

ANALISIS KEBUTUHAN GURU DAN PESERTA DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FANTASIA BERBASIS ANDROID PADA PEMBELAJARAN MENYIMAK KELAS VII SMP DI PATI

Setyowati¹, Oktarina Puspita Wardani²

^{1,2}Universitas Islam Sultan Agung

¹tiasetyowati7@std.unissula.ac.id,

²oktarinapw@unissula.ac.id

Abstrak

informasi, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan siswa. Namun, banyak materi pendidikan konvensional, seperti buku teks, tidak menarik minat siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Fantasia berbasis Android untuk pembelajaran menyimak teks cerita fantasi pada siswa kelas VII di Pati. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development), yang mengikuti lima tahap: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru dan siswa, serta observasi untuk menganalisis kebutuhan produk. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat keinginan kuat untuk mengembangkan materi yang interaktif dan menarik, dengan elemen multimedia yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa. Dengan mengembangkan bahan ajar berbasis Android, diharapkan siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, serta memiliki akses ke materi yang lebih variatif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan bahan ajar digital yang lebih efektif di sekolah-sekolah.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Android, Pembelajaran Menyimak

Abstract

Teaching materials play a crucial role in education, not only as a source of information but also as a tool to improve student skills. However, many conventional educational materials, such as textbooks, fail to engage students. This study aims to develop Android-based Fantasia teaching materials for listening comprehension of fantasy story texts for seventh-grade students in Pati. The research method used is Research and Development (R&D), which follows five stages: potential and problems, data collection, product design, design validation, and design revision. Data were collected through interviews with teachers and students, as well as observations to analyze product needs. The analysis revealed a strong desire to develop interactive and engaging materials with multimedia elements that can enhance student comprehension. This study also highlights the importance of using technology in learning to increase student interest and motivation. By developing Android-based teaching materials, it is hoped that students can learn in a more enjoyable and interactive way, and have access to a wider variety of materials. This research is expected to contribute to the development of more effective digital teaching materials in schools.

Keywords: Teaching Materials, Android, Listening Learning

A. PENDAHULUAN

Bahan Ajar di dunia pendidikan memainkan peran penting dalam proses pembelajaran dan bertindak tidak hanya sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai sarana mendukung siswa untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Banyak upaya telah dilakukan untuk mengembangkan materi pendidikan berkualitas tinggi, tetapi. Menurut (Andiyanto, 2021), Banyak materi pendidikan konvensional seperti, Buku teks yang tidak dapat membuat siswa tertarik. Dalam banyak kasus, guru mengandalkan buku paket yang disediakan oleh pemerintah sebagai pedoman untuk pelajaran, mengikuti kurikulum yang berlaku. Guru waktu terbatas dalam implementasi pembelajaran dan ulasan mencegah siswa dari menyediakan materi pendidikan yang menarik (Lestari, 2025). Hal ini berpotensi mengurangi minat siswa dalam belajar, di mana pembelajaran yang menyenangkan dapat dicapai melalui bahan ajar yang interaktif dan menarik (Berutu et al., 2024).

Dalam konteks pembelajaran menyimak, kemampuan ini menjadi fondasi komunikasi yang efektif, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi (Ubaidillah et al., 2025). Proses menyimak yang baik dapat berkontribusi pada keterampilan berbicara dan menulis siswa (Sanulita et al., 2024). Namun, proses pembelajaran sering menjadi monoton dalam penggunaan materi pendidikan yang terbatas, terutama mengandalkan buku paket. Hasil dari tiga pengamatan dan survei sekolah siswa menunjukkan bahwa 76,2%

