findings show that both teachers and students expressed a desire for interactive and easily accessible learning materials. Based on this needs analysis, the Fantasia learning material was developed in the form of an Android application containing fantasy text materials along with multimedia features to support listening skill development. The design of the Fantasia prototype was tailored to meet the actual needs of teachers and students in terms of content and usability. The prototype was subsequently validated by subject matter experts. Based on the validation results, the prototype was deemed highly feasible with the following average scores: (1) content/material feasibility scored 93,33 (very feasible category), (2) language aspect scored 90,67 (very feasible category), (3) presentation aspect scored 93,33 (very feasible category), (4) graphical aspect scored 91,11 (very feasible category).

Keyword : *Fantasia teaching materials, Fantasy story texts, Listening learning*

KATA PENGANTAR

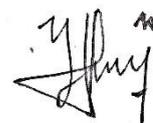
Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadirat Allah *Swi.* yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP di Pati”**, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Sultan Agung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Prof. Dr. Gunarto, S.H., M.H., Rektor Universitas Islam Sultan Agung.
2. Dr. Muhammad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Evi Chamalah, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
4. Ibu Dr. Oktarina Puspita Wardani, M.Pd. Dosen pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan, memberikan ilmu, dan dukungan kepada penulis.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
6. Seluruh Civitas Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan pelayanan yang terbaik kepada penulis.

7. Bapak Suroso dan Ibu Siti Nurkhayati selaku kedua orang tua saya yang selalu mendukung dan mendoakan anaknya untuk terus tumbuh menjadi manusia yang membanggakan.
8. Tante saya, Almarhumah Tante Sri Wahyuni, S.Pd., Gr., M.Pd terima kasih atas arahan, perhatian, dan bimbingannya selama proses penyusunan skripsi.
9. Adik saya Aditya Naufal Daryabiyyu, pembawa canda tawa penulis dan penyemangat penulis.
10. Bapak Sunarto, S.Pd., Bapak Etdi Martiyoso, S.Pd., dan Ibu Dian Sari, S.Pd., Guru Bahasa Indonesia di SMP N 1 Jaken, SMP Satu Satap N Kletek, dan SMP IT Roudhotul Muttaqin yang sudah membantu penulis selama penelitian.
11. Sahabat-sahabatku, Nisfa Nazaria, Lilis Fadhilah, Kusumaningrum, Anis Atmiyati, yang sudah kebersamai aku selama kuliah dan selalu mendengarkan keluh kesah penulis.
12. Sahabat secepat Siska, Lia, Aura teman pmmku di Lombok, Nanda sahabat secepat di Semarang terima kasih atas perhatian dan kebersamaan selama ini.
13. Teman-teman seperjuangan prodi PBSI angkatan '21 yang selalu mendukung satu sama lain sebagai keluarga.
14. Diri sendiri, Setyowati yang berhasil melewati banyak hal hingga penyusunan skripsi selesai.

Semarang, 5 Mei 2025



Setyowati

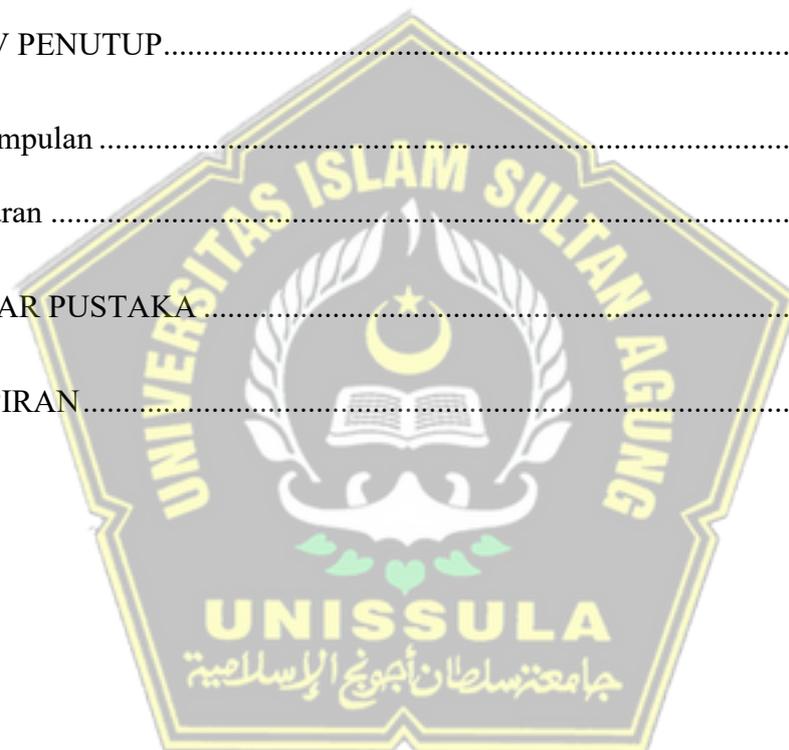
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
SARI.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	6
1.3. Pembatasan Masalah	6
1.4. Rumusan Masalah	7
1.5. Tujuan Penelitian	7
1.6. Manfaat Penelitian	8
1.7. Spesifikasi Produk	9

1.8. Keterbatasan Produk	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	10
2.1. Kajian Pustaka	10
2.2. Landasan Teoritis.....	23
2.2.1. Bahan Ajar	23
2.2.1.1. Pengertian Bahan Ajar	24
2.2.1.2. Karakteristik Bahan Ajar	25
2.2.1.3. Jenis-Jenis Bahan Ajar.....	27
2.2.1.4. Kriteria Bahan Ajar	31
2.2.2. Hakikat Menyimak	33
2.2.2.1 Pengertian Menyimak	33
2.2.2.2 Jenis Menyimak	34
2.2.2.3 Tujuan Menyimak	35
2.2.2.4 Tahap-Tahap Menyimak	38
2.2.2.5 Faktor yang Mempengaruhi Menyimak.....	39
2.2.3. Keterampilan Menyimak	42
2.2.3.1 Pengertian Keterampilan Menyimak.....	43
2.2.3.2 Upaya Meningkatkan Keterampilan Menyimak	43
2.2.4. Cerita Fantasi	45
2.2.4.1. Pengertian Cerita Fantasi	45
2.2.4.2. Ciri-Ciri Cerita Fantasi	45
2.2.4.3. Struktur Cerita Fantasi	47
2.3. Kerangka Berpikir.....	49

2.4. Hipotesis Penelitian	50
BAB III METODE PENELITIAN.....	51
3.1. Metode Penelitian	51
3.2. Desain Penelitian	51
3.3. Sumber Data dan Data	54
3.4. Variabel Penelitian.....	55
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	55
3.6. Instrumen Penelitian	57
3.7. Teknik Analisis Data.....	65
3.8. Teknik Validasi Ahli.....	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	69
4.1. Hasil Penelitian	69
4.1.1. Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik dalam Pengembangan Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP di Pati.....	69
4.1.2. Hasil Pengembangan Prototipe Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP di Pati ...	99
4.1.3. Hasil Penilaian Ahli terhadap Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP di Pati ...	108
4.1.4. Hasil Perbaikan Prototipe Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android	114
4.2. Pembahasan.....	120

4.2.1. Kesesuaian Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP di Pati.....	120
4.2.2. Keunggulan Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP di Pati.....	122
4.2.3. Keterbatasan dan Kekurangan Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP di Pati...	123
BAB V PENUTUP.....	126
5.1. Simpulan	126
5.2. Saran	127
DAFTAR PUSTAKA.....	129
LAMPIRAN.....	135



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru	58
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	60
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validator	63
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Skala Likert.....	67
Tabel 3.5 Kriteria Persentase Kelayakan	67
Tabel 4.1 Kebutuhan Guru Berdasarkan Aspek Persepsi	71
Tabel 4.2 Kebutuhan Guru Berdasarkan Aspek Materi.....	73
Tabel 4.3 Kebutuhan Guru Berdasarkan Aspek Bahasa	77
Tabel 4.4 Kebutuhan Guru Berdasarkan Aspek Penyajian.....	78
Tabel 4.5 Kebutuhan Guru Berdasarkan Aspek Kegrafikan.....	81
Tabel 4.6 Aspek Persepsi Peserta Didik	84
Tabel 4.7 Kebutuhan Peserta Didik Berdasarkan Aspek Materi.....	87
Tabel 4.8 Kebutuhan Peserta Didik Berdasarkan Aspek Bahasa.....	91
Tabel 4.9 Kebutuhan Peserta Didik Berdasarkan Aspek Penyajian	93
Tabel 4.10 Kebutuhan Peserta Didik Berdasarkan Aspek Kegrafikan	96
Tabel 4.11 Aspek Materi.....	108
Tabel 4.12 Aspek Bahasa.....	110

Tabel 4.13 Aspek Penyajian.....	111
Tabel 4.14 Aspek Kegrafikan	113
Tabel 4.15 Perbaikan Prototipe Bahan Ajar Fantasia	114



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	49
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	52
Gambar 4.1 Ikon Bahan Ajar Fantasia	100
Gambar 4.2 Tampilan Awal Bahan Ajar Fantasia	101
Gambar 4.3 Tampilan Menu	103
Gambar 4.4 Menu Tujuan Pembelajaran	104
Gambar 4.5 Menu Materi.....	105
Gambar 4.6 Menu Video Pembelajaran.....	106
Gambar 4.7 Menu Evaluasi.....	107
Gambar 4.8 Menu Profil	107
Gambar 4.9 Menu materi sebelum direvisi.....	116
Gambar 4.10 Menu materi setelah direvisi	117
Gambar 4.11 Menu evaluasi sebelum direvisi	117
Gambar 4.12 Menu evaluasi setelah direvisi	118
Gambar 4.13 Tampilan menu awal sebelum direvisi.....	118
Gambar 4.14 Tampilan menu awal setelah direvisi	119
Gambar 4.15 Menu profil sebelum direvisi	119



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahan ajar di dunia pendidikan memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang efektif tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai alat yang mendukung peningkatan kompetensi siswa dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Namun, meskipun banyak upaya yang telah dilakukan untuk mengembangkan bahan ajar yang berkualitas, masih terdapat sejumlah permasalahan yang perlu diatasi. Salah satu permasalahan utamanya adalah kurangnya variasi dan relevansi bahan ajar yang tersedia.

Banyak bahan ajar yang masih bersifat konvensional, seperti buku teks yang tidak mampu menarik minat belajar siswa. Sebagian besar guru menggunakan buku teks yang disediakan oleh pemerintah sebagai panduan dalam mengajar sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Latifah et al., (2019:9) menjelaskan bahwa masalah ini muncul karena guru memiliki tanggung jawab yang luas, termasuk merancang pembelajaran, melakukan penilaian, dan mengelola administrasi, sehingga mereka tidak memiliki cukup waktu untuk menyediakan bahan ajar yang menarik bagi siswa. Keterbatasan guru dalam menyusun bahan ajar menjadi kendala dalam penyediaan materi yang sesuai dengan abad ke-21. Permasalahan ini dapat berdampak negatif pada minat siswa dalam belajar. (Wahyuni et al., 2020:12).

Pembelajaran yang menyenangkan dapat dicapai melalui bahan ajar yang menarik, sehingga materi dapat dipahami dengan lebih mudah. Meskipun telah ada pengembangan model pembelajaran yang efektif, penerapan bahan ajar yang sesuai

dengan kebutuhan siswa masih menjadi tantangan. Ini menunjukkan bahwa meskipun model pembelajaran telah diperbaiki, bahan ajar yang digunakan belum sepenuhnya mendukung proses pembelajaran yang optimal (Leonard et al., 2019:3). Bahan ajar mencakup segala sesuatu yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan ajar berfungsi sebagai referensi dalam proses pembelajaran. Penyusunannya dilakukan secara sistematis dan mengacu pada kurikulum yang berlaku untuk mencapai standar kompetensi dasar yang ditetapkan. Bahan ajar sangat bermanfaat untuk efektivitas pembelajaran karena memiliki lima karakteristik utama yakni instruksional mandiri, terintegrasi, berdiri sendiri, adaptif, dan ramah pengguna (Lilis, 2019:5).

Terlepas dari bahan ajar tersebut dalam pembelajaran salah satu elemennya yakni menyimak, di mana dalam pembelajaran elemen menyimak sangat penting untuk membantu siswa memahami dan mencerna informasi yang disampaikan. Menurut Ngilimun (2021:15), kemampuan menyimak merupakan fondasi untuk komunikasi yang efektif, dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Febriyanti (2020:6) yang menyatakan bahwa proses menyimak yang baik dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis siswa.

Pada sisi lainnya, permasalahan bahan ajar pada pembelajaran menyimak yang sering kita jumpai adalah penggunaan bahan ajar yang terbatas, dimana sebagian besar guru mengandalkan buku paket yang tersedia di sekolah. Hal ini sejalan dengan pendapat Supriyadi (2020:7), bahan ajar yang digunakan dalam

pembelajaran menyimak sering kali kurang bervariasi dan monoton, seperti buku teks yang tidak dilengkapi dengan media audio atau audiovisual.

Hasil observasi dan survei yang dilakukan terhadap siswa di tiga sekolah di Pati yakni di SMP N 1 Jaken, SMP Satu Satap Negeri Kletek, SMP IT Roudlotul Muttaqin mengungkapkan bahwa sekitar 76,2 % siswa mengandalkan buku paket sebagai sumber belajar untuk menyimak teks cerita fantasi. Temuan ini menunjukkan bahwa belum ada pemakaian bahan ajar berbasis android dalam proses pembelajaran menyimak teks cerita fantasi.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru Bahasa Indonesia di tiga sekolah tersebut dapat diketahui bahwa terdapat permasalahan bahan ajar terhadap pembelajaran menyimak. Pertama, wawancara dengan Bapak Sunarto, S.Pd. selaku guru Bahasa Indonesia di SMP N 1 Jaken yang bertempat di Ruang Tamu Kepala Sekolah pada hari Jumat, 18 Oktober 2024. Hasil wawancara dengan beliau yaitu didapatkan data bahwa bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran menyimak hanya menggunakan buku-buku pembelajaran dari perpustakaan. Hal ini menyebabkan kurangnya semangat belajar dari siswa karena sumber belajar yang dipakai hanya bersumber dari buku yang ada di perpustakaan.

Wawancara kedua dengan Bapak Etdi Martiyoso, S.Pd. selaku guru Bahasa Indonesia di SMP Satu Satap Negeri Kletek yang dilaksanakan pada hari Jumat, 18 Oktober 2024 bertempat di Ruang Guru SMP Satu Satap Negeri Kletek. Hasil wawancara dengan beliau didapatkan hasil bahwa kendala peserta didik dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi adalah belum optimalnya pemanfaatan

teknologi karena bahan ajar yang digunakan hanya buku paket dan media berupa proyektor.

Wawancara ketiga dengan guru Bahasa Indonesia SMP IT Roudlotul Muttaqin yaitu Bu Dian Sari, S.Pd. Wawancara dengan beliau dilaksanakan pada hari Sabtu, 19 Oktober 2024 di Ruang Guru. Hasil wawancara menunjukkan bahwa beberapa siswa mengalami kurang semangat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran karena bahan ajar yang digunakan hanya berupa buku paket dari pemerintah.

Mengacu pada permasalahan tersebut, peneliti menganggap penting untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan bahan ajar berbasis android pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi. Bahan ajar ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Pengembangan bahan ajar berbasis android ini diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh para guru dan siswa dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi. Dengan menggunakan teknologi berbasis aplikasi, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Hal ini juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar kelas, meningkatkan fokus, serta memberikan akses ke materi yang lebih variatif dan kaya konten.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru-guru di tiga sekolah tersebut, diketahui bahwa kurangnya bahan ajar yang bervariasi dan berbasis teknologi menjadi kendala utama dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak teks cerita fantasi. Sebagai media yang populer di kalangan remaja, aplikasi android

memiliki potensi besar untuk dijadikan sebagai platform pengajaran yang efektif. Pengembangan bahan ajar berbasis android ini tidak hanya untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran menyimak, tetapi juga untuk memanfaatkan potensi teknologi dalam mendukung proses belajar yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa zaman sekarang.

Selain itu, peneliti memilih melakukan penelitian pada siswa kelas VII di tiga sekolah yang berbeda di Kabupaten Pati yaitu SMP N 1 Jaken, SMP IT Roudlotul Muttaqin, dan SMP Satu Satap Negeri Kletek. Pemilihan tiga sekolah tersebut atas dasar pertimbangan belum maksimalnya penggunaan bahan ajar berbasis android pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini memilih untuk melakukan pengembangan bahan ajar berbasis Android yang didesain khusus untuk pembelajaran menyimak cerita fantasi di kelas VII SMP di Pati. Aplikasi bahan ajar yang dikembangkan diberi nama Fantasia. Aplikasi bahan ajar ini didesain secara khusus untuk bisa diakses melalui perangkat android dan laptop. Aplikasi bahan ajar “Fantasia” ini dikembangkan sebagai solusi untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang lebih dinamis.

Aplikasi bahan ajar “Fantasia” ini dirancang untuk menyediakan materi yang menarik, interaktivitas, aksesibilitas, dan umpan balik. Dengan memanfaatkan teknologi android, diharapkan aplikasi ini dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan menyimak secara efektif dan menyenangkan pada materi teks cerita fantasi. Bahan ajar yang dikembangkan diharapkan tidak hanya memperbaiki kualitas pembelajaran menyimak, tetapi juga menjadi alternatif solusi bagi guru

dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan digital siswa saat ini. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap literatur tentang pengembangan bahan ajar digital serta menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi.

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah disampaikan, peneliti melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi Kelas VII di Pati”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat beberapa permasalahan mendasar terkait pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi kelas VII di Pati yang perlu diidentifikasi, sebagai berikut.

1. Kurangnya variasi dan relevansi bahan ajar.
2. Keterbatasan waktu guru.
3. Pemanfaatan teknologi yang belum optimal.
4. Minat dan motivasi siswa yang rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini perlu dibatasi. Fokus pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah pada pengembangan bahan ajar berbasis android untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi di kelas VII SMP.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian batasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana analisis kebutuhan guru dan peserta didik dalam pengembangan bahan ajar fantasia berbasis android pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi kelas VII SMP di Pati?
2. Bagaimana pengembangan prototipe bahan ajar fantasia berbasis android pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi kelas VII SMP di Pati?
3. Bagaimana uji validasi bahan ajar fantasia berbasis android pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi kelas VII SMP di Pati?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diidentifikasi, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan analisis kebutuhan guru dan peserta didik dalam pengembangan bahan ajar berbasis android pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi kelas VII SMP di Pati.
2. Mendesain prototipe pengembangan bahan ajar berbasis android pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi kelas VII SMP di Pati.
3. Menguji validasi bahan ajar berbasis android pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi kelas VII SMP di Pati.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi android nantinya diharapkan dapat membantu peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran teks cerita

fantasi dan bahan ajar ini bisa dijadikan sebagai pilihan, berikut manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini.

a. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pembelajaran menyimak teks cerita fantasi, meningkatkan kualitas pendidikan, serta mendorong kreativitas siswa sehingga pemahaman mereka terhadap isi teks cerita fantasi dapat lebih berkembang.

b. Manfaat Praktis

Dalam manfaat praktis, penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis, pendidik, dan peserta didik.

a) Bagi Penulis

Penulis dapat memperoleh pemahaman tentang pembuatan dan pengembangan bahan ajar berbasis android yang dapat diakses melalui perangkat gawai, serta digunakan oleh siswa untuk memahami materi teks cerita fantasi dan meningkatkan daya ingat mereka dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi di kelas VII SMP di Pati. Dengan demikian, penulis akan memiliki bekal untuk merancang dan menciptakan bahan ajar saat menjadi seorang pendidik.

b) Bagi Guru

Guru mempunyai referensi bahan ajar yang inovatif yang bisa dipakai dalam proses pembelajaran menyimak teks cerita fantasi kelas VII SMP.

c) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini berguna untuk meningkatkan ketajaman daya ingat siswa dalam aspek menyimak pada materi cerita fantasi.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bahan ajar berbasis android yang dikembangkan sesuai dengan materi bahasa Indonesia teks cerita fantasi kelas VII SMP.
2. Bahan ajar berbasis android dibuat untuk dimanfaatkan sebagai sumber belajar materi teks cerita fantasi secara mandiri dan fleksibel.
3. Bahan ajar berbasis android mudah digunakan dan dibuka serta bisa diakses kapan saja dan dimana saja, baik dengan koneksi internet maupun tanpa koneksi internet.

1.8 Keterbatasan Produk

Pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi android ini mengacu pada beberapa asumsi sebagai berikut.

1. Belum tersedianya bahan ajar fantasia berbasis android yang memenuhi kebutuhan peserta didik dan guru pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi.
2. Produk bahan ajar ini dirancang khusus dengan prototipe bahan ajar fantasia berbasis android pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi.
3. Produk bahan ajar fantasia berbasis android ini dikembangkan menggunakan software aplikasi smart Apps creator.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian tentang pengembangan bahan ajar berbasis android untuk materi teks cerita fantasi kelas VII SMP di Pati menarik untuk dilakukan. Oleh karena itu, peneliti perlu meninjau penelitian sebelumnya yang relevan, termasuk skripsi, jurnal nasional dan internasional terkait pengembangan bahan ajar berbasis android pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi kelas VII SMP diantaranya 1) Arsanti (2018) 2) Fitriani (2020), 3) Santosa (2020), 4) Akmalia (2021), 5) Motulo (2021), 6) Habibie dan Hendratno (2021), 7) Ferdiansyah (2022), 8) Fitriyah (2022), 9) Nadliroh (2022), 10) Khairunnisa (2022), 11) Kurniati (2022), 12) Rambe (2022), 13) Safitri dan Lubis (2022), 14) Azizah (2023) 15) Darmanik (2023), 16) Jubaedah (2023), 17) Ni'mah (2023), 18) Sundari dan Supriyadi (2023), 19) Sofiantari dan Astuti (2024), 20) Vinnisya (2024).

Arsanti (2018) menuntaskan penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi Pbsi, Fkip, Unissula*. Penelitian tersebut dilatarbelakangi untuk mengembangkan bahan ajar untuk mata kuliah penulisan kreatif yang bermutu pendidikan karakter religius. Dari hasil penelitian Arsanti (2018) menunjukkan bahwa mahasiswa butuh bahan ajar yang sesuai dengan karakteristiknya serta prototipe bahan ajar yang dikembangkan mendapatkan nilai validasi 86 sehingga nilai tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut efektif. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada

tujuan pengembangan yaitu mengembangkan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan siswa dan metode pengembangan yang dipakai. Sedangkan perbedaannya terletak pada konteks pembelajaran yang dimana penelitian ini berfokus pada mata kuliah penulisan kreatif di perguruan tinggi, sedangkan penelitian ini dilaksanakan di tiga sekolah SMP di Pati dan berfokus pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi.

Fitriani (2020) melakukan sebuah penelitian dengan judul *Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Peserta Didik Kelas VII SMPN 7 Banjarmasin*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi proses pembelajaran menulis teks cerita fantasi bagi siswa kelas VII di SMPN 7 Banjarmasin. Hasil penelitian ini memaparkan proses pembelajaran teks cerita fantasi di sekolah tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya dalam hal objek, yaitu pembelajaran teks cerita fantasi di kelas VII SMP. Namun, penelitian ini berbeda dari segi fokus, dimana penelitian sebelumnya menitikberatkan penelitiannya pada pembelajaran menulis teks cerita fantasi, sedangkan penelitian ini berfokus pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi. Selain itu, perbedaan lainnya terletak pada metode yang digunakan serta objek sekolah yang menjadi lokasi penelitian. Penelitian sebelumnya dilaksanakan di SMPN 7 Banjarmasin, sedangkan penelitian ini dilaksanakan di tiga sekolah SMP di Pati.

Santosa (2020) meneliti tentang *Developing Android-Based English Vocabulary Learning Materials for Primary School Students*. Pada penelitian

tersebut Santosa *et al.*, (2020) mengembangkan aplikasi berbasis android untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan model desain dan pengembangan yang terdiri dari tiga tahap utama yakni desain, pengembangan dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi android untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar menghasilkan aplikasi yang memperoleh kualitas sangat baik yang dinilai oleh guru bahasa Inggris dan ahli teknologi. Kedua penelitian tersebut mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis android. Namun, dalam penelitian Santosa *et al.*, (2020) menggunakan responden penelitian siswa sekolah dasar dengan fokus pengembangan mata pelajaran bahasa Inggris berbasis android, sedangkan penelitian ini memakai responden peserta didik kelas VII SMP dengan fokus mata pelajaran bahasa Indonesia.

Akmalia (2021) menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Android pada Materi Gerak Lurus di SMA*. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kelayakan bahan ajar, dan respon peserta didik terhadap bahan ajar digital berbasis android pada materi gerak lurus di SMA. Hasil penelitian skripsi Akmalia memperlihatkan bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan memperoleh nilai sebesar 83,34% dengan respon guru 88% dan siswa 73,2% (layak). Hasil penilaian dari para ahli dan guru dikategorikan “sangat layak”. Hasil ini menandakan bahwa bahan ajar tersebut diterima baik oleh guru dan siswa dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi gerak lurus. Kedua peneliti dalam penelitian ini fokus pada pengembangan sebuah bahan ajar berbasis android berupa aplikasi pembelajaran. Namun, materi pelajaran yang

diambil dalam penelitian ini berfokus pada materi Bahasa Indonesia mengenai pembelajaran menyimak teks cerita fantasi dengan sarana penelitian peserta didik kelas VII SMP di Pati, sedangkan penelitian Akmalia berfokus pada mata pelajaran Fisika dalam materi gerak lurus dengan sarana penelitian yaitu peserta didik kelas XI SMA. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar berbasis android berupa aplikasi pembelajaran.

Motulo (2021) melaksanakan penelitian *Kemampuan Menyimak Teks Cerita Fantasi Melalui Media Film pada Siswa Kelas VII SMP Kristen Tomohon*. Penelitian tersebut mengkaji tentang kemampuan menyimak teks cerita fantasi melalui media film pada siswa kelas VII SMP Kristen Tomohon dengan memakai metode deskriptif analitik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan menyimak secara intensif teks cerita fantasi melalui media film pada siswa kelas VII SMP Kristen Tomohon ini menjelaskan bahwa nilai rata-rata keseluruhan aspek penilaian adalah 86,22 % yang berada di rentang 80%-90% dengan menunjukkan bahwa siswa kelas VII SMP Kristen Tomohon mampu dalam menyimak teks cerita fantasi. Korelasi penelitian ini terletak pada pokok pembahasan tentang kegiatan menyimak pada materi teks cerita fantasi. Namun, yang membedakan ialah penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar fantasia berbasis android pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi. Selain itu objek dalam penelitian ini juga berbeda. Peneliti tersebut memilih objek penelitian di SMP Kristen Tomohon, sedangkan peneliti memilih objek penelitian yang berfokus pada tiga sekolah SMP yang ada di Pati.

Habibie dan Hendratno (2021) menyelesaikan penelitiannya tentang *Pengembangan Media Videoscribe untuk Keterampilan Menyimak Cerita Fantasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Tujuan dari penelitian Habibie dan Hendratno (2021) yakni mengembangkan media videoscribe untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada siswa kelas IV saat mendengarkan cerita fantasi. Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan Habibie dan Hendratno (2021) yakni validasi media dan materi melalui angket yang dievaluasi oleh ahli menunjukkan nilai validasi 88% untuk materi dan 88,89% untuk media. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media tersebut kayak dipakai dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi. Kedua penelitian ini sama-sama membahas tentang pembelajaran menyimak pada materi teks cerita fantasi dan metode penelitian yang digunakan yakni metode Research and Development. Perbedaan kedua penelitian ini terletak pada subjek penelitian, yang dimana subjek penelitian tersebut adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar, peneliti akan melakukan penelitiannya menggunakan subjek siswa kelas VII SMP di Pati.

Ferdiyansyah (2022) melakukan penelitian yang berjudul *Development Of Interactive Teaching Materials Based on Android Application for Elementary School Students*. Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan prototipe bahan ajar berbasis aplikasi android yang efektif yang dipakai dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan DDD-E yang memiliki tahap meliputi, memutuskan, merancang, mengembangkan dan mengevaluasi. Hasil penelitian ini menunjukkan perubahan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar. Peningkatan yang

diperoleh mendapatkan nilai sebesar 0,6 yang dikategorikan efektif. Selain itu aplikasi yang dikembangkan telah divalidasi yang mendapat respon positif terhadap bahan ajar yang dikembangkan yang memuat tentang tampilan, kelengkapan materi, dan fitur interaktif yang tersedia. Kaitan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan ialah sama dalam mengembangkan bahan ajar berbasis android untuk pembelajaran. Sedangkan perbedaan kedua penelitian ini terletak pada subjek dan objek penelitiannya.

Fitriyah (2022) telah menyelesaikan penelitian dengan judul *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Siswa Kelas V MI Raudlatul Ulum*. Penelitian skripsi tersebut bertujuan untuk mengetahui validitas produk pengembangan bahan ajar interaktif, mengetahui pemahaman konsep, dan untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar interaktif yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis android itu memperoleh hasil validitas 86,7%. Pada penelitian yang akan dilakukan juga mengembangkan bahan ajar berbasis android, hanya saja menggunakan materi bahasa indonesia teks cerita fantasi dan berfokus pada pembelajaran menyimak dan objek penelitiannya berbeda. Penelitian skripsi tersebut dilakukan pada kelas V MI Raudlatul Ulum, sedangkan penelitian yang akan dilakukan pada peserta didik kelas VII di beberapa sekolah SMP di Pati.

Nadliroh (2022) melakukan penelitian skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Debat Berbasis Android dalam Pembelajaran Menganalisis Isi Teks Debat Siswa Kelas X MA*. Penelitian tersebut dilakukan karena belum adanya pemakaian media pembelajaran interaktif digital di tiga sekolah di Demak. Penelitian Nadliroh

berfokus dalam pengembangan media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi Debak sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hasil penelitian Nadliroh (2022) diperoleh hasil validasi bahwa aplikasi Debak yang dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis Android ini memperoleh hasil validasi dari ahli media dengan skor 81,8% dan dari ahli materi memperoleh nilai 97,5 % dengan nilai yang sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Debak dikatakan layak dan efektif sebagai alat pendamping pembelajaran. Persamaan dari kedua penelitian ini yakni terletak pada pengembangan alat pembelajaran berbasis android. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada pengembangan alat pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian Nadliroh mengembangkan alat pembelajaran berupa media pembelajaran sedangkan peneliti mengembangkan bahan ajar.

Khairunnisa (2022) menyelesaikan penelitian yang berjudul *Penggunaan Media Podcast Spotify Akun Dongeng Eyang Anniek dalam Pembelajaran Menyimak Unsur Intrinsik Fabel pada Siswa Kelas VII MTsN 1 Kota Serang, Banten Tahun Pelajaran 2021/2022*. Penelitian Khairunnisa bertujuan untuk menjelaskan mengenai penggunaan media Podcast Spotify dalam pembelajaran menyimak unsur intrinsik fabel. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah kualitatif deskriptif dengan memakai model Miles and Huberman. Hasil dari penelitian ini Khairunnisa menemukan bahwa media podcast spotify Dongeng Eyang Anniek dapat menjadi menjadi media inovatif dalam proses pembelajaran teks fabel. Persamaan kedua peneliti dalam penelitian ini membahas mengenai pembelajaran menyimak teks cerita fantasi di kelas VII. Akan tetapi, dalam

penelitian ini peneliti berfokus pada pengembangan bahan ajar berbasis android pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi di kelas VII, sedangkan pada penelitian Khairunnisa berfokus pada penggunaan media dalam pembelajaran menyimak unsur intrinsik fabel dengan memakai media podcast spotify akun dongeng Eyang Anniek.

Kurniati (2022) meneliti penelitian dengan judul *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator pada Teks Eksplanasi Kelas XI SMK Swasta PAB 2 Helvetia*. Kurniati mengembangkan sebuah bahan ajar berbasis android pada materi bahasa Indonesia teks eksplanasi, bahan ajar berbasis android ini di desain menggunakan smart app creator. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa produk bahan ajar tersebut memperoleh validasi ahli materi 1 dan 2 dengan nilai 77 % dan 85% dengan kategori memuaskan dan sangat memuaskan. Sedangkan validasi dari ahli media 1 dan 2 memperoleh persentase 90% dan 91% dengan kategori sangat memuaskan dan bahan ajar tersebut layak. Selain itu, uji coba produk bahan ajar ini dinilai oleh guru dan siswa dengan persentase nilai 94% dan 92% dengan kategori sangat memuaskan. Persamaan kedua penelitian ini fokus pada pengembangan sebuah bahan ajar berbasis android. Namun, materi pelajaran yang diambil dalam penelitian ini berfokus pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi dengan subjek penelitian peserta didik kelas di tiga sekolah SMP di Pati, sedangkan penelitian Kurniati berfokus pada materi teks eksplanasi dengan subjek penelitian peserta didik kelas XI SMK. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah pengembangan pembelajaran berbasis android berupa aplikasi pembelajaran.

Rambe (2022) melakukan penelitian dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Intensif*. Penelitian tersebut menggunakan metode pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan Borg dan Gall. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran melalui software program Macromedia Flash untuk meningkatkan kemampuan menyimak insentif pada materi pada materi cerita fantasi di kelas VII SMP Negeri 4 Maluku Tengah. Pengumpulan data pada penelitian tersebut adalah observasi, wawancara dan angket. Hasil pengembangan dari penelitian tersebut menunjukkan kelayakan media untuk bisa diimplementasikan dalam pembelajaran. Media ini sangat layak digunakan karena memperoleh penilaian dari ahli media 80%, ahli materi 77%, guru 98% dan siswa 97%. Kedua penelitian ini fokus membahas tentang pembelajaran menyimak teks cerita fantasi, dan responden adalah peserta didik kelas VII SMP. Namun, penelitian tersebut fokus dalam pengembangan media pembelajaran Macromedia Flash, sedangkan dalam penelitian ini lebih fokus dalam pengembangan bahan ajar berbasis android.

Safitri dan Lubis (2022) menyelesaikan penelitian *Pengembangan Bahan Ajar pada Materi Teks Fabel Berbantuan Bot Telegram*. Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar pada materi teks fabel berbantuan bot telegram kelas VII SMP Negeri 2 Medan dan untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar tersebut. Hasil penelitian ini memperoleh rata-rata hasil validasi produk pengembangan bahan ajar memperoleh persentase 85% (sangat layak). Penelitian Safitri memakai metode R&D (Research and Development) dengan instrumen penelitian berupa penyebaran angket kepada

siswa, validator materi dan media serta guru bahasa Indonesia dengan memakai skala likert. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan ialah terletak pada bahan ajar yang digunakan, jika penelitian tersebut memakai pengembangan bahan ajar materi teks cerita fantasi melalui bot telegram, maka penelitian yang akan dilakukan menggunakan bahan ajar berbasis aplikasi android. Persamaan yang terdapat dalam penelitian tersebut dengan penelitian terbaru ialah pada beberapa tahapan penelitian dan pengembangan bahan ajar dalam lingkup materi teks cerita fantasi.

Azizah (2023) meneliti penelitian dengan judul *Media Pembelajaran Berbasis Literasi Digital dalam Mata Kuliah Pembelajaran Menyimak*. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan pengetahuan dan keterampilan menyimak dalam memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran menyimak. Metode yang dipakai dalam penelitian Azizah (2023) adalah metode deskriptif. Hasil penelitian yang diperoleh yakni mahasiswa menunjukkan kreativitas dalam pembuatan media pembelajaran berbasis literasi digital, serta pemakaian media tersebut bisa menumbuhkan antusiasme mahasiswa dalam pembelajaran menyimak untuk meningkatkan kompetensi kognitif, afektif dan psikomotor. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada fokus keterampilan menyimak. Perbedaan kedua penelitian ini terletak pada jenis media dan jenis metode penelitian yang dipakai. Pada penelitian Azizah (2023) penelitiannya memakai media berbasis literasi digital seperti video pendek, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan mengembangkan bahan ajar berbasis Android.

Darmanik (2023) telah menyelesaikan penelitian dengan judul *Development of Android-based Listening Practice Application (FunNy-Fun%Handy) with Popular Culture Topik as An Innovative Learning Media*. Penelitian ini mengembangkan aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran latihan siswa yang berisi audio budaya populer untuk melatih keterampilan mendengarkan bahasa inggris. Hasil pengembangan aplikasi ini menunjukkan skor yang diberikan oleh dua validator, validator pertama dosen Bahasa Inggris 91,4 dan 90,4. Validator programmer memberikan nilai 94. Sehingga rata-rata nilai yang diperoleh dari lembar praktik adalah 90. Produk pengembangan ini menunjukkan bahwa 4 siswa berada pada tingkat B2-Menengah Atas, 12 siswa berada di C1-Advance, 8 siswa berada di C2-Mahir dan tidak lebih siswa di tingkat menengah. Persamaan penelitian Darmanik dengan penelitian ini terletak pada proses pengembangan aplikasi berbasis android untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Perbedaan kedua penelitian ini terletak pada metode pengembangan yang digunakan. Penelitian Darmanik memakai metode pengembangan model ADDIE, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Sugiyono.

Jubaedah (2023) meneliti penelitian yang berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Digital Teks Cerita Fantasi Bermuatan Karakter bagi Siswa Kelas VII SMP*. Penelitian ini dilakukan karena pentingnya menanamkan pendidikan karakter dalam pembelajaran dan penggunaan bahan ajar digital yang masih jarang digunakan, belum adanya media alternatif buku teks sebagai sumber belajar bagi siswa. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran pengembangan bahan ajar digital teks cerita fantasi bermuatan pendidikan karakter

bagi kelas VII berada pada kategori “Sangat Baik” atau layak digunakan. Penelitian yang akan dilakukan juga berkaitan dengan pengembangan bahan ajar pada materi teks cerita fantasi, hanya saja bahan ajar ini berbasis aplikasi android dan subjek penelitian pada siswa kelas VII SMP di Kabupaten Pati.

Ni'mah (2023) melakukan penelitian berjudul *Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa Terhadap Media Benera Bermuatan Profil Pelajar Pancasila untuk Keterampilan Menulis Surat Penawaran Kelas X di Kabupaten Pati*. Penelitian ini bertujuan menganalisis kebutuhan guru dan siswa terkait media pembelajaran Benera. Hasil penelitian yang melibatkan tiga guru bahasa Indonesia dan 97 siswa dari MA Negeri 2 Pati, SMA Negeri 1 Tayu, dan SMK Cordova Margoyoso menunjukkan terdapat kebutuhan akan media pembelajaran digital interaktif berbasis audio visual. Fokus penelitian ini adalah pada analisis kebutuhan guru dan siswa. Namun, penelitian lain yang dibahas berkaitan dengan pengembangan bahan ajar Fantasia berbasis android yang juga mempertimbangkan analisis kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi untuk kelas VII SMP di Pati. Perangkat pembelajaran dan subjek dalam penelitian ini berbeda dari yang diteliti peneliti tersebut.

Sundari dan Supriyadi (2023) melakukan penelitian dengan judul *Kemampuan Menyimak Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII*. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kemampuan menyimak siswa kelas VII menemukan unsur-unsur intrinsik dari dongeng yang diperdengarkan di MTs Ikhlasiah dari teks cerita yang dibaca dan diperdengarkan. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa keterampilan menyimak cerpen siswa kelas VII di MTs

Ikhlasiah Rokan Hilir tergolong cukup, dengan persentase 60,20 %. Nilai tertinggi ada pada unsur tokoh/penokohan (71,48) dan latar (70,31). Sementara itu, unsur gaya bahasa memiliki nilai rendah yaitu 23,44. Persamaan kedua penelitian ini terletak pada pembahasan menyimak teks cerita fantasi di kelas VII SMP. Sedangkan perbedaan kedua penelitian ini terletak pada topik persoalan yang dimana topik persoalan peneliti berfokus pada proses pengembangan bahan ajar yang berbasis aplikasi yang nanti akan menghasilkan suatu produk yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran menyimak teks cerita fantasi.

Sofiantari dan Astuti (2024) menuntaskan penelitian dengan judul *Development of Android-Based Digital Teaching Materials Using Articulate Storyline 3 to Increase Student Motivation and Learning Outcomes in Natural and Social Science Subjects* yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berarti *Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA dan IPS*. Penelitian tersebut dilakukan karena rendahnya pemahaman guru terhadap teknologi yang membuat siswa kesulitan memahami materi pelajaran karena terbatasnya media pembelajaran sehingga Sofiantari dan Astuti mengembangkan bahan ajar digital berbasis android pada materi pelajaran IPAS untuk kelas V SD. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa validasi bahan ajar digital berbasis android memperoleh validasi materi 95%, validasi 75% dengan kualifikasi layak. Persamaan kedua penelitian ini adalah sama-sama melakukan pengembangan bahan ajar berbasis android berupa aplikasi pembelajaran. Akan tetapi, dalam penelitian yang dilakukan Sofiantari dan Astuti

menggunakan pengembangan model 4D dan responden dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini terletak pada responden yang dipakai dalam penelitian serta materi pelajaran yang dipakai.

Vinnisya (2024) telah melakukan penelitian dengan judul *Pengembangan Bahan Ajar Teks Deskripsi Berbasis Aplikasi Android Construct 2 Kelas VII SMP/MTS*. Penelitian ini mengkaji pengembangan bahan ajar teks deskripsi berbasis aplikasi Android Construct 2 untuk siswa kelas VII SMP. Hasil penelitian ini menghasilkan desain kurikulum, materi, dan media pembelajaran. Produk bahan ajar yang dikembangkan dengan menu pengenalan, permainan, dan evaluasi, serta tiga bagian pembelajaran yang meliputi pendekatan saintifik, materi teks deskripsi dan permainan. Implementasi dari hasil pengembangan produk ini mendapatkan persetujuan penuh dari guru dan siswa kelas VII SMP Negeri 74 Jakarta dengan 31 dari 32 aspek yang disetujui, sehingga berdasarkan persetujuan tersebut produk bahan ajar ini layak dipakai dalam pembelajaran. Kedua penelitian ini sama-sama melakukan pengembangan bahan ajar berbasis android sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran. Namun, penelitian tersebut berfokus pada materi bahasa Indonesia teks deskripsi kelas VII, sedangkan dalam penelitian ini mengambil materi bahasa Indonesia teks cerita fantasi pada pembelajaran menyimak pada kelas VII.

2.2 Landasan Teoretis

Beberapa teori yang berjudul teoritis dalam penelitian ini meliputi (1) Bahan Ajar, (2) Hakikat Menyimak, (3) Keterampilan Menyimak, (4) Teks Cerita Fantasi.

2.2.1 Bahan Ajar

2.2.1.1 Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar dibuat sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Bahan ajar yang dirancang atau dikembangkan harus mencakup materi atau konten yang dapat meningkatkan kompetensi dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Kosasih, 2021:1).

Menurut Anwar (2023:3) menjelaskan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan atau materi yang disusun secara struktur dan sistematis yang dirancang sesuai dengan tuntutan kurikulum, dan menjadi sumber belajar bagi siswa sebagai bahan atau materi bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Bahan ajar bisa berupa teks, gambar, audio, atau video. Untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, bahan ajar perlu berisi informasi lengkap dan terstruktur untuk mendukung pembelajaran dan mencakup kompetensi secara keseluruhan (Wahyudi, 2021:3).

Berdasarkan definisi bahan ajar diatas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah bahan atau materi pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan sesuai dengan kurikulum untuk mendukung tujuan pembelajaran. Bahan ajar ini dapat berupa teks, gambar, audio, atau video, dan harus mencakup informasi lengkap yang mendukung pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa secara keseluruhan.

2.2.1.2 Karakteristik Bahan Ajar

Karakteristik bahan ajar mencakup beberapa poin, yaitu a) mencerminkan perspektif modern terhadap mata pelajaran dan cara penyajiannya, b) menyediakan

sumber yang terstruktur dan bertahap, c) menyajikan topik yang beragam dan seimbang, d) menawarkan berbagai model, metode, dan alat pengajaran, e) memberikan pengantar awal untuk tugas dan latihan, serta f) menyertakan sumber untuk evaluasi dan perbaikan (Tarigan, 2014:267).

Karakteristik bahan ajar menurut Magdalena (2020:10), bahwa terdapat lima karakteristik bahan ajar antara lain: *self-instruction*, *self-contained*, *stand-alone*, *adaptive*, dan *user friendly*.

- a). *Self-instruction* yaitu bahan ajar memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri, sehingga penting untuk melengkapi bahan ajar tersebut dengan tujuan pembelajaran yang jelas.
- b) *Self-contained* berarti bahan ajar mencakup semua materi dari satu unit kompetensi atau sub kompetensi yang sedang dipelajari.
- c) *Stand-alone* menunjukkan bahwa bahan ajar tidak bergantung pada bahan ajar lainnya.
- d) *Adaptive* merujuk pada kemampuan bahan ajar untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- e) *User friendly* artinya bahan ajar harus dirancang untuk memudahkan pengguna dalam hal penjelasan dan penyajian.

Abdullah (2022:30) mengemukakan pendapatnya bahwa ada empat karakteristik yang harus dipenuhi dalam menyusun bahan ajar yaitu konsistensi, format, organisasi, dan perwajahan. Karakteristik-karakteristik bahan ajar tersebut sebagaimana berikut.

- a. Konsistensi

Konsistensi dalam bentuk dan jenis huruf di setiap halaman sangat penting. Hindari variasi berlebihan dalam ukuran dan gaya huruf. Kerapian terlihat dari jarak spasi yang seragam, seperti antara judul, subjudul, dan isi. Penggunaan spasi yang konsisten membantu pembaca mengikuti alur informasi. Selain itu, batasan pengetikan juga harus jelas. Pemilihan huruf dan ukuran sebaiknya mempertimbangkan kenyamanan baca peserta didik untuk meningkatkan daya tarik bahan ajar.

b. Format

Konsisten juga harus mencakup penggunaan format yang tepat, baik itu format kolom (seperti kolom tunggal, format loran, atau multikolom) maupun format paragraf yang sesuai.

c. Organisasi

Bahan ajar yang terstruktur dengan baik akan memudahkan dan memotivasi peserta didik dalam proses belajar. Materi pembelajaran harus disusun secara sistematis, termasuk pengorganisasian isi, ilustrasi (seperti gambar, foto, peta), serta hubungan antara paragraf, judul, dan subjudul. Hal ini bertujuan untuk membantu peserta didik belajar secara mandiri.

d. Perwajahan

Keterkaitan peserta didik terhadap bahan ajar sering kali lebih tinggi pada bagian sampul, sehingga penting untuk mendesain sampul dengan gambar kombinasi warna, dan ukuran huruf yang harmonis. Setelah peserta didik mulai membaca, perlu ada upaya untuk menjaga minat dan motivasi mereka, seperti menambahkan gambar atau ilustrasi dalam buku. Penggunaan multimedia sebagai

pelengkap yang bisa membantu mempertahankan semangat belajar. Selain itu, menyediakan tugas dan latihan dalam bahan ajar dapat mengurangi kebosanan peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik bahan ajar yang baik harus lengkap, mandiri, adaptif, mudah dipahami, dan terstruktur dengan baik agar bisa mendukung siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

2.2.1.3 Jenis-Jenis Bahan Ajar

Kelana dan Pratama (2019:5) mengemukakan bahwa jenis bahan ajar sangat beragam, ada yang cetak maupun noncetak. Bahan ajar cetak meliputi:

a. Handout mencakup inti dari materi pelajaran yang penting. Pembuatan handout mempunyai tujuan untuk memudahkan peserta didik memahami materi yang mereka pelajari secara cepat dan akurat. Pendidik bisa menyusun handout dengan merujuk pada sumber online atau buku.

b. Modul

Modul adalah bahan ajar yang disusun oleh pendidik dengan format tertentu untuk siswa dalam melaksanakan pembelajaran mandiri. Isi dalam modul biasanya meliputi tujuan pembelajaran, materi, informasi tambahan, latihan soal, petunjuk kerja, evaluasi dan umpan balik.

c. Buku

Buku merupakan sekumpulan dokumen yang berisi pengetahuan dari hasil analisis. Buku dibuat secara semenarik mungkin, memakai bahasa yang mudah

dipahami, dan dilengkapi dengan gambar dan keterangan yang jelas dalam buku tersebut.

d. Lembar Kerja Peserta Didik

LKPD dirancang supaya peserta didik bisa belajar mandiri. LKPD biasanya terdiri dari materi pembelajaran, ringkasan dan tugas terkait. Biasanya, peserta didik mengikuti instruktur secara teratur untuk memahami materi, sekaligus diberikan tugas yang relevan.