siswa masih mengandalkan buku paket sebagai sumber pembelajaran untuk menyimak teks cerita fantasi. Temuan ini menunjukkan bahwa kami tidak menggunakan materi pendidikan berbasis Android untuk proses belajar mendengarkan teks cerita fantasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia dari tiga sekolah, ada masalah dengan penggunaan materi pendidikan. Pertama, Bapak Sunarto, S.Pd. Dari SMP N 1 Jaken, mengatakan bahwa materi pendidikan yang digunakan untuk mendengarkan pembelajaran hanya menggunakan buku perpustakaan, yang mengarah pada kurangnya antusiasme untuk belajar siswa. Kedua, Bapak Etdi Martiyoso, S.Pd. dari SMP Satu Satap N Kletek, menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak optimal karena bahan pendidikan yang digunakan masih terbatas pada buku paket dan bentuk proyek. Ketiga, Bu Dian Sari, S.Pd dari SMP IT Roudhotul Muttaqin, kami menemukan bahwa siswa mengalami kurangnya antusiasme dan motivasi untuk belajar, karena mereka hanya menggunakan paket pemerintah. Dengan mengacu pada masalah ini, para peneliti percaya bahwa penting untuk melakukan penelitian tentang pengembangan materi pendidikan berbasis Android dalam pembelajaran mereka untuk mendengarkan teks naratif fantasi. Materi pendidikan ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian (Ansya, 2023), Menggunakan teknologi berbasis aplikasi memungkinkan siswa untuk memiliki pengalaman belajar yang

lebih interaktif dan menarik. Siswa juga dapat belajar secara mandiri di luar kelas, meningkatkan fokus dan memastikan akses ke bahan yang lebih beragam, kaya dan berlimpah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dari tiga sekolah, diketahui bahwa tidak ada bahan pendidikan yang berbeda dan hambatan berbasis teknologi untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk mendengarkan teks cerita fantasi. Sebagai media populer di kalangan remaja, aplikasi Android dapat digunakan sebagai platform pendidikan yang efektif. Pengembangan materi pendidikan berbasis Android ini tidak hanya mengatasi hambatan selama pembelajaran, tetapi juga memiliki potensi untuk menjadi teknologi yang mendukung proses pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa saat ini. Penelitian ini memilih siswa kelas VII di tiga sekolah berbeda di Kabupaten Pati, yaitu SMP N 1 Jaken, SMP IT Roudhotul Muttaqin, dan SMP Satu Satap N Kletek, dengan pertimbangan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis Android dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi belum maksimal. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi Kelas VII di Pati."

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development), bertujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar Fantasia berbasis Android yang

efektif untuk pembelajaran menyimak teks cerita fantasi kelas VII SMP di Pati (Sugiyono, 2020). Desain penelitian ini mengikuti lima tahap utama: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain.

Teknik analisis data yang diterapkan adalah deskriptif kualitatif, yang menggambarkan hasil pengembangan tanpa menarik kesimpulan umum. Sumber data terdiri dari guru Bahasa Indonesia dan 65 peserta didik dari tiga sekolah, serta data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan analisis kebutuhan produk. Penelitian ini mempertimbangkan perbedaan akreditasi sekolah untuk menciptakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa di SMP N 1 Jaken, SMP IT Roudhotul Muttaqin, dan SMP Satu Satap Negeri Kletek.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan guru dan peserta didik terkait pengembangan bahan ajar fantasia berbasis Android mencakup beberapa aspek, yakni (1) aspek persepsi, (2) materi, (3) bahasa, (4) penyajian, (5) kegrafikaan, dan (6) harapan guru dan peserta didik terhadap bahan ajar tersebut. Data penelitian ini diperoleh dari 3 guru bahasa Indonesia dan 65 peserta didik di tiga sekolah di Pati yakni di SMP N 1 Jaken, SMP IT Roudhatul Muttaqin, dan SMP Satu Satap N Kletek. Keenam aspek analisis kebutuhan guru dan peserta didik tersebut kemudian dielaborasi menjadi 20 pertanyaan yang berkaitan dengan kebutuhan guru dan peserta didik, 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.

A. Analisis Kebutuhan Peserta Guru dalam Pengembangan Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP di Pati

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 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. Lembar Kerja Siswa (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 pembelajaran menyimak teks cerita fantasi?	a. Setuju b. Sangat setuju	2 1	66,67% 33,33%

Tabel 1 dapat ditarik kesimpulan bahwa para pendidik memahami apa

yang dimaksud dengan bahan ajar. Disisi lain, dua dari tiga pendidik menyatakan bahwa dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi, terdapat bahan ajar khusus yang digunakan. Selama proses pembelajaran, 2 dari 3 pendidik mengandalkan buku paket dan lembar kerja siswa, sementara sumber lain seperti internet dan modul ajar juga digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis android ternyata belum dimanfaatkan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, 2 dari 3 pendidik menyatakan setuju dan 1 dari 3 pendidik menyatakan sangat setuju jika ada bahan ajar berbentuk aplikasi khusus untuk pembelajaran menyimak teks cerita fantasi