Sementara itu, bahan ajar non-cetak meliputi:

1. Audio

Bahan ajar audio adalah bahan ajar yang dipakai untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui suara yang bisa membantu peserta didik dalam memahami materi. Jenis-jenis bahan ajar audio meliputi:

- a) Piringan hitam.
- b) Radio.
- c) Pita audio (rol atau kaset).

2. Audio-Visual

Bahan ajar audio-visual adalah bahan ajar yang menggabungkan suara dan gambar untuk menyampaikan pesan atau informasi, dan bisa meningkatkan variasi komunikasi. Contoh bahan ajar audio-visual termasuk VCD, DVD, Film bersuara, dan video.

3. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif yakni bahan ajar kompleks yang menggabungkan berbagai elemen seperti teks, animasi, grafik, audio dan video untuk bisa membuat suasana belajar menjadi menarik. Bentuk multimedia interaktif meliputi:

- a) Multimedia interaktif offline, seperti CD interaktif, media pembelajaran berbasis perangkat lunak.
- b) Multimedia interaktif online, seperti situs web, gmail, dan blog.

Prastowo (2018:40), bahan ajar dapat dikategorikan menjadi tiga jenis, yakni berdasarkan bentuk, cara kerja, dan sifatnya.

a. Bahan ajar dibagi menjadi empat jenis berdasarkan bentuknya:

1. Bahan cetak (printed), materi dalam bentuk kertas, seperti handout, buku ajar, modul, lembar siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto atau gambar, dan model atau market.
2. Bahan audio/radio yakni semua sistem yang menggunakan sinyal radio, seperti kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio.
3. Bahan ajar audio visual yakni kombinasi audio dan gambar bergerak, contohnya video compact disk dan film.
4. Bahan ajar interaktif yakni gabungan berbagai media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang dapat dimanipulasi oleh pengguna, seperti compact disk interaktif.

b. Bahan ajar berdasarkan cara kerjanya

Berdasarkan cara kerjanya, bahan ajar dibedakan menjadi lima jenis yaitu:

1. Bahan ajar non-proyeksi ialah bahan ajar yang tidak perlu proyektor untuk menampilkan isinya, sehingga peserta didik bisa langsung memakainya. Contohnya foto, diagram, display, dan model.
 2. Bahan ajar proyeksi yakni bahan ajar yang memerlukan proyektor untuk bisa digunakan seperti slide, filmstrip, overhead transparencies, dan proyeksi komputer.
 3. Bahan ajar audio yaitu bahan ajar yang berupa sinyal audio yang direkam pada media seperti tape compo, CD Player, VCD player atau multimedia player. Contohnya adalah kaset, CD, dan flashdisk.
 4. Bahan ajar audio visual yaitu bahan ajar yang memerlukan perangkat pemutar seperti VCD player, tape player. Bahan ini menyajikan kombinasi gambar dan suara secara bersamaan. Contohnya video dan film.
 5. Bahan ajar berbasis komputer ialah jenis bahan ajar non cetak yang memanfaatkan komputer untuk pembelajaran, seperti multimedia dan instruksi berbasis komputer.
- c. Bahan ajar berdasarkan sifatnya

Berdasarkan sifatnya, bahan ajar dibagi menjadi empat kategori:

1. Bahan ajar berbasis teknologi: termasuk audio kaset, siaran radio, slide, filmstrip, video, dan siaran televisi.
2. Bahan ajar cetak: contohnya buku, pamflet, panduan belajar, lembar kerja siswa, peta, dan foto dari majalah atau koran.
3. Bahan ajar untuk praktik atau proyek: misalnya kit sains, lembar observasi, angket, dan dokumen wawancara.

4. Bahan ajar untuk interaksi: contohnya telepon, handphone, dan video konferensi.

Secara umum, bahan ajar dibagi menjadi dua kategori yaitu bahan ajar tercetak dan bahan ajar non-cetak. Bahan ajar tercetak merujuk pada materi atau konten yang memiliki bentuk fisik, biasanya menggunakan kertas sebagai media, dan hasilnya dapat berupa buku, modul, lembar kerja siswa, poster, komik dan sebagainya. Disisi lain, bahan ajar non-cetak adalah materi atau konten yang tidak memiliki bentuk fisik. Bahan ajar ini umumnya hanya dapat diakses, dilihat atau didengar melalui alat atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara, seperti audio, video, vcd, multimedia, situs web, dan film. (Saputra, 2021:5).

Berdasarkan uraian dari ketiga ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar terbagi menjadi dua kategori utama yakni bahan ajar cetak dan noncetak.

2.2.1.4 Kriteria Bahan Ajar

Kosasih (2021:45) kriteria bahan ajar yang baik mencakup tiga aspek, yakni isi bahan ajar, penyajian materi serta bahasa dan keterbacaannya.

a. Isi bahan ajar

Isi bahan ajar harus selaras dengan kurikulum serta memiliki ketegasan dan kejelasan dalam konsep-konsep bahasa dan sastra. Isi dalam bahan ajar tersebut itu harus bermakna dan menghormati keberagaman kehidupan peserta didik dan nilai-nilai masyarakat. Selain itu, isi bahan ajar sebaiknya terkait dengan materi pelajaran lainnya.

b. Penyajian materi

Penyajian materi harus menarik minat dan motivasi peserta didik. Penyajian ini perlu didukung oleh ilustrasi yang menarik, mudah dipahami, dan mengajak

peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran. Materi harus disusun secara sistematis dan bervariasi, mulai dari yang sederhana hingga kompleks, konkret hingga abstrak, serta dari yang dekat dengan kehidupan peserta didik (lokal) hingga internasional. Penyajian ini harus mencakup ragam bahasa lisan dan tulisan, dan memanfaatkan berbagai sumber baik cetak, elektronik, maupun narasumber.

c. Bahasa dan keterbacaan

Bahasa yang digunakan harus sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik agar mudah dipahami. Bahasa dalam bahan ajar harus efektif, sederhana, sopan, dan menarik serta mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, baik dari segi keberagaman maupun fungsi bahasa, termasuk dalam bentuk lisan, tertulis, formal, dan nonformal.

Kriteria bahan ajar yang berkualitas harus memenuhi beberapa kriteria penting, seperti : substansi materi, keakuratan dan kelengkapan, tingkat keterbacaan, dan sistematika penyusunan (Nurdyansyah, 2018:6). Pendapat lain menurut Dewi (2022:20) kriteria bahan ajar hendaknya sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan peserta didik, benar-benar dalam penyajian faktualnya, menggambarkan latar belakang dan suasana yang dihayati peserta didik, mudah dan ekonomis dalam penggunaannya, cocok dengan gaya belajar peserta didik, dan lingkungan dimana bahan ajar digunakan harus tepat dengan jenis media yang dipakai.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kriteria bahan ajar yang baik mencakup tiga aspek utama yakni isi bahan ajar, penyajian materi, serta bahasa dan keterbacaan.

2.2.2 Hakikat Menyimak

2.2.2.1 Pengertian Menyimak

Keterampilan berbahasa pada dasarnya terdiri dari empat komponen yakni keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan menyimak, dan keterampilan berbicara. pada pembahasan ini fokus yang akan diambil adalah pada keterampilan menyimak, tanpa membahas ketiga aspek keterampilan berbahasa lainnya.

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan, dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh di pembicara melalui ujaran atau melalui bahasa lisan. (Tarigan, 2021:31).

Menurut Putri dan Widoyoko (2022:3) menjelaskan bahwa menyimak merupakan kegiatan yang lebih kompleks dengan tingkatan tertinggi sebab pada kegiatan menyimak sudah terdapat unsur kesengajaan yang melibatkan proses berpikir dalam memahami isi simakan. Unsur kesengajaan ini muncul karena penyimak sudah menetapkan tujuan, sehingga berusaha untuk fokus memahami isi simakan dengan berpusat pada suara itu dan mengabaikan suara-suara lain yang tidak berkaitan dengan bahan simakan.

Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Hasriani (2023:2) bahwa menyimak adalah proses mendengarkan tanda-tanda lisan dengan memusatkan pikiran, memerlukan pemahaman makna, tanggapan, dan penilaian terhadap informasi

yang disampaikan pembicara serta mampu menangkap isi yang terkandung dalam isi pembicaraan.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah proses mendengarkan secara aktif dan intensif yang melibatkan perhatian penuh, pemahaman, serta penilaian terhadap informasi yang disampaikan secara lisan. Menyimak tidak sekedar mendengarkan saja, tetapi melibatkan juga elemen kesengajaan dan fokus pikiran untuk memahami arti dan menangkap esensi dari komunikasi.

2.2.2.2 Jenis Menyimak

Jenis menyimak menurut Tarigan (2021:37) dibagi menjadi dua diantaranya:

(a) Menyimak Ekstensif

Menyimak ekstensif merupakan jenis kegiatan mendengarkan yang berkaitan dengan topik-topik yang lebih umum dan bersifat lebih bebas terhadap suatu ucapan, tanpa memerlukan bimbingan langsung dari seorang pengajar. Terdapat empat kategori dalam menyimak ekstensif yakni menyimak sosial, menyimak sekunder, menyimak estetik, dan menyimak pasif.

(b) Menyimak

Menyimak intensif adalah jenis kegiatan menyimak yang lebih fokus mendengarkan bahasa alami dengan cara yang lebih bebas dan umum, tanpa memerlukan bimbingan langsung dari guru. Jenis-jenis menyimak intensif ini seperti menyimak kritis, menyimak kreatif, menyimak konsentratif, menyimak interogatif, menyimak eksploratif, dan menyimak selektif.

Beragam jenis menyimak muncul dari berbagai sudut pandang, seperti tujuan dan intensitas atau tingkatan menyimak. Berdasarkan tujuannya menyimak dapat dibedakan menjadi menyimak untuk belajar, menyimak untuk hiburan, dan menyimak untuk memecahkan masalah. Sementara itu, dari segi tingkatannya, menyimak dibagi menjadi menyimak ekstensif dan menyimak intensif (Hasriani, 2023:23).

Sorraya dan Anas (2019:21) mengemukakan bahwa menyimak dapat dibedakan menjadi beberapa kategori yang dikelompokkan berdasarkan sumber suara dan jenis bahan simakan. Berdasarkan sumber suara, terdapat dua jenis menyimak: a) intrapersonal listening, yang merupakan proses menyimak diri sendiri, dan b) interpersonal listening, dimana penyimak berinteraksi dengan orang lain atau penutur. Berdasarkan bahan simakan, jenis menyimak dibagi menjadi dua kategori yaitu intensif dan ekstensif.

Berdasarkan uraian di atas, dapat kita simpulkan bahwa menyimak memiliki berbagai jenis dan kategori yang menunjukkan tujuan, sumber, dan cara mendengarkan yang berbeda yang bisa membantu dalam memahami dan mengaplikasikan keterampilan menyimak secara efektif.

2.2.2.3 Tujuan Menyimak

Tujuan seseorang dalam menyimak sesuatu sangatlah bervariasi. Secara umum menyimak bisa dilihat dari berbagai pandangan seperti sebagai sarana, keterampilan berkomunikasi, seni, proses, respons, dan pengalaman imajinatif. Terdapat beberapa tujuan dalam menyimak yakni (a) menyimak sebagai sarana belajar, (b) menyimak untuk menikmati, (c) menyimak untuk melakukan evaluasi, (d)

menyimak untuk memberikan apresiasi, (e) menyimak untuk menyampaikan ide-ide, (f) menyimak untuk membedakan berbagai bunyi, (g) menyimak untuk menyelesaikan masalah, dan (h) menyimak untuk memperkuat keyakinan diri (Tarigan, 2021:59).

Tujuan menyimak menurut Hijriyah (2016:3) sebagai berikut:

a) Menyimak untuk belajar

Tujuan menyimak ini adalah untuk memperoleh pengetahuan dari apa yang disampaikan oleh pembicara.

b) Menyimak untuk menikmati

Dalam hal ini, fokusnya adalah pada pengalaman menikmati materi yang disampaikan, terutama dalam bidang seni.

c) Menyimak untuk mengevaluasi

Orang menyimak dengan maksud untuk menilai berbagai aspek dari apa yang didengar, seperti kualitas dan logika.

d) Menyimak untuk mengapresiasi

Ini melibatkan kemampuan untuk menikmati dan menghargai materi yang didengarkan, seperti berita, puisi, dan musik.

e) Menyimak untuk mengkomunikasikan ide

Tujuannya adalah agar individu bisa menyampaikan ide dan perasaan kepada orang lain dengan jelas dan efektif.

f) Menyimak untuk membedakan bunyi

Orang menyimak untuk bisa membedakan bunyi yang memiliki makna berbeda yang sering terjadi saat belajar bahasa asing dengan mendengarkan pembicara asli.

g) Menyimak untuk memecahkan masalah

Tujuan menyimak ini adalah untuk menemukan solusi secara kreatif dan analitis berdasarkan informasi yang diberikan oleh pembicara.

h) Menyimak untuk menyakinkan

Dalam hal ini, orang menyimak untuk memperkuat keyakinan terhadap suatu masalah atau pendapat yang sebelumnya diragukan.

Tujuan menyimak menurut Dibia (2018:140) menyatakan bahwa tujuan menyimak adalah (a) untuk memperoleh fakta, (b) menganalisis fakta, (c) mengevaluasi fakta, (d) memperoleh informasi, (e) memberikan hiburan pada diri sendiri, dan (f) meningkatkan kemampuan berbicara.

Berdasarkan pendapat ketiga di tersebut dapat kita tarik kesimpulan bahwa secara keseluruhan menyimak memiliki tujuan yang beragam mulai dari memperoleh pengetahuan, menikmati dan mengapresiasi materi, mengevaluasi informasi, menyampaikan ide, membedakan suara serta meningkatkan kemampuan berbicara dan pemahaman.

2.2.2.4 Tahap-Tahap Menyimak

Proses menyimak terdapat tahap-tahap antara lain:

- a) Tahap mendengar, dimana pada tahap ini kita hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh pembicara.
- b) Tahap memahami, yaitu keinginan untuk mengerti isi pembicaraan setelah mendengar.
- c) Tahap menginterpretasi, dimana penyimak yang baik ingin menafsirkan makna yang tersirat dari ujaran pembicara.

- d) Tahap mengevaluasi, setelah memahami serta dapat menafsirkan isi yang tersirat dalam ujaran itu.
- e) Tahap menanggapi, dimana penyimak menyerap dan menerima ide-ide yang disampaikan oleh pembicara (Tarigan, 2021:31).

Dibia (2018:140), tahap dalam proses menyimak yakni:

- a) Tahap interpretasi

Pendengar berusaha memahami dan menafsirkan makna atau pesan yang terdapat dalam informasi yang didengar.

- b) Tahap evaluasi

Pendengar melakukan penilaian terhadap informasi yang diterima dan mengambil keputusan berdasarkan penilaian tersebut.

- c) Tahap reaksi

Pada tahap ini pendengar memberikan respons atau tanggapan terhadap informasi yang didengar dengan melakukan tindakan lanjutan.

Menurut Astuti dan Amri (2021:30) menegaskan bahwa proses menyimak mencakup lima tahap menyimak, diantaranya tahap mendengar, tahap memahami, tahap menginterpretasi, tahap evaluasi, dan tahap menanggapi.

Berdasarkan penjelasan di atas tentang tahap-tahap menyimak, maka dapat disimpulkan bahwa proses menyimak mencakup beberapa tahapan yaitu mendengar, memahami, menginterpretasi, mengevaluasi, dan menanggapi. Proses tersebut diawali dari tahap mendengarkan informasi, berikutnya memahami dan menafsirkan makna, kemudian dilakukan evaluasi terhadap informasi yang diperoleh, dan diakhiri dengan memberikan tanggapan atau respons.

2.2.2.5 Faktor yang Mempengaruhi Menyimak

Seorang penyimak yang baik perlu memahami berbagai faktor yang bisa mempengaruhi proses menyimak untuk mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahpahaman. Faktor-faktor tersebut menurut Wulandari (2019:22) meliputi: a) Faktor fisik, seseorang dapat menyimak dengan baik jika dalam kondisi fisik yang sehat dan bugar, sehingga informasi yang disimak bisa dipahami dengan lebih baik. b) Faktor psikologis, aspek psikologi sangat penting untuk diperhatikan. Jika kondisi psikologis seseorang tidak baik, hal ini bisa mempengaruhi cara berpikir penyimak yang bisa membuat hasil simakan menjadi tidak akurat. c) Faktor pengalaman, pengalaman pribadi mempengaruhi sikap terhadap materi simakan, dan kekayaan kosakata bisa mendukung pemahaman. d) Faktor sikap, pandangan seseorang terhadap materi yang disimak bisa mempengaruhi cara mereka dalam menyimak. mereka yang setuju dengan ide-ide yang disampaikan biasanya lebih antusias, sedangkan yang tidak setuju cenderung kurang bersemangat. e) Faktor motivasi, individu dengan motivasi yang tinggi akan berupaya keras untuk bisa mendapatkan informasi yang diinginkan, meskipun dalam situasi yang tidak ideal. f) Faktor jenis kelamin, cara menyimak antara pria dan wanita seringkali berbeda. Pria cenderung lebih analitis, aktif, dan objektif, sementara wanita lebih emosional, pasif dan subjektif. g) Faktor lingkungan, lingkungan terbagi menjadi dua, yaitu lingkungan fisik dan sosial. Lingkungan fisik berkaitan dengan kualitas suara, kejelasan, dan nada intonasi yang mempengaruhi pemahaman terhadap maksud pembicara. Lingkungan sosial yang bisa menciptakan suasana yang nyaman dan tenang, sehingga penyimak bisa berkonsentrasi. h) Faktor peranan dalam masyarakat,

individu yang sering melakukan kegiatan menyimak cenderung mempunyai banyak informasi yang bisa menambah wawasan. Biasanya, orang yang mencari informasi yang relevan dengan status dan peranan sosial yang ada pada dirinya, seperti guru, dokter, karyawan, pejabat, dan mahasiswa.

Tarigan (2021:104) menyimpulkan bahwa terdapat delapan faktor yang berpengaruh terhadap proses menyimak antara lain:

- a. Kondisi fisik, seorang pendengar merupakan faktor penting yang menentukan efektivitas dan kualitas menyimak.
- b. Faktor psikologis, faktor psikologis ini mempengaruhi proses menyimak. Faktor psikologis terbagi menjadi dua kategori yaitu faktor psikologis positif yang memberikan dampak baik, dan faktor psikologis negatif yang berdampak buruk terhadap kegiatan menyimak.
- c. Faktor pengalaman, faktor ini menunjukkan bahwa kurangnya minat. Serta bisa disebabkan oleh kurangnya pengalaman atau tidak adanya pengalaman sama sekali pada bidang yang disimak.
- d. Faktor sikap, ini faktor yang berpengaruh dalam kegiatan menyimak, karena setiap individu mempunyai dua sikap dasar yakni menerima dan menolak. Kedua sikap ini memberikan dampak positif atau negatif dalam proses menyimak.
- e. Faktor motivasi, faktor ini merupakan salah satu penentu keberhasilan individu. Motivasi yang kuat bisa memastikan seseorang mencapai tujuannya. Motivasi ini berkaitan erat dengan kepribadian seseorang.

- f. Faktor jenis kelamin, faktor ini menjelaskan bahwa gaya menyimak pria dan wanita berbeda. Gaya menyimak pria umumnya bersifat objektif, aktif, analitis, rasional dan mandiri. Sedangkan gaya menyimak wanita cenderung lebih subjektif, pasif, ramah, sensitif, dan emosional.
- g. Faktor lingkungan mencakup lingkungan fisik dan sosial.
- h. Faktor peran dalam masyarakat. Kemampuan menyimak kita juga dipengaruhi oleh peran kita dalam masyarakat.

Rahman (2019:25) menjelaskan bahwa ada tiga faktor yang mempengaruhi keefektifan menyimak yakni faktor pembicara, pembicaraan, dan penyimak

a) Pembicara

Pembicara adalah individu yang menyampaikan ide, pesan, atau informasi kepada penyimak menggunakan bahasa lisan. Keefektifan proses menyimak dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kualitas keahlian, kharisma, dan popularitas pembicara, yang semuanya mempunyai dampak signifikan terhadap audiens.

b) Pembicaraan

Pembicaraan merujuk pada materi konten, pesan, atau informasi yang disampaikan kepada penyimak. Pembicara yang menarik harus memenuhi aspek lain seperti aktual, berguna, sistematis, seimbang, dan dalam pusat minat penyimak.

c) Penyimak

Penyimak merupakan individu yang mendengarkan dan memahami konten yang disampaikan oleh pembicara dalam proses menyimak. penyimak merupakan faktor kunci yang bisa mempengaruhi efektivitas dalam kegiatan menyimak.

beberapa aspek yang berkaitan dengan penyimak meliputi kondisi, konsentrasi, tujuan, minat, kemampuan linguistik, pengetahuan, dan pengalaman yang luas.

Berdasarkan berbagai pendapat dari para ahli mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi proses menyimak dapat disimpulkan bahwa proses menyimak dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori utama yaitu faktor individu, faktor pembicara, dan faktor pembicaraan. Ketiga faktor ini saling mempengaruhi dan penting untuk diperhatikan dalam proses komunikasi agar informasi dapat tersampaikan dan diterima dengan baik.

2.2.3. Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak ialah salah satu elemen krusial dalam komunikasi dan pembelajaran yang efektif. Keterampilan menyimak dalam pembelajaran sangat penting, sebab kemampuan menyimak tidak hanya berfungsi untuk memahami informasi yang disampaikan secara lisan, tapi juga sebagai pondasi untuk mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya seperti berbicara dan menulis. Kemampuan menyimak yang baik memungkinkan siswa untuk menangkap inti materi yang diajarkan, mengidentifikasi pesan-pesan penting, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Keterampilan menyimak ini juga bisa mendukung perkembangan sosial dan emosional peserta didik. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan keterampilan menyimak dalam proses pembelajaran sangatlah penting supaya siswa bisa terlibat secara aktif dan efektif dalam pengalaman mengajar mereka.

2.2.3.1 Pengertian Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak pada dasarnya merupakan proses kognitif yang melibatkan tingkat pemahaman yang lebih mendalam. Menurut Yasmine (2020:170) kemampuan menyimak merupakan kemampuan untuk mendengarkan dengan seksama dan memahami informasi yang disampaikan. Kemampuan ini meliputi penerimaan, analisis, pemahaman, dan penarikan kesimpulan dari informasi lisan yang disampaikan dalam bahasa yang dituju (Sukma dan Saifudin, 2021:15). Lalu, Hijriyah (2016:95) mengemukakan bahwa keterampilan menyimak adalah salah satu kemampuan berbahasa yang paling penting. Beberapa pandangan menjelaskan bahwa menyimak adalah suatu proses bahasa yang diinterpretasikan dalam pikiran.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak adalah keterampilan berbahasa yang krusial dan kompleks, yang melibatkan proses kognitif dalam memahami serta menganalisis informasi yang disampaikan secara lisan.

2.2.3.2 Upaya Meningkatkan Keterampilan Menyimak

Menurut Marlianti (2020:12) Upaya-upaya yang bisa dilakukan untuk meningkatkan keterampilan menyimak ada lima cara yang bisa dilakukan untuk meningkatkan keterampilan menyimak, yakni (a) mendengarkan kembali ucapan, (b) meningkatkan kata kunci, (c) melakukan parafrasa, (d) merangkum, dan (e) menjawab pertanyaan.

Beberapa cara untuk meningkatkan keterampilan menyimak yakni menghindari ketergesa-gesaan dalam menyimak, memahami maksud sendiri, memperhatikan perbedaan pemakaian bahasa, menyadari prasangka sendiri,

memahami prasangka pembicara, memeriksa fakta-fakta pembicara, menyimak pembicara sampai selesai, memanfaatkan waktu menyimak sebaik-baiknya, dan memahami maksud pembicara (Tarigan, 2021:185).

Mutasim (2020:7) menjelaskan keterampilan menyimak diharapkan dapat memperbaiki kemampuan menyimak siswa di sekolah. Sehabis mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas, siswa diharapkan bisa menyimak dengan lebih baik, lebih tajam, mendalam dan dengan kecepatan yang optimal. Berbagai langkah perlu diambil untuk bisa meningkatkan keterampilan menyimak siswa yang dapat bersifat intrinsik dan ekstrinsik. Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai upaya-upaya tersebut:

a. Upaya intrinsik

Upaya untuk meningkatkan keterampilan menyimak melalui pelatihan daya simak atau kepekaan penyimak itu sendiri.

b. Upaya ekstrinsik

Faktor-faktor di luar diri penyimak harus diperhatikan agar keterampilan menyimak siswa bisa berkembang. Peningkatan keterampilan menyimak dilakukan dengan memanfaatkan elemen-elemen eksternal yang mendukung proses tersebut.

Uraian di atas dapat kita tarik kesimpulan bahwa keterampilan menyimak bisa ditingkatkan melalui kombinasi berbagai strategi seperti mendengarkan secara aktif dan melakukan parafrasa, serta dengan memperhatikan dengan baik faktor internal dan eksternal. Beberapa langkah telah dikhususkan untuk memperkuat keterampilan menyimak seseorang untuk bisa lebih fokus, menyeluruh, dan efektif, terlebih lagi dalam konteks pembelajaran di sekolah.

2.2.4 Cerita Fantasi

2.2.4.1 Pengertian Cerita Fantasi

Cerita fantasi adalah salah satu genre yang sangat penting untuk mengembangkan kreativitas. Berfantasi secara aktif dapat meningkatkan kemampuan aktif seseorang (Harsiati, 2017:195). Cerita Fantasi merupakan sebuah karya tulis yang disusun dengan alur cerita yang wajar, tetapi mengandung elemen imajinatif dan khayalan. Dalam cerita fantasi, hal-hal yang tidak mungkin dianggap sebagai hal yang biasa dan bukan sesuatu yang aneh, bahkan seringkali diperbesar secara sengaja. Jika dianalisis secara logis, peristiwa-peristiwa tersebut tidak akan pernah terjadi di dunia nyata (Muhammad, 2020:7).

Nurgiyantoro (2018:295) mengutarakan bahwa cerita fantasi adalah cerita yang menghadirkan karakter, alur, latar atau tema yang kebenarannya dipertanyakan, baik mencakup hampir seluruh bagian cerita maupun hanya sebagian darinya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa cerita fantasi adalah sebuah genre cerita yang membuka kebebasan untuk berimajinasi, dimana elemen-elemen fantastis dihadirkan untuk menciptakan pengalaman yang tidak mungkin ditemukan dalam kehidupan nyata, namun bisa dinikmati dan diterima dalam konteks cerita. Genre cerita ini memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas dan daya imajinasi pembaca.

2.2.4.2 Ciri-Ciri Cerita Fantasi

Ciri-ciri cerita fantasi ialah :

- a) Kejaiban, kemisterius, dan keanehan

Ciri ini menunjukkan adanya unsur-unsur dalam cerita yang tidak dapat dijelaskan secara logis, termasuk elemen yang tidak ada di dunia nyata, seperti mesin waktu dan karakter kekuatan sihir.

b) Ide cerita terbuka

Ide dalam cerita fantasi hampir tidak terikat oleh batasan realitas, memungkinkan penulis untuk mengembangkan cerita sesuai keinginan mereka.

c) Memakai berbagai latar (berbagai lintas ruang dan waktu)

Cerita fantasi seringkali mencakup ruang dan waktu yang melampaui batasan realitas yang ada.

d) Tokoh unik (mempunyai kesaktian)

Karakter dalam cerita fantasi bisa sangat unik dan mempunyai kemampuan luar biasa, yang tidak mungkin ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

e) Bersifat Fiksi

Cerita fantasi ini sifatnya fiktif, artinya tidak berdasarkan kejadian nyata.

f) Penggunaan bahasa

Bahasa yang digunakan dalam cerita fantasi sangat beragam, ekspresif, dan mencakup variasi kata serta sinonim yang kuat, sering kali disertai dengan ragam percakapan (Muhammad, 2020:8).

Menurut Febriyanti (2020:209) menjelaskan cerita fantasi memiliki karakteristik yang mirip dengan jenis teks lainnya. Beberapa ciri khas dari cerita fantasi antara lain: a) bersifat fiksi atau tidak berdasarkan kenyataan, 2) alur cerita melibatkan elemen magis, c) latar cerita dapat melampaui batas waktu dan ruang, d) tokoh-tokohnya memiliki keunikan, seperti kekuatan super, dan 5) termasuk

dalam kategori cerita imajinatif. Ciri utama dari cerita fantasi dapat dilihat melalui tokoh-tokoh dan lokasi yang merupakan hasil imajinasi dan tidak ada dalam kehidupan nyata (Nurhafika dan Hafriison, 2019:80).

Penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa ciri-ciri cerita fantasi mencakup beberapa aspek penting yang membedakannya dari jenis cerita lainnya yakni keajaiban dan kemisteriusan, ide cerita yang terbuka, latar yang beragam, tokoh unik dan memiliki kesaktian, sifat fiksi, pemakaian bahasa yang ekspresif. Dengan demikian cerita fantasi bisa dilihat sebagai bentuk narasi yang kaya akan imajinasi, dan menawarkan kebebasan kreatif bagi penulis untuk menjelajahi tema-tema magis dan fantastis.

2.2.4.3 Struktur Teks Cerita Fantasi

Struktur teks dalam karya sastra adalah salah satu ciri yang membedakan karya tersebut. Struktur ini disusun secara sistematis dan berurutan, dimulai dari pembukaan, diikuti oleh isi, dan diakhiri dengan penutup. Setiap bagian dari struktur teks mempunyai karakteristik unik yang membedakan satu teks dari yang lainnya. Teks cerita fantasi memiliki struktur khusus yang menandakan bahwa cerita tersebut termasuk dalam genre fantasi. Umumnya, cerita fantasi mencakup elemen-elemen yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata, melainkan hanya ada dalam imajinasi penulis itu sendiri. Adapun struktur teks cerita fantasi meliputi orientasi, komplikasi, dan resolusi (Novita dan Nursaid, 2020:259). Uraian strukturnya sebagai berikut:

- a) Orientasi, berisi tentang pengungkapan pengenalan tokoh dan latar cerita oleh penulis, dan dalam orientasi ini biasanya muncul diakibatkan oleh adanya konflik.

- b) Komplikasi, biasanya muncul diakibatkan oleh adanya konflik.
- c) Resolusi berisikan tentang pengungkapan solusi dari berbagai konflik yang dialami oleh tokoh.

Struktur teks cerita fantasi menurut Kosasih (2018:241) terdiri dari :

- a) Orientasi, yang mencakup pengenalan terhadap tokoh, sifat yang dimiliki oleh tokoh, dan latar cerita.
- b) Komplikasi, yang menggambarkan masalah yang dihadapi oleh tokoh utama.
- c) Resolusi, yang menjelaskan penyelesaian dari masalah yang dialami oleh tokoh.

Harsiati (2017:60) mengemukakan bahwa struktur teks dalam cerita fantasi sebagai berikut:

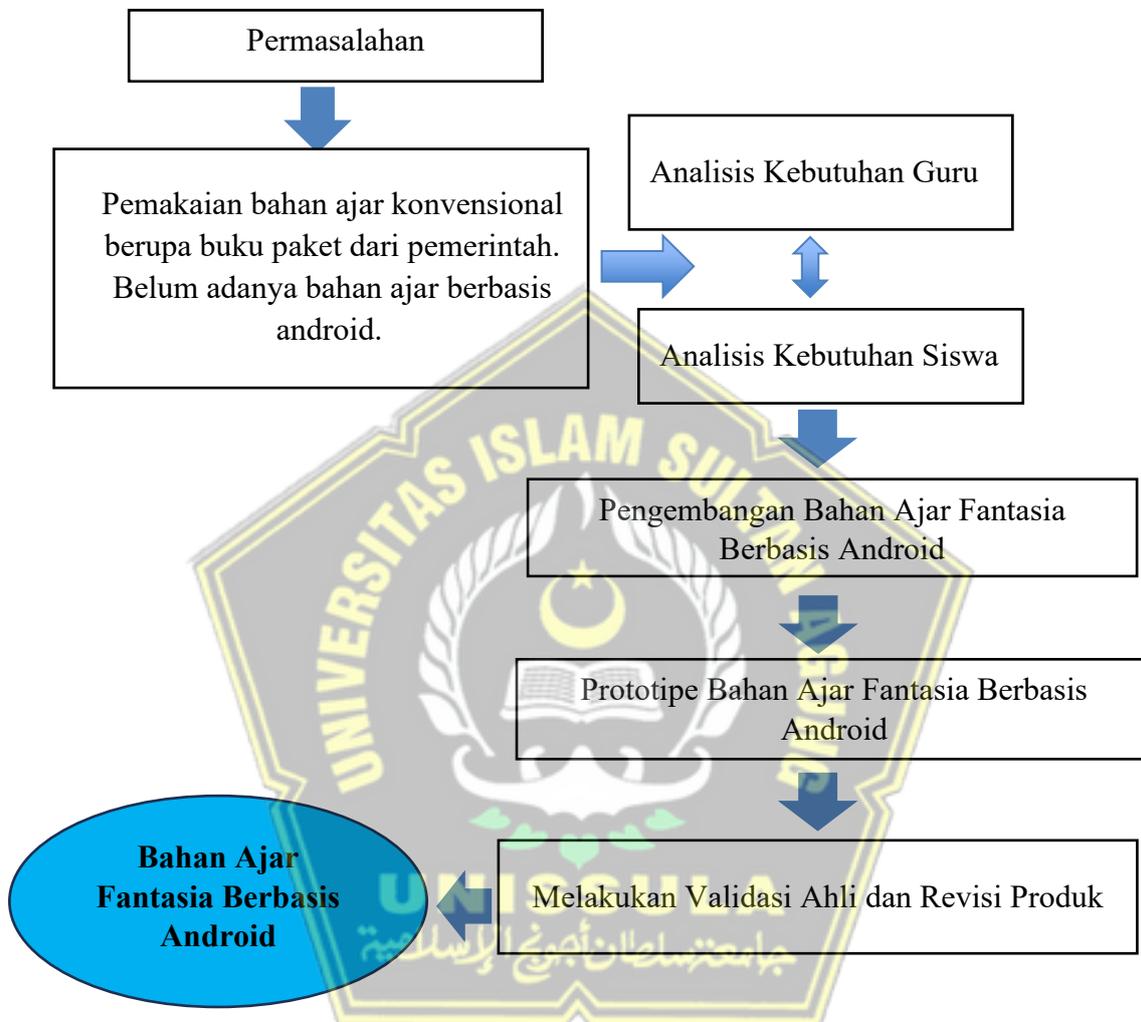
- a. Orientasi, ciri isinya tentang pengenalan tokoh, watak tokoh dan konflik.
- b. Komplikasi, berisi tentang hubungan sebab akibat yang muncul masalah hingga masalah itu memuncak.
- c. Resolusi, berisi mengenai penyelesaian masalah dari konflik yang terjadi.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa struktur teks cerita fantasi umumnya meliputi orientasi (pengenalan), komplikasi (masalah), dan resolusi (penyelesaian). Struktur ini dipakai untuk membangun alur cerita yang menarik, dimana konflik menjadi inti yang mendorong perkembangan cerita hingga mencapai penyelesaiannya.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ialah suatu pola yang digunakan peneliti untuk mengatasi permasalahan yang ingin diteliti. Berikut ini adalah bagan kerangka berpikir yang

berkaitan dengan penelitian, yang disajikan secara rinci dalam gambar dibawah ini. Penjelasan mengenai kerangka berpikir tersebut akan diuraikan secara mendetail.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Pengembangan Bahan Ajar Fantasia

Bagan kerangka berpikir tersebut menggambarkan arah penelitian yang akan dilaksanakan. Sesuai dengan pembahasan awal mengenai permasalahan di sekolah yaitu penggunaan bahan ajar konvensional berupa buku paket dari pemerintah dan ketiadaan bahan ajar berbasis android yang diketahui di tiga sekolah yang menjadi objek penelitian. Langkah selanjutnya adalah menganalisis kebutuhan

guru dan siswa terkait pengembangan bahan ajar Fantasia berbasis android. Proses ini meliputi perancangan, pembuatan bahan ajar, hingga penyusunan prototipe bahan ajar Fantasia berbasis android. Setelah prototipe selesai, langkah berikutnya adalah menyerahkan hasil tersebut kepada para ahli untuk mendapatkan validasi. Setelah melalui proses validasi dan menerima masukan dari para ahli, prototipe tersebut direvisi. Akhirnya, produk Bahan Ajar Fantasia berbasis Android pun terbentuk.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian menurut Sugiyono (2020:123) menjelaskan hipotesis adalah jawaban sementara terhadap penelitian yang didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan kerangka penelitian yang telah dijelaskan, peneliti dalam penelitian ini mengidentifikasi hipotesis sebagai berikut:

- a. Peneliti dapat merancang dan membuat bahan ajar fantasia berbasis android yang kemudian dikembangkan dan menjadi bahan ajar berbasis android untuk pembelajaran menyimak teks cerita fantasi kelas VII SMP di Pati.
- b. Aplikasi bahan ajar Fantasia berbasis Android dapat memenuhi kebutuhan guru dan siswa dalam proses pembelajaran menyimak teks cerita fantasi.
- c. Bahan ajar Fantasia berbasis android yang dikembangkan telah mendapatkan validasi dari para ahli yang menyatakan bahan ajar fantasia ini layak untuk digunakan.

BAB III

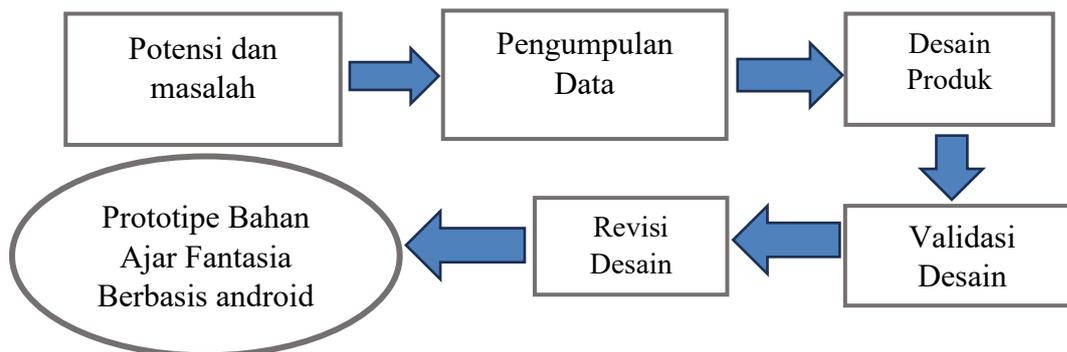
METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2020:39). Metode penelitian dan pengembangan dapat dipahami sebagai pendekatan ilmiah yang digunakan untuk melakukan penelitian, merancang, memproduksi, dan menguji produk yang telah dibuat. Dalam konteks penelitian ini, peneliti berfokus pada pengembangan produk bahan ajar fantasi berbasis android yang ditujukan untuk pembelajaran menyimak teks cerita fantasi kelas VII SMP di Pati.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan strategi penting pada bidang pendidikan dan pengembangan produk. Sugiyono (2020:41) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) memiliki tujuan menghasilkan produk yang bisa dipakai dalam tahap pembelajaran serta untuk mencari solusi atas tantangan yang muncul di lapangan. Sugiyono (2020:44) dalam bukunya menjelaskan bahwa desain penelitian R&D ke dalam lima tahap utama yakni: a) potensi dan masalah, b) pengumpulan data, c) desain produk, d) validasi desain, dan e) revisi desain. Kelima tahap tersebut diuraikan sebagai berikut.



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Berikut adalah tahapan penelitian dan pengembangan yang dilakukan pada kelima tahapan seperti pada Bagan 3.1.

a) **Potensi dan Masalah**

Tahap pertama dalam penelitian ini yakni tahap mengidentifikasi potensi dan permasalahan. Proses tersebut bisa dilakukan dengan melakukan observasi langsung di lokasi atau melalui analisis berbagai sumber yang relevan yang dilakukan secara teori maupun praktis. Secara teoretis, hal ini berhubungan dengan topik penelitian yang mencakup teori bahan ajar dan pembelajaran menyimak teks cerita fantasi. Adapun secara praktis kegiatan ini melibatkan pengkajian terhadap bahan ajar sebelumnya dan mengkaji hasil yang relevan.

b) **Pengumpulan Data**

Pada tahap kedua, kegiatan yang dilaksanakan adalah mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan guru akan bahan ajar berbasis android. Fokus utamanya yakni pada kebutuhan bahan ajar fantasi berbasis android pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi. Hasil dari analisis kebutuhan ini, selanjutnya dipakai sebagai landasan dalam mengembangkan dan merancang prototipe bahan ajar fantasi berbasis android.

c) Desain Produk

Pada tahap ketiga yaitu desain produk, setelah memperoleh hasil dari analisis kebutuhan bahan ajar berbasis android, peneliti menyusun skema dan desain produk yang kemudian dilanjutkan dengan penyusunan prototipe bahan ajar berbasis android. Bahan ajar ini dirancang dalam bentuk aplikasi android yang diberi nama Fantasia. Prototipe aplikasi Fantasia dibuat berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), dan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

d) Validasi Desain

Tahap keempat ini melibatkan evaluasi terhadap prototipe bahan ajar Fantasia berbasis android yang sudah selesai dikembangkan. Prototipe tersebut kemudian dinilai oleh para ahli menggunakan format penilaian yang sudah disiapkan. Masukan dan saran yang diberikan oleh validator selanjutnya dimanfaatkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk bahan ajar tersebut.

e) Revisi Desain

Tahap kelima revisi desain, yang dilakukan untuk memperbaiki produk setelah melalui proses validasi dan penilaian oleh validator ahli yaitu ahli materi, dan guru bahasa Indonesia terkait konten bahan ajar berbasis android yang sudah dikembangkan. Proses revisi ini mencakup perubahan dan penambahan pada aspek-aspek yang kurang, sesuai dengan rekomendasi yang diberikan oleh para validator. Dari hasil tersebut kemudian tersusun prototipe bahan ajar Fantasia berbasis android pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi.

3.3 Sumber Data dan Data

Sumber data dalam penelitian meliputi salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas VII SMP dari tiga sekolah di Pati, yaitu Bapak Sunarto, S.Pd dari SMP N 1 Jaken, Ibu Dian Sari, S.Pd dari SMP IT Roudlotul Muttaqin, dan Bapak Etdi Martiyoso, S.Pd dari SMP Satu Satap Negeri Kletek. Kemudian peserta didik kelas VII di salah satu kelas dari tiga sekolah yaitu 30 peserta didik kelas VII-A di SMP N 1 Jaken, 10 peserta didik kelas VII SMP IT Roudlotul Muttaqin, dan 25 peserta didik kelas VII SMP Satu Satap Negeri Kletek, sehingga totalnya sejumlah 65 peserta didik.

Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari hasil wawancara serta data primer dan sekunder yang diperoleh dari guru dan siswa. Untuk mengumpulkan informasi dari subjek penelitian yaitu guru dan siswa, dilakukan observasi serta wawancara mendalam guna mendapatkan data mengenai pemakaian bahan ajar dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi di kelas VII SMP. Selain itu, diperlukan analisis kebutuhan produk yang mencakup kebutuhan guru dan siswa terhadap bahan ajar fantasia berbasis android. Penelitian ini berfokus pada kebutuhan siswa kelas VII di SMP N 1 Jaken, SMP IT Roudhotul Muttaqin, dan SMP Satu Satap Negeri Kletek. ketiga sekolah tersebut dipilih untuk mewakili sekolah yang akreditasinya A, B, dan C di Kabupaten Pati. Perbedaan akreditasi sekolah ini menjadi alasan bagi peneliti untuk mengembangkan bahan ajar berbasis android yang mencerminkan ketiga sekolah tersebut.

3.4 Variabel Penelitian

Objek variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua macam, yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi perubahan pada variabel lainnya. Sementara variabel terikat merupakan hasil dari pengaruh variabel bebas.

- a. Variabel pertama (bebas) dalam penelitian ini yaitu bahan ajar berbasis android.
- b. Variabel kedua (terikat) dalam penelitian ini yaitu pembelajaran menyimak teks cerita untuk kelas VII SMP di Pati.

3.5 Teknik pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui:

- a. Observasi

Langkah pertama dalam pengumpulan data adalah observasi. Kegiatan ini melibatkan peninjauan terhadap bahan ajar berbasis android yang telah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya. Selain itu, observasi lapangan juga dilakukan dengan mengunjungi tiga sekolah yang menjadi subjek penelitian untuk mengetahui bahan ajar yang digunakan selama proses pembelajaran.

- b. Angket kebutuhan

Angket kebutuhan ini dirancang untuk mengidentifikasi berbagai aspek yang diperlukan selama proses pengumpulan data yang dilakukan dengan pemberian lembar angket. Sebelum pengisian angket, peneliti akan memberikan

penjelasan serta pendampingan kepada responden (peserta didik dan guru) mengenai tata cara pengisian angket tersebut.

Angket kebutuhan ini dibagi menjadi dua yakni:

a) Angket kebutuhan peserta didik

Angket kebutuhan peserta didik ini akan diisi oleh peserta didik di tiga sekolah yang berbeda yang menjadi objek penelitian.

b) Angket kebutuhan guru

Angket kebutuhan guru ini nantinya diisi oleh guru Bahasa Indonesia di tiga sekolah yang berbeda yang menjadi objek penelitian.

c) Angket Validasi

Teknik pengumpulan data pada lembar angket uji validasi ini akan diisi oleh validator, yang terdiri dari seorang pendidik atau guru Bahasa Indonesia, dan dosen ahli materi. Setelah menerima uji validasi dari para ahli validator melalui angket validasi yang berisi masukan dan saran, peneliti akan melakukan perbaikan pada prototipe bahan ajar Fantasia berbasis android pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi.

d) Dokumentasi

Dokumentasi dalam teknik pengumpulan data ini akan mencakup catatan peristiwa dan bukti bahwa penelitian telah dilaksanakan. Dokumentasi bisa berupa tulisan dan gambar. Pada penelitian ini, dokumentasi yang dibutuhkan adalah foto-foto proses penelitian yang berlangsung.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang diperlukan untuk melaksanakan penelitian. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini ialah lembar angket analisis kebutuhan yang diisi oleh guru dan peserta didik, lembar validasi dari ahli. Berikut penjelasannya lebih lanjut:

3.6.1 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru Terhadap Pengembangan Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP di Pati

a. Identitas

Nama Pendidik :

NIP :

Asal Sekolah :

b. Petunjuk Pengisian

Bacalah petunjuk berikut agar Anda dapat mengisi angket kebutuhan dengan lebih mudah!

- 1) Isikan identitas diri Anda pada kolom yang telah disediakan!
- 2) Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (x) pada jawaban yang Anda pilih.
- 3) Anda diperbolehkan memilih lebih dari satu jawaban.
- 4) Jika terdapat pertanyaan yang jawabannya belum disediakan, tuliskan jawaban Anda pada tempat yang disediakan!

Contoh : (x) lainnya, yaitu..... (uraian jawaban)

- 5) Sertakan alasan singkat yang mendukung pilihan jawaban Anda!

e) **Pertanyaan**

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru

No	Aspek	Indikator Soal	Nomor Soal
1.	Persepsi Guru	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan tentang bahan ajar. • Jenis bahan ajar yang diketahui. 	1,2 3,4
2.	Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian materi dengan kurikulum. • Sumber belajar dan materi. • Tantangan pembelajaran menyimak teks cerita fantasi. 	5 6,7 8
3.	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Kebutuhan pemakaian ejaan dan bahasa Indonesia yang baik dan benar. 	9
4.	Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> • Petunjuk pemakaian bahan ajar fantasia. • Penyajian materi menggunakan berbagai format (teks, gambar, audio, dan video) 	10 11,12
5.	Kegrafikan	<ul style="list-style-type: none"> • Kebutuhan untuk judul dan logo aplikasi pada bahan ajar. 	13

		<ul style="list-style-type: none"> • Kebutuhan mengenai jenis dan ukuran font. • Kebutuhan terhadap bentuk/logo tampilan aplikasi bahan ajar fantasia. • Kebutuhan terhadap warna yang sesuai untuk bahan ajar fantasia. 	14,15 16 17
6.	Harapan guru	<ul style="list-style-type: none"> • Harapan guru terhadap bahan ajar fantasia berbasis android pada pembelajaran menyimak. 	18

3.6.2 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik Terkait Pengembangan Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP di Pati

a) Identitas

Nama :

Kelas:

Asal Sekolah:

b) Petunjuk Pengisian

Bacalah petunjuk berikut agar Anda dapat mengisi angket kebutuhan dengan lebih mudah!