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 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 b. Sangat perlu	2 1	66,67% 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 teks cerita fantasi c. Contoh simakan teks cerita fantasi d. Semua jawaban benar	- 1 - 2	- 33,33% - 66,67%
4.	Apa saja tantangan yang dihadapi Bapak/Ibu ketika sedang mengajar pembelajaran teks cerita fantasi selama pembelajaran menyimak di kelas?	a. Siswa kurang fokus b. Bahan ajar yang dipakai bersumber dari buku paket (buku konvensional) c. Kurangnya pemakaian media interaktif d. Jawaban a dan c e. Jawaban b dan c	- - - 2 1	- - - 66,67% 33,33%

Berdasarkan tabel 2 dapat dijelaskan bahwa dalam proses pengembangan bahan ajar Fantasia berbasis android khususnya pada aspek materi, terdapat dua guru menyatakan perlu adanya CP, ATP dan TP dalam bahan ajar, sementara satu guru lainnya menilai hal tersebut sangat penting.

Mengenai sumber materi yang diharapkan oleh guru untuk pembelajaran menyimak cerita fantasi, tiga guru menginginkan adanya perangkat pembelajaran yang interaktif serta video visualisasi dan animasi. Selain itu, terkait isi materi yang diinginkan dalam bahan ajar fantasi, dua guru menjawab bahwa isi materi tersebut harus sesuai, dengan semua jawaban dianggap benar. Sedangkan satu guru menginginkan agar isi materi hanya berisi soal-soal latihan menyimak teks cerita fantasi dan contoh simakan teks cerita fantasi.

Pengembangan bahan ajar Fantasia ini dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan dan harapan guru, serta akan dilengkapi dengan penyajian materi yang disesuaikan dengan respons yang diberikan oleh guru. Di sisi lain, terkait tantangan dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi, dua guru mengungkapkan bahwa masalah utama yang mereka hadapi adalah kurangnya konsentrasi siswa dan terbatasnya penggunaan media interaktif. Sementara itu, satu guru lainnya menyatakan bahwa tantangan yang dialami adalah bahan ajar yang digunakan hanya terbatas pada buku paket dan kurangnya pemanfaatan media interaktif dalam proses pembelajaran.

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 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 berupa aplikasi 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 tabel 3 terlihat adanya kesamaan preferensi di antara seluruh guru terkait aspek bahasa dalam bahan ajar berbasis android. Tiga guru dari berbagai sekolah menunjukkan keinginan yang sama, yakni materi ajar yang menggunakan bahasa yang mudah dipahami, komunikatif, menggunakan pilihan kata yang tepat serta ejaan dan tanda baca sesuai dengan ejaan yang disempurnakan.

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 Kebutuhan Guru Terhadap Berdasarkan Aspek Penyajian

No	Indikator Soal	Pilihan Jawaban	Intensif Jawaban	Persenta:
1.	Apakah Bapak/Ibu merasa petunjuk penggunaan dalam bahan ajar berbasis android ini bisa membantu peserta didik memahami materi cerita fantasi dalam pembelajaran menyimak?	a. Sangat membantu b. membantu	3 -	100%
2.	Menurut Bapak/Ibu setujuakah jika dalam bahan ajar berbasis android isi konten di dalamnya ada gambar, audio, dan video interaktif?	a. Setuju b. Sangat setuju	1 2	33,33% 66,67%
3.	Penyajian bahan ajar berbasis android seperti apa yang Bapak/Ibu inginkan?	a. Video yang disajikan berupa video interaktif b. Kualitas gambar dan suara jelas c. Tata letak gambar dalam bahan ajar tidak mengganggu keterbacaan teks d. Gambar yang digunakan sesuai dengan konteks materi dan menarik e. Semua jawaban benar	- - - - 3	- - - - 100%