1. Isikan identitas diri Anda pada kolom yang telah disediakan!

2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (x) pada jawaban yang Anda pilih.
3. Anda diperbolehkan memilih lebih dari satu jawaban.
4. Jika terdapat pertanyaan yang jawabannya belum disediakan, tuliskan jawaban Anda pada tempat yang disediakan!

Contoh : (x) lainnya, yaitu..... (uraian jawaban)

5. Sertakan alasan singkat yang mendukung pilihan jawaban Anda!

c.) Pertanyaan

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik

No	Aspek	Indikator Soal	Nomor Soal
1.	Persepsi Peserta Didik	• Pengetahuan tentang bahan ajar.	1
		• Jenis bahan ajar yang diketahui.	2
		• Keunggulan bahan ajar yang dipakai.	3
		• Kekurangan bahan ajar yang dipakai.	4
2.	Materi	• Kesesuaian materi dengan kurikulum.	5
		• Sumber belajar dan materi teks cerita fantasi.	6,7,8,9

		<ul style="list-style-type: none"> • Tantangan pembelajaran menyimak teks cerita fantasi yang dihadapi 	10
3.	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Kebutuhan pemakaian ejaan dan bahasa Indonesia yang baik dan benar 	11
4.	Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> • Petunjuk pemakaian bahan ajar fantasi. • Penyajian materi menggunakan berbagai format (teks, gambar, audio, dan video) 	12 13,14
5.	Kegrafikan	<ul style="list-style-type: none"> • Kebutuhan untuk judul dan logo aplikasi pada bahan ajar. • Kebutuhan mengenai jenis dan ukuran font. • Kebutuhan terhadap bentuk/logo tampilan aplikasi bahan ajar fantasi. • Kebutuhan terhadap warna yang sesuai untuk bahan ajar fantasi. 	15 16,17 18 19

6.	Harapan Peserta Didik	<ul style="list-style-type: none"> • Harapan peserta didik terhadap bahan ajar fantasia berbasis android pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi. 	20
----	-----------------------	---	----

3.6.3 Kisi-Kisi Lembar Validator Terhadap Pengembangan Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP di Pati

Petunjuk Pengisian Angket Uji Validasi

1. Silahkan lengkapi data diri Bapak/Ibu dengan informasi yang akurat.
2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian dengan menandai (x) pada kolom yang tersedia dengan kriteria sebagai berikut.

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup baik

2 = kurang baik

1 = sangat kurang baik

3. Bapak/ibu dipersilahkan untuk memberikan saran terkait pengembangan bahan ajar Fantasia berbasis android pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi kelas VII SMP.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Validator

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1.	Materi/Kelayakan isi	a) Kesesuaian materi dengan CP dan ATP.	1.
		b) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	2.
		c) Kesesuaian isi dengan judul.	3.
		d) Kelengkapan dan keakuratan materi	4.
2.	Kebahasaan	a) Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD.	1.
		b) Bahasa yang dipakai mudah dipahami.	2.
		c) Bahasa yang dipakai sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik.	3.
		d) Kesesuaian istilah pada materi.	4.
		e) Ketepatan penulisan tanda baca.	5.
		f) Kebakuan kata atau kalimat yang dipakai.	6.

		g) Penggunaan Bahasa efektif, sederhana, dan menarik.	7.
3.	Penyajian	a) Keterkaitan materi dengan konsep pembelajaran.	1.
		b) Petunjuk penggunaan bahan ajar fantasi berbasis android mudah dipahami	2.
		c) Kemerarikan tampilan desain aplikasi.	3.
		d) Ketepatan penggunaan tema dalam desain.	4.
		e) Kerapian teks, gambar, dan konten yang disajikan.	5.
		f) Keseimbangan warna yang sesuai pada teks, gambar, dan background.	6.
		g) Ketepatan gambar dengan isi materi.	7.
		h) Kombinasi teks dan gambar yang sesuai.	8.
4.	Kegrafikan	a) Jenis font yang digunakan mudah dibaca dengan jelas	1.

	b) Ukuran font yang digunakan sudah sesuai.	2.
	c) Ilustrasi gambar yang dipakai jelas.	3.
	d) Pemakaian warna dan logo aplikasi bahan ajar fantasia berbasis android sudah tepat.	4.
	e) Gambar dan video yang disajikan dalam aplikasi sesuai dengan materi.	5.
	f) Kemudahan dalam mengakses aplikasi	6.
	Total Instrumen	25

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa bahan ajar Fantasi berbasis android. Data yang diperoleh melalui instrumen dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Teknik analisis deskriptif kualitatif ini mencakup penyajian data serta penarikan dari data tersebut. Teknik analisis data

yang diterapkan dalam pengolahan data penelitian ini meliputi, a) teknik analisis data kebutuhan prototipe bahan ajar fantasi berbasis android, dan b) teknik analisis data validasi prototipe bahan ajar fantasi berbasis android.

3.7.1 Analisis Data Kebutuhan Guru dan Peserta Didik terhadap Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP di Pati

Teknik analisis data kebutuhan prototipe bahan ajar fantasi berbasis android melibatkan proses pengelompokan, pemilihan, pemfokusan, dan pengumpulan data. Teknik analisis dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dari angket kemudian digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan dan menyusun prototipe bahan ajar fantasi berbasis android.

3.7.2 Data Uji Validasi Ahli Prototipe Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP di Pati

Teknik yang dipakai untuk menganalisis data hasil validasi oleh para ahli dilakukan secara kuantitatif dengan menjumlahkan hasil yang diperoleh dari lembar validasi media dan materi. dari total penilaian yang didapat, peneliti bisa mengidentifikasi kategori penilaian berdasarkan rentang skor dari uji validasi tersebut. selanjutnya, peneliti menarik kesimpulan dari uji validasi ahli yang mencakup penyajian data temuan, pengembangan, serta masukan dari para ahli yang diperlukan untuk penelitian.

Untuk melakukan penilaian bahan ajar fantasi kriteria kelayakan menggunakan skala *likert* sebagai berikut.

Tabel 3. 4 Kriteria Penilaian Skala Likert

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Dari hasil angket kemudian dianalisis menurut rumus berikut.

$$\text{Persentase (100\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Langkah terakhir yakni menyimpulkan hasil dengan berdasarkan aspek dengan melihat tabel di bawah ini.

Tabel 3. 5 Kriteria Persentase Kelayakan

Persentase	Kriteria
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Arikunto, 2015:4)

3.8 Teknik Validasi Ahli

Validitas dapat dilakukan oleh validator yang memiliki keahlian di bidangnya. Menurut Ummah (2021:11) mengungkapkan bahwa seseorang yang melakukan validasi atau disebut validator harus memiliki pendidikan yang lebih tinggi dan pengalaman yang lebih banyak dari peneliti. Pada penelitian ini terdapat dua unsur yang bisa menjadi tinjauan dalam melakukan validasi yakni ahli media dan ahli materi. Teknik validasi oleh para ahli dalam penelitian ini dilakukan dengan mengkonsultasikan bahan ajar fantasia berbasis android yang telah dibuat dan kemudian dikembangkan.

Validasi pertama melibatkan seorang guru Bahasa Indonesia, sebagai perwakilan dari tiga sekolah yang menjadi objek penelitian untuk menilai kesesuaian materi yang disusun dengan kebutuhan pembelajaran. Validasi kedua dilakukan oleh seorang dosen ahli untuk mengevaluasi keakuratan dan kualitas isi bahan ajar, penyajian materi, bahasa dan keterbacaan serta masalah teknis yang ada dalam bahan ajar tersebut.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh beberapa penelitian penting, meliputi : 1) hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik dalam pengembangan bahan ajar Fantasia berbasis android pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi kelas VII SMP di Pati, 2) pengembangan prototipe bahan ajar Fantasia berbasis android pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi kelas VII SMP di Pati, 3) penilaian uji validitas oleh ahli terkait bahan ajar Fantasia berbasis android pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi kelas VII SMP di Pati.

4.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik dalam Pengembangan Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP di Pati

Analisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap bahan ajar berupa bahan ajar Fantasia berbasis android pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan guna mengatasi sejumlah permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran. Diharapkan, bahan ajar yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan guru dan peserta didik di lapangan secara optimal. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung serta penyebaran kuesioner kebutuhan yang ditujukan kepada guru dan peserta didik. Kuesioner kebutuhan tersebut menjadi landasan utama dalam pengembangan bahan ajar Fantasia berbasis android. Berikut ini adalah paparan hasil analisis kuesioner

kebutuhan yang menggambarkan perspektif guru dan peserta didik terhadap bahan ajar Fantasia berbasis android dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi.

4.1.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru terhadap Pengembangan Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP di Pati

Analisis kebutuhan guru terkait pembangan bahan ajar fantasia berbasis Android mencakup beberapa aspek, yakni (1) aspek persepsi guru, (2) materi, (3) bahasa, (4) penyajian, (5) kegrafikaan, dan (6) harapan guru terhadap bahan ajar tersebut. Data penelitian ini diperoleh dari guru bahasa Indonesia di SMP N 1 Jaken, SMP IT Roudlotul Muttaqin, dan SMP Satu Satap Negeri Kletek. Keenam aspek analisis kebutuhan guru tersebut kemudian dielaborasi menjadi 18 pertanyaan yang berkaitan dengan kebutuhan guru, yang akan digunakan sebagai dasar dalam proses pengembangan bahan ajar Fantasia berbasis android. Berikut adalah uraian hasil kuesioner kebutuhan guru terhadap bahan ajar Fantasia berbasis android.

1). Kebutuhan Guru terhadap Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi yang ditinjau dari Aspek Persepsi Guru

Kebutuhan Guru terhadap kehadiran bahan ajar Fantasia berbasis android pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi, dilihat dari aspek persepsi guru yang mencakup dua hal utama : 1) pemahaman tentang bahan ajar, dan 2) ragam bahan ajar yang telah diketahui. Untuk lebih jelasnya, tabel 4.1 menyajikan gambaran lengkap mengenai kebutuhan guru terhadap bahan ajar Fantasia berdasarkan aspek persepsi guru.

Tabel 4. 1 Kebutuhan Guru Berdasarkan Aspek Persepsi

No	Indikator Soal	Pilihan Jawaban	Intensitas Jawaban	Persentase
1.	Apakah Bapak/Ibu mengetahui apa itu bahan ajar?	a) Iya b) Tidak	3 -	100% -
2.	Adakah bahan ajar khusus dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi yang Bapak/Ibu pakai?	a) Ada b) Tidak ada	2 1	66,67% 33,33%
3.	Darimana Bapak/Ibu memperoleh bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi?	a) Buku paket b) LKS c) Internet d) Modul Ajar	2 2 1 1	66,67% 66,67% 33,33% 33,33%
4.	Setujukah Bapak/Ibu jika ada sumber belajar (bahan ajar) berbentuk aplikasi khusus	a) Setuju b) Sangat setuju	2 1	66,67% 33,33%

	pembelajaran teks cerita fantasi?			
--	-----------------------------------	--	--	--

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa 100% dari 3 guru menyatakan mengetahui apa itu bahan ajar dengan menjawab jawaban “Ya”. Selanjutnya, mengenai penggunaan bahan ajar khusus pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi, 66,67% guru menjawab “Ada” hal ini menjelaskan bahwa mereka menggunakan bahan ajar khusus tersebut, sementara 33,33% guru lainnya memilih “tidak”.

Adapun sumber bahan ajar yang dipakai oleh 3 guru ternyata cukup bervariasi. Mayoritas guru menggunakan buku paket dan lembar kerja siswa (LKS) dengan persentase yang diperoleh sebesar 66,67%. Sementara itu, 33,33% guru juga memanfaatkan internet dan modul sebagai referensi pembelajaran.

Ketika diajukan pertanyaan mengenai bahan ajar berbentuk aplikasi 66,73% guru menyatakan “setuju” dan 33,33% menyampaikan “sangat setuju”. Sehingga respon tersebut menggambarkan dukungan guru terhadap integrasi teknologi digital dalam pembelajaran, khususnya dalam membuat bahan ajar berbasis aplikasi.

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel 4.1 dapat kita tarik kesimpulan bahwa semua guru telah memahami konsep bahan ajar, sebagaimana besar dari mereka telah memakai bahan ajar khusus dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi. Selain itu, sumber bahan ajar yang digunakan guru beragam, meskipun buku paket dan LKS menjadi sumber yang paling dominan. Ketiga guru juga memberikan dukungannya terhadap pengembangan bahan ajar yang inovatif dalam bentuk

aplikasi, yang diharapkan bisa meningkatkan kualitas pembelajaran menyimak teks cerita fantasi secara signifikan. Dengan demikian, Upaya ini bisa memperkaya peserta didik dalam belajar, dan mendorong pemakaian teknologi dalam proses pendidikan.

2). **Kebutuhan Guru terhadap Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi yang ditinjau dari Aspek Materi**

Untuk mengetahui kebutuhan guru terhadap bahan ajar Fantasia berbasis android dari aspek materi, terdapat empat indikator soal yang masing-masing hanya memiliki satu nomor soal. Guru perlu memilih jawaban dari soal-soal tertentu untuk memberikan gambaran mengenai kebutuhan mereka dari aspek materi. Berikut ini adalah tabel 4.2 yang merinci hal tersebut.

Tabel 4. 2 Kebutuhan Guru Berdasarkan Aspek Materi

No	Indikator Soal	Pilihan Jawaban	Intensitas Jawaban	Persentase
1.	Apakah dalam bahan ajar perlu disertakan CP, ATP, dan Tujuan Pembelajaran teks cerita fantasi agar sesuai dengan kurikulum merdeka?	a) Perlu	2	66,67%
		b) Sangat Perlu	1	33,33%

2.	Bahan ajar apa yang Bapak/Ibu inginkan dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi?	a) Fitur pembelajaran adaptif b) Perangkat pembelajaran c) Video visualisasi dan animasi	- 3 3	- 100% 100%
3.	Apa isi yang sesuai untuk bahan ajar berbasis android yang dikembangkan untuk pembelajaran menyimak teks cerita fantasi?	a) Pemaparan materi teks cerita fantasi. b) Soal-soal Latihan menyimak c) Contoh simakan teks cerita fantasi Semua jawaban benar	- 1 - 2	- 33,37% - 66,67%
4.	Apa saja tantangan yang dihadapi Bapak/Ibu ketika	a) Siswa kurang fokus	-	-

	sedang mengajar pembelajaran teks cerita fantasi selama pembelajaran di kelas?	b) Bahan ajar yang dipakai hanya bersumber dari buku paket	-	-
		c) Kurangnya pemakaian bahan ajar yang interaktif	-	-
		d) Jawaban a dan c	2	66,67%
		e) Jawaban b dan c	1	33,37%

Berdasarkan data angket yang sudah diisi oleh tiga guru, diperoleh informasi bahwa pada indikator pertama guru diminta pendapatnya terkait kebutuhan pencantuman CP, ATP, dan TP dalam bahan ajar. Sehingga diperoleh hasil sebanyak 66,67% responden menyatakan “perlu” dan 33,33% menyatakan “sangat perlu”. Selanjutnya pada indikator soal jenis bahan ajar, 100% responden memilih video visualisasi dan animasi sebagai bentuk bahan ajar yang diinginkan. Tidak ada responden yang memilih jawaban yang lain.

Untuk konten bahan ajar, sebanyak 66,67% responden memilih opsi “semua jawaban benar” yang memuat pemaparan materi, soal-soal, latihan menyimak, dan contoh simakan teks cerita fantasi. Sementara 33,37% responden memilih jawaban “contoh simakan teks cerita fantasi”.

Tantangan yang sering dihadapi dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi, Sebagian besar guru 66,67% menjawab “siswa kurang fokus dan kurangnya pemakaian bahan ajar yang interaktif” sebagai tantangan utama dalam pembelajaran. Sedangkan 33,37% guru memilih jawaban berupa “bahan ajar yang dipakai hanya bersumber dari buku paket dan kurang interaktif”.

Data yang disajikan tersebut dapat disimpulkan bahwa guru mempunyai kesadaran tinggi terhadap pentingnya pengembangan bahan ajar yang harus sesuai dengan kurikulum Merdeka, baik dari segi kelengkapan CP, ATP dan TP. Guru menginginkan bahan ajar yang isinya ada video visualisasi dan animasi, serta konten yang disajikan dalam bahan ajar itu lengkap dan interaktif. Selain itu tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran menyimak teks cerita fantasi, yakni kurangnya fokus siswa dalam minimnya bahan ajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kebutuhan akan bahan ajar berbasis aplikasi yang menyeluruh dan sesuai kurikulum yang berlaku serta didukung oleh guru.

3). Kebutuhan Guru terhadap Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi yang ditinjau dari Aspek Bahasa

Untuk mengetahui kebutuhan guru terkait bahan ajar Fantasia berbasis android, khususnya dalam aspek bahasa yang memiliki satu indikator soal yang bisa dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Kebutuhan Guru Berdasarkan Aspek Bahasa

No	Indikator Soal	Pilihan Jawaban	Intensitas Jawaban	Persentase
1.	Bahasa yang seperti apa yang Bapak/Ibu inginkan dalam bahan ajar berbasis android dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi?	a) Menggunakan pilihan kata yang tepat.	-	-
		b) Ejaan dan tanda baca sesuai dengan ejaan yang disempurnakan.	-	-
		c) Mudah dipahami.	-	-
		d) Komunikatif	-	-
		e) Semua jawaban benar.	3	100%

Dari data yang terdapat pada tabel 4.3 didapatkan informasi bahwa seluruh guru 100% memilih jawaban “semua opsi benar”, yang menunjukkan mereka menginginkan bahan ajar yang memenuhi semua kriteria yang disebutkan terutama pada aspek bahasa.

Sehingga dari temuan data di atas, bisa disimpulkan bahwa semua guru sangat mengharapkan bahan ajar yang tidak hanya menggunakan pilihan kata yang

tepat dan ejaan yang akurat, tetapi juga bahasa yang mudah dipahami dan komunikatif. Ini menjelaskan bahwa kualitas bahasa dalam pengembangan bahan ajar berbasis android sangat penting dalam proses pembelajaran yang efektif.

4). Kebutuhan Guru terhadap Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi yang ditinjau dari Aspek Penyajian

Kebutuhan guru terhadap bahan ajar Fantasia berbasis android, khususnya pada aspek penyajian mencakup dua indikator. Untuk memahami bentuk penyajian yang diinginkan dalam bahan ajar, semua guru harus memilih jawaban. Berikut rinciannya pada tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Kebutuhan Guru Berdasarkan Aspek Penyajian

No	Indikator Soal	Pilihan Jawaban	Intensitas Jawaban	Persentase
1.	Apakah Bapak/Ibu merasa petunjuk penggunaan bahan ajar itu bisa membantu peserta didik dalam pembelajaran menyimak?	a) Sangat Membantu	3	100%
		b) Membantu	-	-
2.	Menurut Bapak/Ibu	a) Setuju	1	33,33%
		b) Sangat setuju	2	66,67%

	setujukah jika dalam bahan ajar berbasis android isi konten di dalamnya ada gambar, audio, dan video interaktif?			
3.	Penyajian bahan ajar berbasis android seperti apa yang Bapak/Ibu inginkan?	<p>a) Video yang disajikan berupa video interaktif.</p> <p>b) Kualitas gambar dan suara jelas.</p> <p>c) Tata letak gambar dalam bahan ajar</p> <p>d) Gambar yang digunakan sesuai konteks</p> <p>e) Semua jawaban benar</p>	- - - -	- - - -
			3	100%

Tabel 4.4 dapat dideskripsikan bahwa dari seluruh guru 100% memilih jawaban “sangat membantu”. Selain itu mengenai pendapat guru tentang keberadaan

konten berupa gambar, audio, dan video interaktif dalam bahan ajar, data menunjukkan bahwa 66,67% dari jawaban guru memilih jawaban “sangat setuju”, dan 33,33% menjawab “setuju” terhadap keberadaan konten seperti gambar, audio, dan video interaktif dalam bahan ajar yang menunjukkan dukungan kuat terhadap penggunaan elemen tersebut.

Pada indikator soal terakhir dalam hal penyajian bahan ajar berbasis android, sebanyak 100% dari jawaban semua guru memilih opsi “semua jawaban benar” yang meliputi aspek video interaktif, kualitas gambar dan suara yang jelas, tata letak gambar yang baik, serta gambar yang sesuai dengan konteks materi.

Secara keseluruhan dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa guru sangat mendukung pengembangan bahan ajar berbasis teknologi yang dilengkapi dengan konten yang beragam dan penyajian yang efektif

5). Kebutuhan Guru terhadap Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi yang ditinjau dari Aspek Kefrafikan

Kebutuhan pendidik yang dilihat dari aspek kegrafikan mencakup empat indikator, diantaranya 1) kebutuhan guru terkait judul bahan ajar, 2) kebutuhan guru mengenai jenis dan ukuran font, 3) kebutuhan guru terhadap logo yang digunakan dalam tampilan bahan ajar, 4) kebutuhan guru terhadap penggunaan warna yang relevan untuk bahan ajar. Untuk lebih jelasnya, tabel 4.5 memaparkan gambaran kebutuhan guru pada aspek kegrafikan bahan ajar.

Tabel 4. 5 Kebutuhan Guru Berdasarkan Aspek Kegrafikan

No	Indikator Soal	Pilihan Jawaban	Intensitas Jawaban	Persentase
1.	Menurut Bapak/Ibu, nama apa yang cocok untuk bahan ajar berbasis android ini?	a) Fantasia b) Fan-Lite c) Fantasi d) Teks Cerita Fantasi	3 - - -	100% - - -
2.	Jenis font seperti apa yang Bapak/Ibu inginkan?	a) Times New Roman b) Berlin San FB c) Comic San Ms d) Arial	1 - 2 -	33,33% - 66,67% -
3.	Ukuran font berapa yang Bapak/Ibu sukai agar tulisan bahan ajarnya terlihat jelas?	a) Ukuran font 12 b) Ukuran font 10 c) Ukuran font 14 d) Ukuran font 16	2 - - 1	66,67% - - 33,33%
4.	Menurut Bapak/Ibu ilustrasi/gambar seperti apa yang sesuai untuk logo atau bentuk tampilan	a) Gambar kartun/animasi b) Foto c) Karikatur d) Logo tulisan	3 - - -	100% - - -

	depan aplikasi bahan ajarnya?			
5.	Menurut Bapak/Ibu, warna apakah yang sesuai dan cocok untuk bahan ajar berbasis android?	a) Hitam putih b) Warna lembut c) Warna mencolok d) Warna putih biru	- 1 2 -	- 33,33% 66,67% -

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dijabarkan bahwa 100% dari jawaban guru milih nama “Fantasia” sebagai nama cocok untuk bahan ajar berbasis android ini yang akan dikembangkan. Hal ini menjelaskan bahwa guru memiliki preferensi yang sama. Sedangkan untuk jenis font yang diinginkan 66,67% mayoritas guru memilih font Comic Sans Ms, dan 33,33% lainnya memilih Times New Roman. Untuk font Arial dan Belin San Fb tidak ada responden yang memilih jenis font tersebut. Dalam hal ukuran huruf yang dianggap paling jelas dan nyaman untuk dibaca, 66,67% guru memilih ukuran font 12, dan 33,33% guru lainnya memilih ukuran 16. Untuk ukuran font 14 dan 10 tidak ada guru yang memilih jawaban tersebut.

Jawaban gambar untuk tampilan bahan ajar berbasis aplikasi sebanyak 100% dari semua guru menjawab opsi “gambar kartun dan animasi” sebagai ilustrasi yang paling sesuai untuk logo atau tampilan depan bahan ajarnya. Sementara itu, untuk pemilihan warna yang cocok pada bahan ajar 66,67% dari jawaban guru memilih warna mencolok, 33,33% memilih warna lembut. Tidak ada guru yang memilih jawaban warna hitam putih, dan putih biru.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa seluruh guru sepakat memilih judul “Fantasia” sebagai judul yang sesuai untuk bahan ajar berbasis android ini. Selanjutnya, hasil analisis kebutuhan guru untuk jenis font lebih menyukai jenis font Comic San Ms dengan ukuran font 12. Mengenai ilustrasi tampilan aplikasi bahan ajar, semua guru memilih ilustrasi yang berbentuk gambar kartun atau animasi. Ini menunjukkan bahwa guru menilai elemen kartun/animasi lebih sesuai dan bisa menarik minat siswa dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi yang berkaitan dengan imajinasi seseorang.

. Sementara itu, terkait pemilihan warna yang sesuai untuk bahan ajar, warna yang mencolok menjadi warna yang bisa digunakan dalam mempertimbangkan aspek kegrafikan karena warna tersebut dianggap lebih nyaman dalam mendukung kenyamanan visual dalam pembelajaran dibandingkan dengan warna lainnya. Sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa para guru menginginkan pengembangan bahan ajar berbasis android yang dirancang dengan tampilan yang menarik, dan relevan dengan dunia imajinasi peserta didik, sehingga bisa mendorong minat siswa dalam proses pembelajaran menyimak teks cerita fantasi.

6). Harapan Guru terhadap Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi

Berdasarkan hasil analisis kuesioner kebutuhan guru, terdapat harapan terhadap bahan ajar Fantasia berbasis Android dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi. Guru berharap bahwa kehadiran bahan ajar ini dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar peserta didik, membantu siswa lebih memahami materi, serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, bahan

ajar ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi cerita fantasi dengan dukungan perangkat pembelajaran yang lebih baik dan lengkap.

4.1.1.2 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik dalam Pengembangan Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP di Pati

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap 65 peserta didik di tiga sekolah menengah pertama yang berbeda di Pati dengan mengacu pada aspek-aspek yang telah ditetapkan ditentukan dalam kuesioner kebutuhan meliputi, 1) Persepsi peserta didik, 2) aspek materi, 3) aspek bahasa, 4) aspek penyajian, 5) aspek kegrafikan, dan 6) harapan peserta didik yang diperoleh dari hasil analisis sebagai berikut.

Tabel 4. 6 Aspek Persepsi Peserta Didik

No	Indikator Soal	Pilihan Jawaban	Intensitas Jawaban	Persentase
1.	Apakah anda mengetahui apa itu bahan ajar?	a) Iya b) Tidak	50 15	76,92% 23,07%
2.	Bahan ajar apa sering digunakan Bapak/Ibu saat pembelajaran menyimak teks cerita fantasi?	a) Buku ajar b) Papan tulis c) PPT d) Video pembelajaran	52 3 - 10	80% 4,61% - 15,38%

3.	Menurut kalian apa keunggulan bahan ajar yang sering Bapak/ibu Guru gunakan saat pembelajaran menyimak teks cerita fantasi?	a) Mudah dibawa b) Mudah diakses c) Mudah dipahami	50 5 10	76,92% 7,69% 15,38%
4.	Menurut kalian apa kekurangan bahan ajar yang sering Bapak/ibu Guru gunakan saat pembelajaran menyimak teks cerita fantasi?	a) Kurang interaktif dan keterbatasan variasi b) Terlalu monoton c) Sulit diperbarui d) Mudah rusak dan memerlukan perawatan	15 3 3 44	23,07% 4,61% 4,61% 67,69%

Berdasarkan tabel 4.6 kebutuhan peserta didik yang dilihat dari aspek persepsi siswa mencakup pemahaman mereka tentang bahan ajar, jenis-jenis bahan

ajar yang mereka ketahui, serta keunggulan dan kekurangan dari bahan ajar sehingga diperoleh hasil penelitian. Dari jumlah 65 peserta didik, 76,92% peserta didik menyatakan mengetahui tentang bahan ajar. Selama pembelajaran menyimak teks cerita fantasi, 80% mengungkapkan bahwa guru lebih sering mengajar menggunakan buku ajar, 15,38% menyatakan bahwa video pembelajaran terkadang digunakan, dan 4,61% lainnya menyebutkan penggunaan papan tulis.

Mengenai keunggulan dari bahan ajar yang digunakan guru saat pembelajaran menyimak teks cerita fantasi, 76,92% peserta didik menyatakan bahwa bahan ajar tersebut mudah dibawa ke sekolah, 15,38% menyebutkan kemudahan dalam memahami materi dan 7,69% menganggap bahan ajar mudah diakses. Namun, di balik keunggulan tersebut, terdapat beberapa kekurangan yang diidentifikasi, yaitu 67,69% peserta didik menyatakan bahan ajar mudah rusak dan memerlukan perawatan lebih, 23,07% menganggap bahan ajar kurang interaktif dan memiliki variasi yang terbatas, serta 4,61% menyebutkan bahwa bahan ajar terasa monoton dan sulit diperbarui jika terjadi perubahan kurikulum.

Berdasarkan data yang disajikan, dapat diketahui dan disimpulkan bahwa dari 65 peserta didik, sebanyak 50 diantaranya menyatakan bahwa mereka memahami apa itu bahan ajar. Selain itu, 52 peserta didik mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran menyimak teks cerita fantasi, guru-guru mereka menggunakan buku ajar sebagai alat utama dalam mengajar. Mengenai keunggulan dan kekurangan bahan ajar yang sering digunakan oleh guru, 50 peserta didik berpendapat bahwa salah satu keunggulan bahan ajar tersebut adalah kemudahannya untuk dibawa ke sekolah. Disisi lain, 44 peserta didik mengidentifikasi kekurangan

dari bahan ajar tersebut, yaitu mudah rusak dan memerlukan perawatan ekstra. Dari temuan ini, dapat dilihat bahwa meskipun bahan ajar yang digunakan memiliki keunggulan dalam hal kepraktisan, terdapat juga tantangan dalam hal ketahanan dan perawatannya. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan aspek-aspek tersebut dalam mengembangkan bahan ajar yang lebih efektif dan tahan lama.

Tabel 4. 7 Kebutuhan Peserta Didik Berdasarkan Aspek Materi

No	Indikator Soal	Pilihan Jawaban	Intensitas Jawaban	Persentase
1.	Apakah materi cerita fantasi yang diajarkan bapak/ibu guru sudah sesuai dengan kurikulum Merdeka?	a) Iya b) Tidak	65 -	100% -
2.	Apa saja sumber materi yang digunakan dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi?	a) Buku paket b) LKS c) Modul d) Rekaman, video,dll	49 59 - 14	75,38% 90,76% - 21,535
3.	Setujukah anda jika ada bahan ajar	a) Sangat setuju b) Setuju	23 42	35,38% 64,61%

	berbentuk aplikasi pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi?			
4.	Apa sumber belajar yang sangat anda inginkan dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi?	a) Fitur pembelajaran adaptif	16	24,61%
		b) Aplikasi perangkat interaktif	23	35,38%
		c) Video visualisasi	41	63,07%
5.	Materi apa saja yang cocok dipaparkan dalam bahan ajar berbasis android ini?	a) Pengertian, ciri, ciri teks cerita fantasi, unsur dan struktur, kaidah kebahasaan, dan jenis-jenisnya.	7	10,76%
		b) Contoh teks cerita fantasi	2	3,07%

		c) Semua jawaban benar	56	86,15%
6.	Apa saja tantangan yang dihadapi dalam mempelajari teks cerita fantasi selama pembelajaran menyimak di kelas?	a) Materi sulit dipahami	4	6,15%
		b) Bahan ajar yang kurang menarik (sumber belajar berasal dari LKS, buku paket)	61	93,84%
		c) Kurangnya suasana kelas yang nyaman	-	-

Berdasarkan tabel 4.7 dapat diketahui bahwa bahwa dari 65 peserta didik, 100% menyatakan bahwa materi pembelajaran teks cerita fantasi di ketiga sekolah tersebut telah sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Selain itu, terkait aspek materi pada bahan ajar Fantasia berbasis Android, diperoleh data bahwa sumber materi yang umumnya digunakan untuk menjelaskan teks cerita fantasi adalah Lembar Kerja Siswa (LKS) sebesar 90,76%, buku paket sebesar 75,38%, dan rekaman,

video, serta sumber lainnya sebesar 21,53%. Selanjutnya, 64,61% peserta didik menyatakan setuju jika terdapat sumber belajar berupa aplikasi (bahan ajar berbasis Android). Dari 65 peserta didik, 63,07% menginginkan sumber belajar untuk pembelajaran menyimak berupa video visualisasi dan animasi, sedangkan 35,38% menginginkan sumber belajar berupa perangkat pembelajaran yang interaktif.

Mengenai isi materi dalam bahan ajar berbasis Android yang diinginkan untuk pembelajaran menyimak teks cerita fantasi, 86,15% peserta didik memilih opsi "semua jawaban benar". Hal ini menunjukkan bahwa 86,15% peserta didik menginginkan isi materi yang mencakup pengertian, ciri-ciri teks cerita fantasi, unsur dan struktur, kaidah kebahasaan, jenis-jenis cerita fantasi, contoh teks cerita fantasi, serta latihan soal.

Adapun kesulitan yang dialami peserta didik dalam mempelajari teks cerita fantasi disebabkan oleh bahan ajar yang kurang menarik, di mana sumber belajar yang digunakan hanya terbatas pada buku paket dan LKS, mencapai 93,84%. Sementara itu, 6,15% peserta didik menyatakan bahwa materi sulit dipahami.

Data yang ditampilkan mengarah pada kesimpulan bahwa 65 peserta didik menyatakan materi yang diajarkan guru dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi telah sesuai dengan kurikulum merdeka. Selain itu, terungkap bahwa 59 peserta didik mengaku sumber materi yang digunakan selama pembelajaran hanya terbatas pada Lembar Kerja Siswa (LKS). Lebih lanjutnya 42 peserta didik menyetujui perlunya bahan ajar khusus yang dirancang untuk pembelajaran menyimak teks cerita fantasi. Sebanyak 41 peserta didik juga mengungkapkan keinginan mereka agar bahan ajar tersebut dilengkapi dengan video visualisasi

untuk mendukung pemahaman mereka. Sementara itu, terkait konten materi, 56 peserta didik menginginkan bahan ajar yang mencakup berbagai aspek penting, seperti pengertian, ciri-ciri, unsur, struktur, kaidah kebahasaan, jenis-jenis cerita fantasi, serta latihan soal.

Tantangan yang sering dihadapi oleh 61 peserta didik selama proses pembelajaran teks cerita fantasi adalah bahan ajar yang kurang menarik. Hal ini disebabkan karena sumber belajar yang digunakan hanya terfokus pada LKS dan buku paket, sehingga kurang variatif dan tidak memicu minat belajar siswa. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa, seperti menyertakan multimedia, contoh-contoh visual, serta materi yang lebih interaktif. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap teks cerita fantasi, sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka secara lebih efektif.

Tabel 4. 8 Kebutuhan Peserta Didik Berdasarkan Aspek Bahasa

No	Indikator Soal	Pilihan Jawaban	Intensitas Jawaban	Persentase
1.	Bahasa yang seperti apa yang kalian inginkan pada bahan ajar berbasis android Fantasia?	a) Menggunakan pilihan kata yang tepat	8	12,30%
		b) Ejaan dan tanda baca sesuai dengan ejaan	9	13,84%

		yang disempurnakan	11	16,92%
		c) Mudah dipahami	-	-
		d) Komunikatif	37	56,92%
		e) Benar semuanya		

Tabel 4.8 dapat diketahui bahwa bahasa yang diinginkan dalam bahan ajar Fantasia berbasis Android oleh peserta didik adalah sebagai berikut: 12,30% memilih penggunaan pilihan kata yang tepat, 13,84% menginginkan ejaan dan tanda baca yang sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD), 16,92% memilih bahasa yang mudah dipahami, dan 56,92% memilih jawaban "semua benar". Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik menginginkan aspek bahasa dalam bahan ajar Fantasia mencakup semua kriteria, yaitu mudah dipahami, komunikatif, menggunakan pilihan kata yang tepat, serta menerapkan ejaan dan tanda baca sesuai dengan EYD.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa keinginan peserta didik terhadap bahan ajar "Fantasia" pada aspek bahasa cukup spesifik. Sebanyak 37 dari 65 peserta didik menginginkan penggunaan bahasa yang berkaitan dengan pemilihan kata (diksi) yang tepat, penerapan ejaan dan tanda baca sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD), serta bahasa yang mudah dipahami dan bersifat komunikatif.

Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya menginginkan materi yang informatif, tetapi juga penyajian bahasa yang jelas, akurat, dan sesuai dengan kaidah kebahasaan yang berlaku. Penggunaan bahasa yang baik dan benar akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi, sekaligus meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi pengembang bahan ajar untuk memperhatikan aspek kebahasaan ini dengan cermat. Dengan memastikan bahwa bahasa yang digunakan dalam bahan ajar "Fantasia" memenuhi kriteria tersebut, diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik. Selain itu, bahasa yang komunikatif juga akan membantu siswa lebih mudah mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan aplikatif.

Tabel 4. 9 Kebutuhan Peserta Didik Berdasarkan Aspek Penyajian

No	Indikator Soal	Pilihan Jawaban	Intensitas Jawaban	Persentase
1.	Apakah anda merasa petunjuk penggunaan dalam bahan ajar itu perlu?	a) Sangat membantu	40	61,53%
		b) Membantu	25	38,46%
2.	Menurut anda setujukah jika dalam bahan ajar berbasis android isi konten didalamnya ada	a) Sangat setuju	26	40%
		b) Setuju	39	60%

	gambar, audio, dan video interaktif?			
3.	Penyajian bahan ajar berbasis android seperti apa yang anda inginkan?	a) Video yang disajikan interaktif	5	7,69%
		b) Kualitas gambar jelas	9	13,84%
		c) Tata letak gambar tidak mengganggu keterbacaan teks	1	1,53%
		d) Gambar yang ditampilkan sesuai dengan konteks	6	9,23%
		e) Semua jawaban benar	44	67,69%

Tabel 4.9 dapat dideskripsikan dari 65 peserta didik, 61,53% menyatakan bahwa penyertaan petunjuk penggunaan dalam bahan ajar Fantasia sangat membantu mereka. Selain itu, 60% peserta didik setuju bahwa bahan ajar Fantasia sebaiknya memuat konten berupa gambar, audio, dan video interaktif. Terkait penyajian bahan ajar Fantasia berbasis Android, 67,69% peserta didik memilih opsi "semua jawaban benar", yang berarti penyajian bahan ajar harus mencakup video interaktif, kualitas gambar dan suara yang jelas, tata letak gambar yang tidak mengganggu keterbacaan teks, serta gambar yang sesuai dengan konteks dan menarik.

Berdasarkan uraian di atas, kita dapat menarik kesimpulan bahwa pada aspek penyajian, sebanyak 40 peserta didik menyatakan bahwa petunjuk penggunaan bahan ajar sangat membantu dalam memahami materi. Sementara itu, 39 peserta didik setuju jika konten bahan ajar dilengkapi dengan elemen visual dan audio, seperti gambar, audio, dan video interaktif, untuk mendukung proses pembelajaran. 44 peserta didik mengungkapkan harapan mereka agar penyajian bahan ajar mencakup video interaktif dengan kualitas gambar dan suara yang jelas, tata letak yang rapi dan tidak mengganggu, serta gambar-gambar yang sesuai dengan materi dan menarik perhatian.

Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya menginginkan materi yang informatif, tetapi juga penyajian yang menarik dan interaktif. Dengan memenuhi harapan tersebut, bahan ajar dapat menjadi lebih efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa serta meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. Oleh karena itu, penting bagi pengembang bahan ajar untuk

memperhatikan aspek-aspek penyajian ini, seperti penggunaan multimedia yang berkualitas, dan konten yang relevan. Dengan demikian, bahan ajar tidak hanya menjadi alat pembelajaran, tetapi juga media yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

Tabel 4. 10 Kebutuhan Peserta Didik Berdasarkan Aspek Kegrafikan

No	Indikator Soal	Pilihan Jawaban	Intensitas Jawaban	Persentase
1.	Menurut Anda, nama apa yang cocok untuk bahan ajar berbasis android ini?	a. Fantasia b. Fan-Lite c. Fantasi d. Teks Cerita Fantasi	60 3 2 -	92,30% 4,61% 3,07% -
2.	Jenis font seperti apa yang Anda inginkan?	a. Times New Roman b. Berlin San Fb c. Comic San Ms d. Arial	13 12 36 4	20% 18,46% 55,38% 6,15%
3.	Ukuran font berapa yang anda suka agar tulisan bahan ajarnya terlihat jelas?	a. Ukuran font 12 b. Ukuran font 10 c. Ukuran font 14 d. Ukuran font 16	20 4 18 23	30,76% 6,15% 27,69% 35,38%
4.	Menurut anda ilustrasi/gambar	a. Gambar kartun/animasi	49	75,38%%

	seperti apa yang sesuai untuk logo atau bentuk tampilan depan aplikasi bahan ajarnya?	b. Foto c. Karikatur d. Logo tulisan	13 3 -	20% 4,61% -
5.	Menurut anda, warna apakah yang sesuai dan cocok untuk bahan ajar berbasis android?	a. Hitam putih b. Warna lembut c. Warna mencolok d. Warna putih biru	1 53 10 1	1,53% 81,53% 15,38% 1,53%

Berdasarkan tabel 4.10 dapat diketahui bahwa dari 65 peserta didik, sebanyak 60 peserta didik atau 92,30% menyatakan bahwa nama yang paling sesuai untuk bahan ajar berbasis Android adalah "Fantasia". Sementara itu, 4,61% memilih nama "Fan-Lite", dan 3,07% memilih nama "Fantasi". Mengenai jenis font yang disukai untuk penyajian materi dalam bahan ajar, 55,38% peserta didik memilih font Comic Sans MS, 20% memilih Times New Roman, 18,46% memilih Berlin Sans FB, dan 6,15% memilih font Arial. Selain itu, 35,38% peserta didik menginginkan ukuran font dalam bahan ajar berukuran 16.

Untuk ilustrasi atau gambar dalam bahan ajar Fantasia pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi, 75,38% peserta didik memilih gambar kartun/animasi, 20% memilih foto, dan 4,61% memilih karikatur. Sementara itu,

1,53% peserta didik memilih ilustrasi hitam putih, 81,53% (53 peserta didik) menginginkan warna-warna lembut, 15,38% memilih warna-warna mencolok, dan 1,53% memilih warna biru putih. Dengan demikian, mayoritas peserta didik menginginkan bahan ajar Fantasia menggunakan warna-warna lembut.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa mayoritas peserta didik, yaitu 60 dari 65 responden, memilih nama “Fantasia” sebagai judul bahan ajar. Untuk jenis font, sebanyak 36 peserta didik memilih Comic Sans MS sebagai font yang paling disukai. Sementara itu, terkait ukuran font, 23 peserta didik memilih ukuran font 16 sebagai yang paling nyaman dibaca. Pada aspek ilustrasi tampilan bahan ajar, 49 peserta didik lebih memilih gambar kartun atau animasi sebagai elemen visual yang menarik. Selain itu, untuk pemilihan warna, 53 peserta didik menginginkan penggunaan warna-warna lembut dalam penyusunan bahan ajar berbasis android ini.

Data ini menunjukkan bahwa pilihan peserta didik cenderung mengarah pada desain yang menarik, nyaman, dan sesuai dengan karakteristik mereka. Penggunaan font yang jelas, ilustrasi kartun atau animasi, dan warna-warna lembut adalah strategi yang efektif untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Sehingga dalam pengembangan bahan ajar “Fantasia” perlu memperhatikan pilihan-pilihan yang disukai oleh peserta didik.

6). Harapan Peserta Didik terhadap Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi

Harapan peserta didik terhadap bahan ajar Fantasia berbasis Android dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi yakni alat pembelajaran yang inovatif

dan interaktif. Mereka berharap pembelajaran tidak membosankan karena dilengkapi dengan fitur-fitur menarik seperti video animasi dan latihan soal untuk mengasah kemampuan menyimak. Peserta didik juga berharap bahan ajar ini dapat memenuhi kebutuhan belajar mereka serta meningkatkan semangat belajar dalam memahami materi cerita fantasi.

4.1.2 Pengembangan Prototipe Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita fantasi Kelas VII SMP di Pati

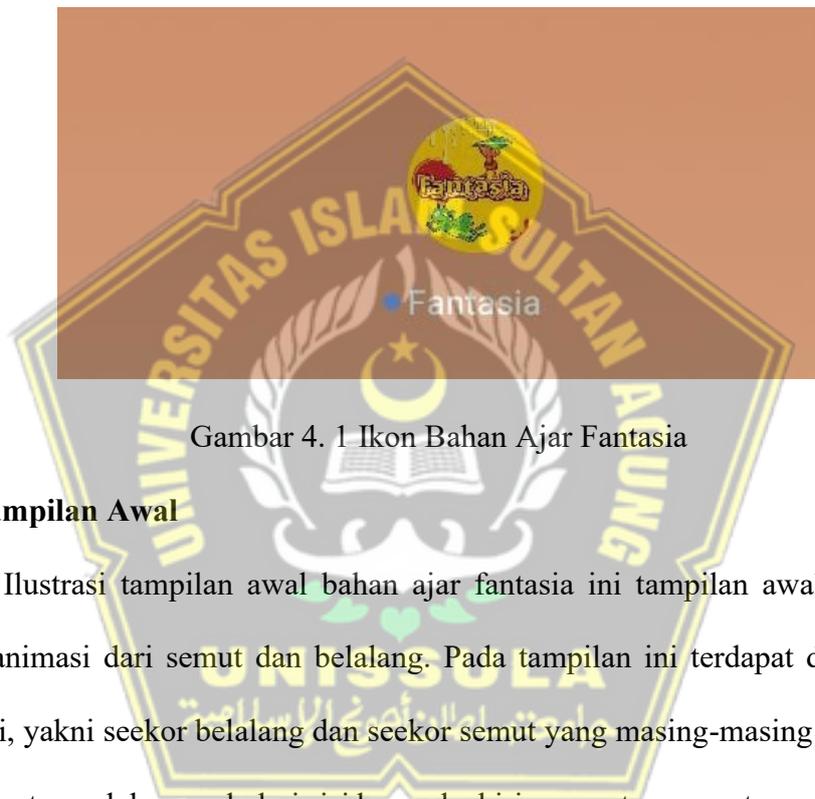
Pengembangan prototipe bahan ajar fantasi dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pengembangan prototipe bahan ajar fantasi meliputi 1) ikon bahan ajar Fantasia, 2) tampilan pembuka aplikasi, 3) tampilan menu-menu (menu tujuan pembelajaran, materi, video, evaluasi, dan profil). Penjelasan mengenai bagan-bagan tersebut antara lain sebagai berikut.

1) Ikon bahan ajar

Ikon bahan ajar Fantasia merupakan tampilan awal yang terdapat di gawai ketika proses install sudah berhasil. Ikon aplikasi Fantasia yang muncul di layar beranda perangkat android didesain dengan visual yang menggambarkan karakteristik bahan ajar berbasis android atau digital yang terlihat kreatif dan menyenangkan. Ikon tersebut menampilkan latar belakang warna kuning terang yang dipilih berdasarkan hasil angket kebutuhan guru dan guru yang menginginkan warna yang mencolok dalam bahan ajarnya.

Ikon dalam aplikasi tersebut menampilkan dua karakter kartun yakni yaitu seekor belalang hijau dan semut dengan atribut daun. Pemilihan gaya ilustrasi pada tampilan ikon didasarkan pada data angket kebutuhan guru dan peserta didik yang

lebih menyukai gambar dalam bentuk kartun atau animasi. Tulisan “Fantasia” terdapat pada nama aplikasinya. Desain ikon aplikasinya ini secara keseluruhan menjadi bukti bahwa pengembang maksimal mempertimbangkan keinginan peserta didik dan guru dalam pembuatan prototipe aplikasi. Berikut adalah gambar 4.1 yang menunjukkan ikon bahan ajar.



Gambar 4. 1 Ikon Bahan Ajar Fantasia

2) Tampilan Awal

Ilustrasi tampilan awal bahan ajar fantasia ini tampilan awalnya berupa video animasi dari semut dan belalang. Pada tampilan ini terdapat dua karakter animasi, yakni seekor belalang dan seekor semut yang masing-masing berpose ria. Belalang tampak bergerak dari sisi kanan ke kiri, sementara semut memegang daun di atas kepalanya yang berada di sisi kanan. Di antara kedua karakter hewan terdapat elemen progress bar berwarna hijau toska dan putih yang menambah kesan visual interaktif. Pada bagian atas, terdapat nama aplikasi “Fantasia” yang ditulis dengan jenis font Comis San Ms, yang warna fontnya kuning cerah dengan outline merah dan pola kotak-kotak jingga, sehingga memberikan kesan yang mudah

dikenali oleh peserta didik. Lampu gantung kecil di sudut kanan atas memberikan kesan visual seolah berada di dalam ruang fantasi.