Tabel 4 dapat dideskripsikan bahwa dari tiga guru, semuanya memilih jawaban “sangat membantu” terkait pentingnya petunjuk penggunaan bahan ajar berbasis android ini. Selain itu, dua dari guru lainnya menyatakan “sangat setuju” sementara satu guru memilih “setuju” jika dalam penyajian di dalam bahan ajarnya isi konten mencakup gambar, audio maupun video interaktif. Semua guru menginginkan penyajian bahan ajar berbasis Android yang mencakup video interaktif, dengan kualitas gambar dan suara yang jelas, tata letak gambar yang tidak mengganggu keterbacaan teks, serta gambar yang relevan dengan materi dan konteks. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan bahan ajar berbasis Android ini dengan penyajian yang disesuaikan dengan harapan dari ketiga guru di sekolah tempat penelitian dilakukan.

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 5 Kebutuhan Guru Berdasarkan Aspek Keagrafikan

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 huruf (font) seperti apa yang Bapak/Ibu sukai untuk disajikan dalam bahan ajar?	a. Times New Roman b. Berlin San FB c. Comic San MS d. Arial	1 - 2 -	33,33% - 66,67% -
3.	Ukuran huruf (font) berapakah yang Bapak/Ibu sukai agar tulisan yang ada dalam bahan ajar terlihat jelas?	a. Ukuran font 12 b. Ukuran font 14 c. Ukuran font 16 d. Ukuran font 10	2 - 1 -	66,67% - 33,33% -
4.	Menurut Bapak/Ibu ilustrasi/gambar seperti apa yang sesuai untuk logo atau bentuk tampilan depan aplikasi bahan ajar berbasis android ini?	a. Gambar kartun/animasi b. Foto c. Karikatur d. Logo tulisan fantasia	3 - - -	100% - - -
5.	Menurut Bapak/Ibu, warna apakah yang sesuai untuk bahan ajar berbasis android?	a. Hitam-putih b. Warna-warna lembut c. warna -warna mencolok d. Warna biru putih	- 1 2 -	- 33,33% 66,67% -

Tabel 5 dapat diketahui bahwa seluruh guru sepakat memilih judul “Fantasia” sebagai judul yang sesuai untuk bahan ajar berbasis android ini. Selanjutnya, hasil analisis kuesioner kebutuhan guru menunjukkan bahwa dua guru lebih menyukai jenis font Comic San Ms, sedangkan satu guru memilih jenis font Times New Roman. Untuk ukuran font, dua guru memilih ukuran 12 dan satu jawaban dari guru memilih ukuran font 16. Mengenai ilustrasi tampilan aplikasi bahan ajar, semua guru memilih ilustrasi yang berbentuk gambar kartun atau animasi. Hal ini disebabkan materi pembelajaran yang berkaitan dengan Hal ini disebabkan materi pembelajaran yang berkaitan dengan cerita fantasi tentang hewan, sehingga semua guru setuju bahwa ilustrasi tampilan bahan ajar sebaiknya menggunakan gambar kartun atau animasi. Sementara itu, terkait pemilihan warna yang sesuai untuk bahan ajar, dua guru memilih warna yang

mencolok, dan satu guru memilih warna yang lembut. Dengan demikian, peneliti menyusun bahan ajar dengan mempertimbangkan aspek keagrafikan sesuai hasil kuesioner kebutuhan yang telah diisi oleh guru.

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.

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

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

Tabel 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 apa yang sering dipakai Bapak/Ibu untuk menjelaskan materi teks cerita fantasi pada pembelajaran menyimak?	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 digunakan Bapak/Ibu guru saat kegiatan pembelajaran menyimak teks cerita fantasi di kelas?	a. Mudah dibawa ke sekolah b. Mudah diakses c. Mudah dipahami	50 5 10	76,92% 7,69% 15,38%
4.	Menurut kalian apa kekurangan bahan ajar yang sering digunakan Bapak/Ibu guru saat kegiatan pembelajaran menyimak teks cerita fantasi di kelas?	a. Kurang interaktif dan keterbatasan variasi b. Terlalu monoton c. Sulit diperbarui jika terjadi perubahan kurikulum d. Mudah rusak dan memerlukan perawatan lebih	15 3 3 44	23,07% 4,61% 4,61% 67,69%