Secara keseluruhan, tampilan awal desainnya menunjukkan bahwa pengembang sudah mempertimbangkan hasil angket kebutuhan guru dan peserta didik, mulai dari pemilihan nama aplikasi, jenis dan ukuran font, gaya gambar ilustratif, hingga pilihan warna yang dipakai. Desain yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, namun juga informatif serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang asik dan mendorong imajinasi. Berikut tampilan awal bahan ajar Fantasia dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4. 2 Tampilan Awal Bahan Ajar Fantasia

3) Tampilan Menu Utama Aplikasi Bahan Ajar Fantasia

Aplikasi Bahan Ajar Fantasia menyediakan antarmuka yang terstruktur dengan menu-menu yang mudah diakses. Terdapat lima ikon utama pada menu tersebut yang dirancang dengan visual yang menarik dan intuitif, sehingga memudahkan peserta didik dalam penggunaannya. Menu-menu tersebut antara lain:

a) Ikon Tujuan Pembelajaran

Ikon ini ditampilkan dengan simbol target merah dengan panah yang tepat berada di Tengah lingkaran. Simbol target tersebut menggambarkan fokus dan tujuan yang jelas dalam pembelajaran. Bentuk dari ikon ini menunjukkan bahwa

aplikasi ini dibuat sesuai dengan komponen CP dan ATP yang diinginkan berdasarkan hasil angket kebutuhan guru.

b) Ikon Materi

Ikon materi yang berbentuk buku putih yang terbuka, yang terletak di atas latar berwarna coklat atau jingga. Ikon materi ini menunjukkan informasi penting atau bahan bacaan. Gambar buku terbuka melambangkan pengetahuan yang mudah diakses, yang sesuai dengan harapan guru supaya pada materi teks materi cerita fantasi peserta didik bisa memahami materi secara mendalam mulai dari pengertian, struktur teks, dan isi teks cerita fantasi.

c) Ikon Video

Ikon video ini berbentuk tombol play berwarna merah dengan gambar segitiga mengarah ke kanan yang terletak di tengah kotak. Ikon ini sudah familiar dan melambangkan konten video pembelajaran. Ikon ini sesuai dengan keinginan guru berdasarkan angket kebutuhan yang menekankan pentingnya adanya video interaktif dalam bahan ajar Fantasia berbasis android.

d) Ikon Evaluasi

Ikon Evaluasi ditampilkan dengan gambar lembar soal dengan simbol pensil yang melambangkan kegiatan evaluasi. Warna yang dipakai ialah perpaduan warna merah muda dan ungu yang memberikan nuansa yang lembut yang bisa menarik perhatian. Desain ini menunjukkan bahwa peserta didik akan mengerjakan kuis atau latihan sebagai langkah pembelajaran guna meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

e) Ikon Profil

Ikon profil ini menampilkan sosok manusia (bisa tokoh) dengan latar berbentuk lingkaran dan gaya gambar semi-kartun. Warna latar yang berwarna jingga atau coklat muda. Ikon ini digunakan untuk memberikan informasi tentang pengembang dari aplikasi bahan ajar Fantasia.

Semua ikon pada menu utama dibuat dengan gaya kartun yang ceria dan cocok untuk peserta didik dengan latar berupa hutan, rumah kayu serta dua karakter utama yakni belalang dan senut. Warna yang dipakai dominan dengan warna yang mencolok seperti warna merah, kuning, orange, dan hijau yang sesuai dengan hasil angket kebutuhan seperti gambar diperlihatkan pada gambar 4.3.



Gambar 4. 3 Tampilan Menu

3) Menu Tujuan Pembelajaran

Pada bagian menu bahan ajar fantasia, khususnya di submenu Tujuan Pembelajaran, terdapat informasi mengenai Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran dalam proses pembelajaran menyimak teks cerita fantasi. Tampilan ini sesuai dengan hasil angket kebutuhan. Visual yang terdapat pada menu ini menggunakan latar belakang bertema hutan dilengkapi papan kayu sebagai tempat penyajian teks yang memberikan nuansa lebih imajinatif. Capaian Pembelajaran pada menu ini berfokus pada kemampuan siswa dalam menganalisis dan

mengevaluasi teks audiovisual sesuai kurikulum. Sedangkan tujuan pembelajaran diuraikan secara rinci supaya peserta didik bisa memahami, mengidentifikasi, dan menentukan unsur teks cerita fantasi dengan akurat. Menu Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran bisa dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4. 4 Menu Tujuan Pembelajaran

4) Menu Materi

Menu materi dalam bahan ajar fantasia ini menyajikan pembahasan yang berisikan materi tentang teks cerita fantasi. Tampilan pada menu ini dirancang berdasarkan hasil angket kebutuhan. Pada menu ini di tampilkan latar belakang suasana hutan yang penuh warna sehingga bisa menciptakan nuansa imajinasi. Judul menu “Materi” ditulis memakai jenis font Comic San Ms dengan warna cerah dan materi ditampilkan dalam papan kayu sebagai tempat penyajian penjabaran isi materi yang disajikan.

Materi ini disusun secara sistematis supaya bisa memudahkan peserta didik dalam memahami materi teks cerita fantasi dengan baik dan mudah. Pada menu materi dalam bahan ajar ini memuat materi mulai dari pengertian, ciri-ciri, struktur teks cerita fantasi, unsur instrinsik dan ekstrinsik, jenis-jenis teks cerita fantasi, dan kaidah kebahasaan yang ada pada teks cerita fantasi itu sendiri. Pada bagian bawah

menu materi terdapat tombol segitiga untuk melanjutkan ke halaman berikutnya. Tombol ini membantu menyajikan materi secara berurutan sesuai harapan guru agar proses belajar lebih mudah dipahami. Bentuk tampilan menu materi bisa dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Menu Materi

5) Menu Video

Tampilan menu video pembelajara dalam bahan ajar Fantasia berbasis android. Menu ini menampilkan video cerita berjudul “Semut dan Belalang” dengan latar belakang alam yang cerah, dihiasi pepohonan rindang dan rumah kayu bergaya fantasi sehingga bisa menimbulkan kesan suasana yang penuh imajinasi bagi peserta didik. Dalam video tersebut, tokoh utama berupa semut yang rajin dan belalang yang pemalas. Tampilan video ini dirancang berdasarkan hasil angket kebutuhan bahwa guru dan peserta didik menginginkan bahan ajar yang bisa atraktif dan bisa mendukung pemahaman cerita melalui visual dan audio. Menu video ini disediakan untuk membuat pembelajaran menyimak lebih menarik, Fitur ini mendukung model pembelajaran menyimak yang cocok untuk peserta didik, Berikut gambar menu video pembelajaran bisa dilihat sebagai berikut.



Gambar 4. 6 Menu Video Pembelajaran

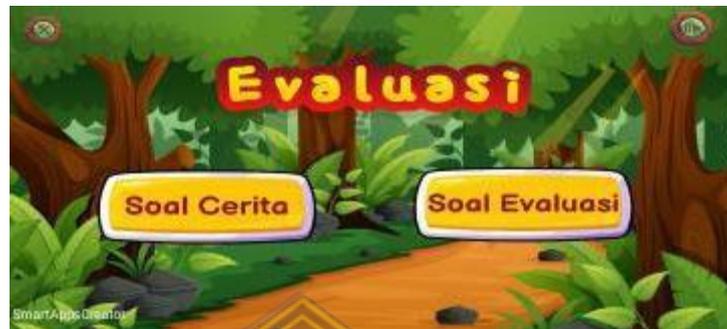
6) Menu Evaluasi

Tampilan menu evaluasi dalam aplikasi bahan ajar Fantasia ini menampilkan dua pilihan menu, yakni menu “soal cerita” dan menu “soal evaluasi”. Sub judul pada menu “Evaluasi” ini ditampilkan dengan huruf besar, tebal, dan berwarna merah cerah dengan latar kuning sehingga menarik secara visual.

Ditengah layar pada menu ini terdapat dua tombol interaktif berbentuk bulat dengan warna dasar putih dan bingkai orange yang menampilkan tampilan kontras dan mudah diakses oleh pengguna. Tombol “soal cerita” pada menu evaluasi ini berisi pertanyaan yang berkaitan langsung dengan isi cerita fantasi “Semut dan Belalang” yang sudah diputar pada menu video pembelajaran. Sementara tombol “soal evaluasi” dipakai untuk mengukur pemahaman siswa secara umum terhadap materi pembelajaran menyimak teks cerita fantasi.

Dua tombol tersebut hadir karena sesuai dengan hasil kebutuhan guru dan peserta didik yang menginginkan adanya fitur evaluasi di akhir pembelajaran. Fitur ini bisa membantu guru untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik dan memberikan umpan balik atas pemahaman mereka. Selain itu, pemakaian evaluasi

berbasis cerita bisa dijadikan penilaian yang lebih menarik karena sesuai dengan keinginan peserta angket. Menu evaluasi bisa dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. 7 Menu Evaluasi

7) Menu Profil

Menu profil yang ada dalam bahan ajar fantasi ini tujuannya untuk memberikan informasi lengkap tentang pengembang, sehingga pengguna aplikasi lain yang sudah install aplikasinya bisa mengetahui siapa yang terlibat dalam proses pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi ini.



Gambar 4. 8 Menu Profil

4.1.3 Penilaian Uji Validitas oleh Ahli Terkait Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP di Pati

Penilaian terhadap prototipe bahan ajar Fantasia pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi kelas VII SMP di Pati, dilakukan oleh pakar yakni dosen ahli dan guru ahli. Adapun ahli validasi tersebut dipilih berdasarkan bidangnya, yakni Galih Cahya Pratama M.Pd, sebagai dosen ahli di bidang media, Meilan Arsanti, M.Pd sebagai dosen ahli di bidang bahasa dan Etdi Martiyoso, S.Pd sebagai guru ahli. Hasil penilaian yang dilakukan menentukan kriteria bahan ajar Fantasia yang sudah dikembangkan peneliti. Berikut adalah hasil penilaian dari para pakar, yang mencakup empat aspek, meliputi 1) aspek materi (kelayakan isi), 2) aspek kebahasaan, 3) aspek penyajian, dan 4) aspek kegrafikan.

1. Aspek materi (kelayakan isi)

Penilaian terhadap bahan ajar fantasia pada aspek materi meliputi beberapa indikator, yaitu 1) kesesuaian materi dengan CP dan ATP, 2) Kesesuaian materi dengan Alur Tujuan Pembelajaran, 3) kesesuaian isi dengan judul, dan 4) keakuratan dan kelengkapan materi. Penilaian bahan ajar dapat dilihat pada tabel 4.11.

Tabel 4. 11 Aspek Materi

No	Aspek	Indikator	Penilaian		
			Dosen Ahli Media	Dosen Ahli Bahasa	Guru Ahli

1.	Materi (kelayakan isi)	a. Kesesuaian materi dengan CP dan ATP.	100	80	100
		b. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	80	80	100
		c. Kesesuaian isi dengan judul.	80	100	100
		d. Kelengkapan dan keakuratan materi	100	100	100
Rata-rata			90	90	100
Jumlah rata-rata			93,33		

Tabel 4.11 dapat disimpulkan bahwa untuk hasil penilaian oleh dosen ahli media memperoleh nilai rata-rata 90, dosen ahli bahasa memperoleh nilai 90 sedangkan dari guru ahli diperoleh nilai rata-rata 100. Dari hasil penjumlahan rata-rata memperoleh nilai 93,33. Hasil ini menunjukkan bahan ajar fantasia pada aspek materi (kelayakan isi) masuk kategori sangat layak.

2. Aspek Kebahasaan

Pada aspek kebahasaan ada lima indikator penilaian ahli yang meliputi 1) Bahasa sesuai EYD, 2) bahasa yang mudah dipahami, 3) bahasa sesuai dengan Tingkat berpikir peserta didik, 4) penulisan tanda baca, dan 5) kebakuan kata/kalimat.

Tabel 4. 12 Aspek Bahasa

No	Aspek	Indikator	Penilaian		
			Dosen Ahli Media	Dosen Ahli Bahasa	Guru Ahli
2.	Kebahasaan	a. Bahasa yang digunakan sesuai EYD.	100	80	100
		b. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	100	80	100
		c. Bahasa yang dipakai sesuai dengan Tingkat berpikir peserta didik.	80	80	100
		d. Kesesuaian istilah yang digunakan pada materi.	100	80	100
		e. Ketepatan penulisan tanda baca.	100	80	100
Rata-rata			92	80	100
Jumlah rata-rata			90,67		

Berdasarkan tabel 4.12 dapat diketahui bahwa penilaian pada aspek bahasa dari dosen ahli media memperoleh penilaian 92, dosen ahli bahasa 80 dan dari guru ahli mendapatkan nilai 100. Sehingga dari hasil kedua penilaian tersebut diperoleh jumlah rata-rata penilaian 90,67 dengan kategori sangat layak.

3. Aspek Penyajian

Pada aspek penyajian yang digunakan dalam bahan ajar fantasia terdapat penilaian validator yang terdapat pada indikator sebagai berikut 1) keterkaitan penyajian materi dengan konsep pembelajaran, 2) petunjuk pemakaian, 3) tampilan desain aplikasinya, 4) kerapian konten yang disajikan (gambar, teks), 5) keseimbangan warna, 6) ketepatan pemakaian gambar, dan 7) kombinasi teks dan gambar yg sesuai.

Tabel 4. 13 Aspek Penyajian

No	Aspek	Indikator	Penilaian		
			Dosen Ahli Media	Dosen Ahli Bahasa	Guru Ahli
3.	Penyajian	a. Keterkaitan materi dan konsep pembelajaran	80	80	100
		b. Tombol menu pada bahan ajar fantasia berbasis android mudah dipahami.	100	80	100
		c. Kemenarikan tampilan desain aplikasi.	100	100	100
		d. Ketepatan penggunaan tema dalam desain.	80	100	100

	e. Kerapian teks, gambar, dan konten yang disajikan.	100	80	100
	f. Keseimbangan warna yang sesuai pada teks, gambar dan background.	100	100	100
	g. Ketepatan gambar dengan isi materi.	80	100	100
	h. Kombinasi teks dan gambar yang sesuai.	90	80	100
	Rata-rata	90	90	100
	Jumlah rata-rata	93,33		

Tabel 4.13 dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk penilaian validator pada aspek penyajian yang terdiri dari delapan indikator didapatkan nilai rata-rata dari dosen ahli media yakni 90, 90 nilai dari dosen ahli bahasa dan dari guru ahli memperoleh nilai 100. Hasil penjumlahan keduanya diperoleh nilai rata-rata 93,33. Berdasarkan hasil penilaian bahan ajar Fantasia dari aspek penyajian masuk di kategori sangat layak.

4. Aspek Kegrafikan

Penilaian validator aspek kegrafikan yakni 1) jenis dan ukuran font yang dipakai, 2) ilustrasi gambar yang digunakan, 3) pemakaian warna dan logo secara

tepat, 4) tampilan gambar dan video dalam bahan ajar, dan 5) kemudahan akses.

Berikut tabel penilaian pada aspek grafika.

Tabel 4. 14 Aspek Kegrafikan

No	Aspek	Indikator	Penilaian		
			Dosen Ahli Media	Dosen Ahli Bahasa	Guru Ahli
4.	Kegrafikan	a. Jenis font yang digunakan mudah dibaca dengan jelas.	100	80	100
		b. Ukuran font yang digunakan sudah sesuai.	80	80	100
		c. Ilustrasi gambar yang dipakai jelas.	100	100	100
		d. Pemakaian warna dan logo aplikasi bahan ajar berbasis android sudah tepat.	80	100	100
		e. Gambar dan video yang disajikan dalam aplikasi sesuai dengan materi.	100	80	100
		f. Kemudahan dalam mengakses aplikasi.	60	80	100

Rata-rata	86,67	86,67	100
Jumlah rata-rata	91,11		

Dari Tabel 4.14 diketahui bahwa penilaian di aspek kegrafikan oleh dosen ahli media dan dosen ahli bahasa diperoleh nilai rata-rata 86,67, sedangkan guru ahli rata-rata penilaiannya 100. Sehingga jumlah rata-rata penilaian kedua dari dosen ahli dan guru ahli adalah 91,11. Berdasarkan penilaian bahan ajar Fantasia pada aspek kegrafikan masuk pada kategori sangat layak.

4.1.4 Perbaikan Prototipe Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP di Pati

Setelah bahan ajar Fantasia melewati proses validasi oleh dosen ahli sesuai bidangnya dan guru ahli. Maka selanjutnya terdapat perbaikan prototipe produk yang direvisi oleh peneliti sesuai dengan penilaian dan arahan oleh validator ahli. Berikut tabel saran dan masukan oleh dosen ahli.

Tabel 4. 15 Perbaikan Prototipe Bahan Ajar Fantasia

No	Validator	Revisi	Perbaikan
1.	Dosen Ahli Bahasa	1. Untuk bagian menu materi saat membuka, lebih baik dikasih hyperlink setiap subbab materi.	1. Sudah dilakukan perbaikan pada menu materi setiap sub menu materi ada hyperlink, jadi peserta didik bisa lebih mudah mengklik permateri.

		2. Bagian menu evaluasi, untuk setiap soal pada tab menu soal cerita dan soal evaluasi minimal 10 soal dan dikasih skor akhir setelah siswa menjawab semua, kalau bisa dikasih potongan penjelasan sedikit.	2. Sudah dilakukan perbaikan pada menu evaluasi, dan sudah sesuai perbaikannya dari apa yang diharapkan dosen ahli bahasa.
		3. Di layar awal tombol semua menu dibawahnya dikasih identitas nama kampus Universitas Islam Sultan Agung.	3. Sudah dilakukan perbaikan dengan memberikan identitas nama kampus di bagian bawah pada tampilan semua menu.
		4. Pada menu profil identitasnya pengembang jangan terlalu sedikit.	4. Penyempurnaan telah dilakukan dengan menyajikan informasi tentang identitas pengembang secara terstruktur dan mudah dimengerti.
2.	Dosen Ahli Media	Masukan dan saran : tolong sistemnya diperbaiki agar saat	Sudah dilakukan perbaikan mengenai

	dibuka aplikasinya tidak terjadi lag (keterlambatan respon) dalam aplikasinya. Sehingga pada saat membuka aplikasi tidak membutuhkan waktu lama.	sistem aplikasinya. Sehingga ketika aplikasi dibuka sudah tidak ada lag lagi
--	--	--

Tabel 4.15 menjelaskan masukan dan saran dari validator ahli yakni dosen ahli bahasa dan media untuk dilakukan perbaikan prototipe bahan ajar Fantasia. Maka dilakukan perbaikan yang dilakukan ialah sebagai berikut.

1. Perbaikan pada Menu Materi



Gambar 4.9 Menu materi sebelum direvisi

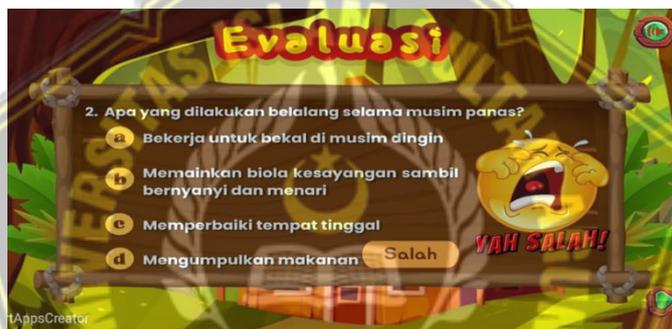
Pada menu “Materi” tampilan awal aplikasi sebelumnya langsung menampilkan seluruh isi materi secara utuh tanpa adanya pemisahan atau pengantar. Kondisi ini membuat materi terasa padat dan bisa membingungkan peserta didik karena tidak ada pembagian jelas antar bagian. Sehingga, atas saran dari validator ahli, dilakukan revisi pada menu materi agar lebih terstruktur dan mudah diakses. Perbaikan yang dilakukan meliputi penambahan hyperlink atau tombol navigasi yang mengarahkan pengguna ke subbab materi tertentu sebelum

mereka mengakses isi materi secara rinci. Berikut perbaikan pada menu materi dapat dilihat pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 Menu materi setelah direvisi

2. Perbaikan pada Menu Evaluasi



Gambar 4.11 menu evaluasi sebelum direvisi

Pada tahap awal pengembangan, menu Evaluasi dalam bahan ajar Fantasia masih terdapat kekurangan. Soal yang tersedia masih terbatas dan belum mampu menilai pemahaman peserta didik secara menyeluruh. Selain itu, belum adanya fitur skor maupun umpan baik setelah peserta didik menjawab soal, sehingga peserta didik tidak dapat mengetahui sejauh mana pemahaman mereka dan tidak memperoleh penjelasan mengenai jawaban yang benar ataupun salah.

Berdasarkan masukan dari dosen ahli bahasa, menu “evaluasi” kemudian diperbaiki dengan menambah jumlah soal dengan tujuan agar penilaian menjadi lebih menyeluruh. Fitur skor otomatis dan pembahasan singkat pada setiap soal

ditambahkan supaya peserta didik mengetahui hasilnya dan memahami alasan jawaban benar atau salah, sehingga evaluasi menjadi lebih efektif dan pemahaman siswa terhadap materi menyimak teks cerita fantasi semakin membaik. Hasil revisi pada menu “evaluasi” dapat dilihat pada gambar 4.12.



Gambar 4.12 Menu evaluasi setelah direvisi

3. Perbaikan Tambahan Nama Identitas Kampus pada Bahan Ajar



Gambar 4.13 Tampilan menu awal sebelum direvisi

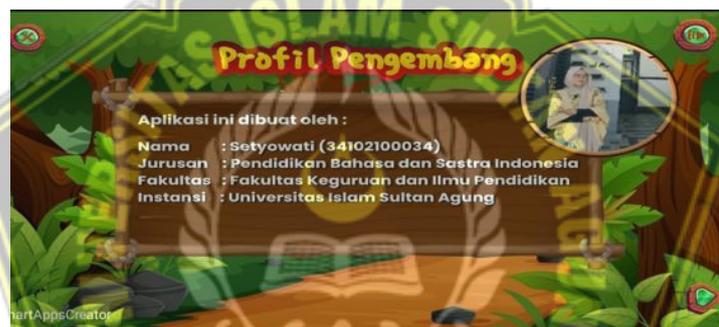
Tampilan awal menu aplikasi sebelum direvisi yang terlihat pada gambar 4.13 belum menampilkan identitas institusi pengembang, sehingga bagian ini terlihat kurang informatif. Hal ini menjadi catatan dari dosen ahli yang memberikan saran supaya nama institusi yakni “Universitas Islam Sultan Agung” ditambahkan di tampilan awal aplikasi. Menindaklanjuti saran tersebut, identitas kampus kemudian ditempatkan di bawah tombol menu utama. Perubahan ini menunjukkan bahwa bahan ajar ini merupakan hasil pengembang akademik dari institusi resmi. Untuk melihat hasil revisi pada tampilan bahan ajar, dapat dilihat pada gambar 4.14

yang memperlihatkan perubahan setelah penambahan identitas institusi sesuai saran dari dosen ahli.



Gambar 4.14 Tampilan menu awal setelah direvisi

4. Perbaikan Profil



Gambar 4.15 Menu profil sebelum direvisi

Menu profil yang terlihat pada gambar 4.15 dapat kita ketahui bahwa pada gambar tersebut identitas pengembang yang ditampilkan dianggap terlalu singkat. Oleh karena itu, dosen ahli memberikan saran supaya informasi tersebut dilengkapi dan disajikan dengan menampilkan informasi profil pengembang secara lebih jelas. Tujuannya agar pengguna aplikasi, baik guru ataupun peserta didik bisa mengenal pihak yang bertanggung jawab atas pengembangan bahan ajar ini. Perubahan pada bagian identitas profil dapat diamati pada gambar 4.16.



Gambar 4.16 Menu profil setelah direvisi

4.2 Pembahasan

Pembahasan pada penelitian ini akan dijabarkan mengenai tiga hal diantaranya 1) kesesuaian bahan ajar Fantasia berbasis android pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi, 2) keunggulan bahan ajar Fantasia berbasis android pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi, 3) keterbatasan bahan ajar Fantasia berbasis android pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi.

4.2.1 Kesesuaian Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP di Pati

Pembahasan mengenai kesesuaian bahan ajar Fantasia berbasis android bertujuan untuk menunjukkan bahwa bahan ajar ini tidak hanya dirancang untuk memenuhi kebutuhan penelitian di lapangan, tetapi memiliki landasan yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademis. Pengembangan bahan ajar Fantasia didasarkan pada tiga konsep teoritis utama, yakni teori bahan ajar, teori teks cerita fantasi, dan teori menyimak.

Bahan ajar Fantasia berbasis android dirancang sesuai dengan Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) tahun 2016 tentang kelayakan bahan ajar, yang meliputi empat aspek utama : 1) kelayakan isi, 2) kelayakan penyajian, 3)

kelayakan kebahasaan, dan 4) kelayakan kegrafikan. Dengan demikian, bahan ajar Fantasia ini dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan guru dan peserta didik dalam mendukung pembelajaran menyimak teks cerita fantasi, khususnya pada capaian pembelajaran kelas VII fase D dalam elemen menyimak. Capaian pembelajaran tersebut menekankan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi dari berbagai tipe teks (nonfiksi atau fiksi) audio visual dan aural, serta mengeksplorasi topik aktual yang didengar.

Mengacu pada pedoman capaian pembelajaran dan kriteria bahan ajar Fantasia memenuhi kelayakan isi dengan menyajikan materi yang komprehensif, meliputi pengertian, ciri-ciri, struktur, unsur-unsur, jenis-jenis, contoh teks cerita fantasi, serta kaidah kebahasaannya. Selain itu, bahan ajar ini dilengkapi dengan kuis-kuis interaktif sebagai alat evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik.

Bahasa dalam bahan ajar Fantasia berbasis android pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi dibuat dengan bahasa yang memuat bahasa yang berkaitan dengan pemilihan kata (diksi) yang tepat, penerapan ejaan dan tanda baca sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD), serta bahasa yang mudah dipahami dan bersifat komunikatif. Penyajian yang terdapat dalam bahan ajar dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran menyimak teks cerita fantasi. Tampilan antar muka aplikasi yang menarik.

Berdasarkan hasil pembahasan yang didapat dalam bahan ajar Fantasia berbasis android pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi dikembangkan dengan berlandaskan teori penyusunan bahan ajar yang bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan mempunyai manfaat nyata untuk guru

dan peserta didik sebagai pelengkap sumber belajar di sekolah. Selain itu, Fantasia didesain secara praktis dan selaras dengan kemajuan teknologi digital, sehingga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era modern.

4.2.2 Keunggulan Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP di Pati

Selama proses pengembangan bahan ajar, keunggulan menjadi elemen kunci yang menentukan seberapa efektif dan bermanfaat bahan ajar tersebut dalam proses pembelajaran. Keunggulan bahan ajar secara teoritis dapat ditinjau dari beberapa pandangan ahli. Menurut Majid (2021:8) menjelaskan bahan ajar yang berkualitas tidak hanya memudahkan guru dalam penyampaian materi, tetapi bisa memfasilitasi peserta didik untuk bisa belajar mandiri, fleksibel, dan menyenangkan. Melihat situasi tersebut, penerapan teknologi interaktif pada proses pembelajaran menjadi sangat relevan. Selain itu, Mayer (2020:5) dalam teori *Multimedia Learning* mengemukakan bahwa informasi cenderung akan mudah dipahami ketika disampaikan melalui gabungan teks, audio, dan visual, sebab metode penyampaian ini sesuai dengan cara kerja memori dalam jangka pendek maupun panjang.

Merujuk pada dasar teori keunggulan yang sudah diuraikan, bahan ajar Fantasia berbasis android yang sudah dikembangkan ini memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan bahan ajar ini diawali dengan riset kebutuhan memakai kuesioner yang melibatkan guru dan peserta didik. Melalui metode tersebut bisa

menjamin bahwa setiap elemen dalam aplikasi, mulai dari substansi materi hingga strategi penyampaian sesuai dengan konteks pembelajaran.

2. Tampilan visual yang disajikan menarik, dilengkapi dengan latar hutan fantasi dan tokoh hewan yang lucu sehingga bisa menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan minat peserta didik. Hal tersebut memenuhi kebutuhan akan bahan ajar yang cocok dengan karakter anak usia SMP.

3. Penggabungan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, dan video dalam aplikasi ini menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh. Contohnya pada menu video pembelajaran, peserta didik bisa menikmati penyajian cerita fantasi secara audiovisual sehingga kemampuan menyimak mereka bisa terasah dengan lebih baik.

4. Bahan ajar ini memberikan peluang kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri karena dilengkapi navigasi menu yang mudah dipahami serta soal cerita dan evaluasi yang bisa dikerjakan langsung dalam aplikasi bahan ajarnya.

5. Bahan ajar Fantasia dirancang sesuai CP dan ATP dalam kurikulum SMP, khususnya pada kemampuan menyimak cerita fantasi. Bahan ajar ini tidak hanya menarik dan interaktif, tapi juga mempunyai validitas isi yang bisa mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan baik.

4.2.3 Keterbatasan dan Kekurangan Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP di Pati

Pengembangan bahan ajar Fantasia berbasis android ini terdapat beberapa keterbatasan dan kekurangan. Mengidentifikasi keterbatasan dan kekurangan merupakan langkah krusial untuk bisa meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Gusmawati dan Montessori (2020:3), pengembangan bahan ajar kerap menghadapi berbagai kendala seperti keterbatasan sumber daya manusia, waktu, dan biaya yang memiliki pengaruh terhadap kelengkapan bahan ajar tersebut. Handayani dan Desyandri (2020:3) menekankan bahwa keterbatasan akses teknologi bisa menjadi hambatan utama dalam penerapan bahan ajar berbasis android di lingkungan pendidikan.

Keterbatasan dalam proses pengembangan bahan ajar Fantasia berbasis android ini perlu diperhatikan. Keterbatasan ini meliputi sumber data, waktu, biaya, dan tenaga. Berikut penjelasan mengenai keterbatasan bahan ajar Fantasia sebagai berikut.

1. Segi Sumber Data

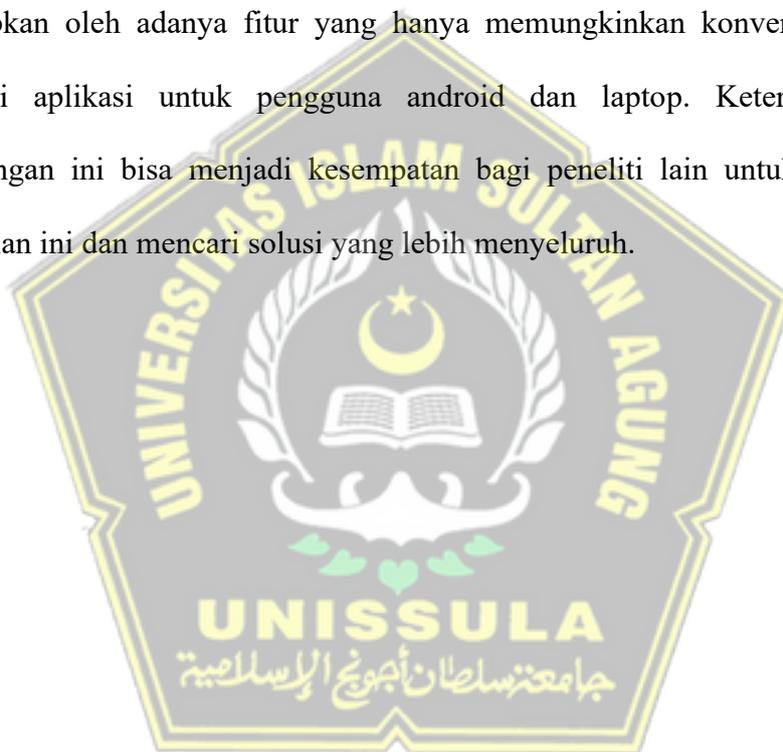
Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari satu kelas VII dari tiga sekolah, yaitu SMP N 1 Jaken, SMP IT Roudlotul Muttaqin, dan SMP Satu Satap N Kletek. Total sumber data melibatkan 3 guru dan 65 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui angket kebutuhan guru dan peserta didik serta. Sampel penelitian ini dipilih untuk mewakili sekolah dengan akreditasi sekolah A, B, dan C di Pati. Namun, jika penelitian ini diperluas ke seluruh SMP yang ada di Pati, akan muncul kendala waktu, dan tenaga yang dibutuhkan.

2. Tidak diproduksi Secara Massal

Bahan ajar Fantasia tidak diproduksi secara massal karena pertimbangan biaya. Proses pengembangan bahan ajar ini dibatasi hingga tahap validasi ahli untuk menghindari biaya produksi dan distribusi yang besar. Produksi massal memerlukan biaya yang signifikan dan waktu yang lebih lama, sehingga tidak

dilakukan dalam penelitian ini. Dengan demikian, keterbatasan ini menjadi pertimbangan penting dalam pengembangan bahan ajar Fantasia agar tetap efisien dan efektif.

Tidak hanya terbatas pada aspek pengembangan produk, tetapi bahan ajar Fantasia mempunyai kekurangan, yaitu hanya bisa diunduh di perangkat ponsel android dan laptop, sementara pengguna Iphone tidak dapat mengunduhnya. Ini disebabkan oleh adanya fitur yang hanya memungkinkan konversi bahan ajar menjadi aplikasi untuk pengguna android dan laptop. Keterbatasan serta kekurangan ini bisa menjadi kesempatan bagi peneliti lain untuk meneruskan penelitian ini dan mencari solusi yang lebih menyeluruh.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap bahan ajar Fantasia berbasis android pada pembelajaran menyimak teks cerita fantasi kelas VII SMP/MTS di Pati meliputi aspek yakni 1) aspek persepsi, mendapatkan informasi bahwa pada aspek persepsi ini guru dan peserta didik secara umum itu mengetahui bahan ajar secara umum; 2) aspek materi, memperoleh hasil mengenai materi ditampilkan dalam bahan ajarnya itu memuat CP, ATP, materi teks cerita fantasi yang lengkap (pengertian, jenis, unsurnya, struktur, kaidah kebahasaan, dan cirinya), terdapat evaluasi, ada video animasi penjelasan mengenai contoh teks cerita fantasi; 3) Aspek kebahasaan, pada aspek ini bahasa yang digunakan harus sesuai EYD, dan tentunya bahasanya mudah dipahami; 4) aspek penyajian, meliputi konten apa saja yang harus dimasukkan dalam penyajian bahan ajar, seperti kualitas gambar, video interaktif, dan sebagainya; 5) aspek kegrafikan ini berisikan tentang nama dan logo dari bahan ajar. Bahan ajarnya Bernama Fantasia dengan logo gambar kartun, jenis huruf dalam bahan ajar ini comic sans ms dengan berukuran fontnya 12, dan pemakaian warna bahan ajar memakai warna mencolok.

2. Prototipe bahan ajar Fantasia berbasis android dirancang dan dikembangkan berdasarkan hasil angket kebutuhan guru dan peserta didik di tiga sekolah yakni sekolah SMP N 1 Jaken, SMP IT Roudlotul Muttaqin, dan SMP Satu Satap N Kletek. Bahan ajar fantasia berhasil dikembangkan menggunakan Smart Apps Creator. Aplikasi ini mencakup materi teks cerita fantasi yang disusun secara

sistematis dan menarik, dilengkapi dengan fitur interaktif seperti materi yang lengkap, evaluasi, serta video pembelajaran untuk menunjang keterampilan menyimak siswa.

3. Berdasarkan hasil penilaian prototipe oleh validator ahli yakni dosen ahli dan guru ahli memberikan penilaian pada setiap aspek sebagai berikut 1) aspek materi/kelayakan isi memperoleh nilai 93,33 (kategori sangat layak), 2) aspek kebahasaan dengan nilai 90,67 (kategori sangat layak), 3) aspek penyajian memperoleh nilai 93,33 (kategori sangat layak), dan 4) aspek kegrafikan mendapatkan nilai 91,11 (kategori sangat layak).

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, penelitian memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya menyiapkan segala jenis alat pembelajaran sebelum memulai kegiatan belajar mengajar, dan menggunakan bahan ajar fantasia sebagai referensi tambahan ketika mengajar materi teks cerita fantasi.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik SMP N 1 Jaken, SMP IT Roudlotul Muttaqin, dan SMP Satu Satap N Kletek dianjurkan untuk memanfaatkan bahan ajar Fantasia berbasis android secara maksimal sebagai bahan ajar yang bisa diakses dimana dan kapan saja. Dilengkapi fitur interaktif seperti audio, video, dan ilustrasi visual yang cocok dengan dunia imajinatif remaja. Selain itu, bahan ajar ini dibuat dengan tampilan yang mudah dipakai dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa SMP, sehingga

sangat sesuai secara mandiri dalam proses pembelajaran. Peserta didik dianjurkan untuk rutin memanfaatkan dan membagikan file aplikasi bahan ajar ini ke teman dari sekolah lain karena bahan ajar ini digunakan sebagai sarana tambahan untuk memperdalam pemahaman dan meningkatkan kemampuan menyimak secara berkelanjutan.

3. Peneliti Lain

Berdasarkan produk bahan ajar yang sudah dibuat, peneliti lain berkesempatan untuk bisa melakukan penelitian lanjutan untuk mengkaji lebih lanjut mengenai keefektifan bahan ajar fantasia ini agar bisa digunakan lebih maksimal lagi.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A.R. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar*. Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Group. <https://kubuku.id/detail/pengembangan-bahan-ajar/45617>
- Anwar, S. 2023. *Metode Pengembangan Bahan Ajar Four Steps Teaching Material Development (4STMD)*. Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Group. https://books.google.co.id/books/about/Metode_Pengembangan_Bahan_Ajar_FOUR_STEP.html?id=ZXWyEAAAQBAJ&redir_esc=y
- Arsanti, M. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi Pbsi, Fkip, Unissula. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 71–90. <https://doi.org/10.24176/kredo.v1i2.2107>
- Astuti, S., dan Nur, A.A. 2021. Meningkatkan Kemampuan Reseptif Anak Melalui Metode Bercerita dengan Menggunakan Media Papan Flanel. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(2), 214-220. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v6i2.5668>
- Azizah, A. 2023. Media Pembelajaran Berbasis Literasi Digital dalam Mata Kuliah Pembelajaran Menyimak. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 11(2), 1. <https://doi.org/10.30659/jpbi.11.2.1-4>
- Dibia, I Ketut. 2018. *Apresiasi Bahasa dan Sastra Indonesia*. Depok: Rajawali Pers.
- Darmanik, S,F, dkk. 2023. Development of Android-based Listening Practice Application (FunNy-Fun&Handy) with Popular Culture Topic as An Innovative Learning Media. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 9(4). <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/index>
- Febriyanti, I. 2020. Peningkatan Kemampuan Menelaah Struktur Cerita Fantasi Menggunakan Metode Peta Pikiran. *Sarasvati*, 2(2), 208. <http://dx.doi.org/10.30742/sv.v2i2.1092>
- Febriyanti, R. 2020. Strategi Pembelajaran Menyimak untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Ferdiyansyah,A., Suhartono, S., dan Nihayati, N. 2022. Development Of Interactive Teaching Materials Based on Android Application for Elementary. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 13–25. <http://dx.doi.org/10.17977/um009v31i12022p013>

- Fitriani, L. N., Moh, F.Y., dan Dewi, A. 2020. Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Peserta Didik Kelas VII SMPN 7 Banjarmasin. *Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa PS-PBSI JPBS FKIP ULM*, 3(1), 2020–2053. <https://jtam.ulm.ac.id/index.php/locana/article/view/1108>
- Gusmawati, M., dan Mostessori, M. 2022. Pengembangan Bahan Ajar pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3147–3155. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2524>
- Handayani, S., dan Desyandri, D. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Aplikasi Lectora di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3065–3075. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2524>
- Harsiati, T., Agus T., dan Endang K. 2017. *Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII*. Edisi Revisi. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/k13/bukasiswa/B%20Indonesia%20SMP%20Kelas%207%20BG%20press.pdf>
- Hasriani. 2023. *Terampil Menyimak*. Bandung: Indonesia Emas Group. <https://eprints.unm.ac.id/id/eprint/323/1/Terampil%20Menyimak.pdf>
- Hijriyah, U. 2016. *Menyimak Strategi dan Implikasinya dalam Kemahiran Berbahasa*. Lampung: Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat IAIN Raden Intan Lampung. <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/219>
- Jubaedah, I., Abdul R., dan Yusida, G. 2023. Pengembangan Bahan Ajar Digital Teks Cerita Fantasi Bermuatan Karakter Bagi Siswa Kelas VII SMP. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 10(1), 11–24. <http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>
- Kelana, J.B., dkk. 2019. *Bahan Ajar IPA Berbasis Sains*. Bandung: LEKKAS. https://www.researchgate.net/profile/JajangKelana/publication/336320942_BAHAN_AJAR_IPA_BERBASIS_LITERASI_SAINS/links/5f5ad6c1299b1d43cf98814/BAHAN-AJAR-IPA-BERBASIS-LITERASI-SAINS.pdf
- Kosasih, E. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara. https://books.google.co.id/books/about/Pengembangan_Bahan_Ajar.html?id=UZ9OEAAAQBAJ&redir_esc=y
- Latifah, dkk. 2019. Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 50-60. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/>
- Lilis. 2019. Pengembangan Pengembangan Bahan Ajar Digital pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan*

- Pembelajaran*, 6(2), 156-158.
<https://jurnal.unitirta.ac.id/index.php/JTTPm/article/view/7423/5155>
- Leonard, Basuki W, dan Suriani. 2019. Model dan Metode Pengembangan. Jakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Indraprasta PGRI.
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/repository/article/viewFile/10214/4076>
- Magdalena, I., dkk. 2020. Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/828>
- Majid, M. 2021. Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Tema Daerah Tempat Tinggal untuk Meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas VII SMP. *Skripsi*. Universitas Muria Kudus. <https://eprints.umk.ac.id/18158/>
- Marlianti, E., Marli, S., dan Hadidhah, S. 2020. Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi Anak Menggunakan Media Audio Pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 6(2), 215538.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/26827/75676577496>
- Mayor, R.E. 2020. Multimedia Learning. United Kingdom: Cambridge University Press. <https://books.google.co.id/books?id=jMfjDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Motulo, C. A., Victory N.J.R., dan Theresye W. 2021. Kemampuan Menyimak Teks Cerita Fantasi Melalui Media Film pada Siswa Kelas VII SMP Kristen Tomohon. *Jurnal Bahtra*, 1(2), 9–13. <https://doi.org/10.36412/jb.v1i2.2535>
- Muhammad, M., dkk. 2020. Teks Cerita Fantasi. Bogor: Guepedia. https://books.google.co.id/books/about/TEKS_CERITA_FANTASI.html?id=tr9LEAAAQBAJ&redir_esc=y
- Mustasim, L. 2020. Upaya-Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah 1 LIKHITAPRAJNA*, 22(1), 2580–4812.
<https://www.neliti.com/id/publications/500341/upaya-upaya-meningkatkan-kemampuan-menyimak-peserta-didik>
- Ngalimun. 2021. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ni'mah, D.Z. 2023. Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa Terhadap Media Benera Bermuatan Profil Pelajar Pancasila untuk Keterampilan Menulis Surat Penawaran Kelas X di Kabupaten Pati. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 11(1), 11-20.
<https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/jpbsi/article/view/31952/8593>

- Nurdyansah, N. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*. <http://eprints.umsida.ac.id/1607/>
- Nurgiyantoro, B. 2018. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Ugm Press. <https://ugmpress.ugm.ac.id/en/product/budaya/sastra-anak-pengantar-pemahaman-dunia-anak>
- Novita, E., dan Nursaid, N. 2020. Struktur, Unsur, dan Tipe Teks dalam Teks Cerita Fantasi Karya Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Padang. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(3), 55. <https://doi.org/10.24036/110720-019883>
- Nurhafika, N., dan Hafriison, H. 2019. Kontribusi Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Cerita Fantasi Terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Pembangunan Laboratorium UNP. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(1), 153. <https://doi.org/10.24036/103930-019883>
- Prastowo, A. 2018. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Putri, N.Q.H., dan Riza, D.T.W. 2022. *Keterampilan Menyimak: Pengajaran serta Strategi Pembelajaran di Sekolah dan Perguruan Tinggi*. Sleman: Bintang Semesta Media. <https://bintangpusnas.perpusnas.go.id/konten/BK49579/keterampilan-menyimak-pengajaran-serta-strategi-pembelajaran-di-sekolah-dan-perguruan-tinggi>
- Rahman, H.H.P., dkk. 2019. *Menyimak dan Berbicara: Teori dan Praktik*. Sumedang: Alqaprint Jatinangor. [http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR. PEND. BAHASA DAERAH/195704011984121-RAHMAN/Menyimak%20%26%20Berbicara--Teori%20dan%20Praktik.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASA_DAERAH/195704011984121-RAHMAN/Menyimak%20%26%20Berbicara--Teori%20dan%20Praktik.pdf)
- Rambe, N.R., dkk. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Mcromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Intensif. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 9(1), 60. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v9i1.35539>
- Safitri, U., dan M.Joharis, L. 2022. Pengembangan Bahan Ajar pada Materi Teks Fabel Berbantuan Bot Telegram. *LINGUISTIK: Jurnal Ilmiah Bahasa & Sastra*, 7(2), 183-189. https://www.academia.edu/96849855/Pengembangan_Bahan_Ajar_Pada_Materi_Teks_Fabel_Berbantuan_Bot_Telegram

- Santosa, M.H., I Putu, S.P., dan I Nyoman, A.J.P. 2020. Developing Android-Based English Vocabulary Learning Materials For Primary School Students. *JEELS (Journal of English Education and Linguistics Studies)*, 7(1), 161–185. <https://doi.org/10.30762/jeels.v7i1.1467>
- Saputra, M. R. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Berbasis Web*. Jawa Tengah: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=dWdHEAAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Sofiantari, A.R.S., dan Tri, A. 2024. Development of Android-Based Digital Teaching Materials Using Articulate Storyline 3 to Increase Student Motivation and Learning Outcomes in Natural and Sosial Science Subjects. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(6), 3501–3510. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i6.7690>
- Sorraya, A., dan Yunita, A.S. 2019. *Menyimak Apresiatif*. Malang: MNC Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=gHNMEAAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta. <https://www.scribd.com/document/729101674/Metode-Penelitian-Kuantitatif-Kualitatif-Dan-r-d-Sugiyono-2020>
- Sukma, H.H., dan Muhammad, F.S. 2021. *Keterampilan Menyimak dan Berbicara: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Penerbit K-Media. <http://eprints.uad.ac.id/id/eprint/31825>
- Sundari, A., dan Supriyadi, S. 2023. Kemampuan Menyimak Teks Cerita Fantasi Kelas VII. *SAJAK Jurnal Penelitian dan Pengabdian Sastra, Bahasa, dan Pendidikan*, 2(20), 28–32. <https://doi.org/10.25299/s.v2i1.10826>
- Supriyadi, A. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar Menyimak Berbasis Multimedia*. Bandung: Penerbit Akademia.
- Tarigan, H.G. 2014. *Telaah Buku Tematik Sekolah Dasar*. Bandung: Angkasa CV.
- Tarigan, H.G. 2021. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa CV.
- Ummah, R. K. 2021. *Pengembangan Media Ultacer (Ular Tangga Cerpen) Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema I Lingkungan Tempat Tinggalku*. <https://eprints.umm.ac.id>

- Vinnisya, A., Sintowati, R.U., dan Fathiatty, M. 2024. Pengembangan Bahan Ajar Teks Deskripsi Berbasis Aplikasi Android Construct 2 Kelas VII SMP/MTS. *BASTRANDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 11-21. https://www.researchgate.net/publication/384118756_Pengembangan_Bahan_Ajar_Teks_Desripsi_Berbasis_Aplikasi_Android_Construct_2_Kelas_VII_SMPMTS
- Wahyudi, G., Syahrul, R., dan Darnis, A. 2021. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Model Picture and Picture di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 966–973. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.814>
- Wahyuni, dan Nuril H. 2020. Pengaruh Lingkungan Terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pena Edukasi*, 7(2), 43-48. <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JPE>
- Wulandari, R.R. 2019. Analisis Kemampuan Menyimak Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas XI Di SMK TELKOM Bandung. *Jurnal TEDC*, 13(2), 142–148. <https://ejournal.poltektedc.ac.id/index.php/tedc/article/view/34>
- Yasmine, F.N., Ratna, T.A., dan Titis, A.R. 2020. Peningkatan Keterampilan Menyimak Melalui Film Animasi bagi Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 29(2), 170–181. <http://dx.doi.org/10.17977/um009v29i22020p170>