Berdasarkan tabel 4.6 Kebutuhan peserta didik dilihat dari aspek persepsi mencakup pemahaman tentang bahan ajar, jenis-jenis yang mereka ketahui, serta keunggulan dan kekurangannya. Dari 65 peserta didik, 76,92% menyatakan mengetahui tentang bahan ajar. Selama pembelajaran menyimak teks cerita fantasi, 80% mengungkapkan bahwa guru lebih sering menggunakan buku ajar, sementara 15,38% menyebutkan penggunaan video, dan 4,61% menggunakan papan tulis. Keunggulan bahan ajar menurut peserta didik meliputi kemudahan dibawa (76,92%), kemudahan memahami materi (15,38%), dan aksesibilitas (7,69%). Namun, 67,69% menyatakan bahan ajar mudah rusak, 23,07% menganggapnya kurang interaktif, dan 4,61% merasa bahan ajar monoton dan sulit diperbarui. Dari 65 peserta didik, 50 memahami bahan ajar, dan 52 mengakui bahwa buku ajar adalah alat utama dalam pembelajaran. Keunggulan bahan

ajar terletak pada kepraktisan, tetapi tantangan muncul dalam hal ketahanan dan perawatan. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih efektif dan tahan lama.

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

Tabel 7 Aspek Materi terhadap Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android

No	Indikator Soal	Pilihan Jawaban	Intensitas Jawaban	Persentase
1.	Apakah materi cerita yang diajarkan Bapak/Ibu guru saat pembelajaran sudah sesuai dengan kurikulum merdeka?	a. Ya 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% - 21,53%
3.	Setujukah anda jika ada sumber belajar (bahan ajar) berbentuk aplikasi khusus pembelajaran menyimak teks cerita fantasi?	a. Sangat setuju b. setuju	23 42	35,38% 64,61%
4.	Apa sumber belajar yang sangat anda inginkan dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi?	a. Fitur pembelajaran adaptif (seperti aplikasi) b. Perangkat yang interaktif c. Video visualisasi	16 23 41	24,61% 35,38% 63,07%
5.	Materi apa saja yang cocok dipaparkan dalam bahan ajar berbentuk aplikasi teks cerita saat pembelajaran menyimak?	a. Pengertian, ciri-ciri cerita fantasi, unsur dan struktur, kaidah kebahasaan, jenis-jenis cerita fantasi. b. Contoh teks cerita fantasi dan latihan soal. c. Semua jawaban benar.	7 2 56	10,76% 3,07% 86,15%
6.	Apa saja tantangan yang dihadapi dalam mempelajari	a. Materi sulit dipahami	4	6,15%

Berdasarkan tabel 4.7 dapat diketahui jika Dari studi terhadap 65 siswa, peneliti menemukan bahwa materi pembelajaran teks cerita fantasi memenuhi kurikulum Merdeka di tiga sekolah. Sumber materi yang sering digunakan termasuk 90,76% Lembar Kerja Siswa (LKS), 75,38% buku paket, rekaman, dan video 21,53%. Sebanyak 64,61% siswa setuju pada sumber belajar berdasarkan aplikasi

Android, dan 63,07% ingin belajar visualisasi untuk pembelajaran menyimak. Mengenai isi materi yang diinginkan, 86,15% siswa memilih opsi "semua jawaban benar", termasuk berbagai aspek penting dari cerita fantasi. Namun, 93,84% siswa mengeluh tentang materi pendidikan yang kurang menarik yang disebabkan oleh ketergantungan mereka pada LKS dan buku paket. Data menunjukkan bahwa 59 siswa merasa sumber materi terbatas, 42 setuju perlunya bahan ajar khusus, dan 41 menginginkan tambahan video visualisasi. Tantangan 61 siswa akibat tidak ada perbedaan dalam materi pendidikan menunjukkan bahwa pengembangan materi yang lebih inovatif dan menarik diperlukan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa, dan pada saat yang sama secara efektif mendukung implementasi kurikulum independen.

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

Tabel 8 Aspek Bahasa terhadap Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android

No	Indikator Soal	Pilihan Jawaban	Intensitas Jawaban	Persentase
1.	Bahasa yang seperti apa yang kalian inginkan dalam bahan ajar berbasis android berupa aplikasi dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi?	a. Menggunakan pilihan kata yang tepat.	8	12,30%
		b. Ejaan dan tanda baca sesuai dengan ejaan yang disempurnakan.	9	13,84%
		c. Mudah dipahami	11	16,92%
		d. Komunikatif	-	-
		e. Benar semuanya	37	56,92%

Tabel 8 dapat diketahui bahwa Peserta didik memiliki harapan spesifik terhadap penggunaan bahasa dalam bahan ajar Fantasia

berbasis Android. Sebanyak 12,30% memilih penggunaan kata yang tepat, 13,84% menginginkan ejaan dan tanda baca sesuai Ejaan Yang Disempurnakan (EYD), 16,92% menginginkan bahasa yang mudah dipahami, dan 56,92% memilih opsi "semua benar." Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik ingin bahan ajar mencakup semua aspek bahasa yang komunikatif dan sesuai kaidah. Dari 65 peserta didik, 37 menginginkan fokus pada pilihan kata, ejaan, dan bahasa yang mudah dipahami. Penggunaan bahasa yang baik dan benar akan memudahkan pemahaman materi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, pengembang bahan ajar perlu memperhatikan aspek kebahasaan ini untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan, sehingga siswa dapat mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

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

Tabel 8 Aspek Penyajian terhadap Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android

No	Indikator Soal	Pilihan Jawaban	Intensitas Jawaban	Persentase
1.	Apakah anda merasa petunjuk penggunaan dalam bahan ajar berbasis android ini bisa membantu anda ?	a. Sangat membantu b. Membantu	40 25	61,53% 38,46%
2.	Menurut anda setujuakah jika dalam bahan ajar berbasis android isi konten didalamnya ada gambar, audio, dan video interaktif?	a. Sangat setuju b. setuju	26 39	40% 60%
3.	Penyajian bahan ajar berbasis android seperti apa yang anda inginkan?	a. Video yang disajikan berupa video interaktif b. Kualitas gambar dan suara jelas c. Tata letak gambar dalam bahan ajar tidak mengganggu keterbacaan teks d. Gambar yang digunakan sesuai dengan konteks materi dan menarik e. Semua jawaban benar	5 9 1 6 44	7,69% 13,84% 1,53% 9,23% 67,69%

Tabel 8 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.

5) Kebutuhan Peserta Didik terhadap Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android pada Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi yang ditinjau dari Aspek Kegrafikan

Tabel 9 Aspek Keagrafikan terhadap Bahan Ajar Fantasia Berbasis Android

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 huruf (font) seperti apa yang anda suka untuk disajikan dalam bahan ajar?	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 huruf (font) berapakah yang anda suka agar tulisan yang ada dalam bahan ajar terlihat jelas?	a. Ukuran font 12 b. Ukuran font 14 c. Ukuran font 16 d. Ukuran font 10	20 18 23 4	30,76% 27,69% 35,38% 27,69%
4.	Menurut anda ilustrasi/gambar seperti apa yang sesuai untuk logo atau bentuk tampilan depan aplikasi bahan ajar berbasis android ini?	a. Gambar kartun/animasi b. Foto c. Karikatur d. Logo tulisan fantasia	49 13 3 -	75,38% 20% 4,61% -
5.	Menurut anda, warna apakah yang sesuai untuk bahan ajar berbasis android?	a. Hitam-putih b. Warna-warna lembut c. warna-warna mencolok d. Warna biru putih	1 53 10 1	1,53% 81,53% 15,38% 1,53%

Berdasarkan tabel 4.9 dapat diketahui bahwa Dari 65 peserta didik, 60 atau 92,30% memilih nama "Fantasia" untuk bahan ajar berbasis Android. Hanya 4,61% yang memilih "Fan-Lite" dan 3,07% memilih "Fantasi". Untuk jenis font, 55,38% memilih Comic Sans MS, diikuti oleh 20% untuk Times New Roman, dan 18,46% untuk Berlin Sans FB. Sebanyak 35,38% peserta didik menginginkan ukuran font 16. Dalam hal ilustrasi, 75,38% memilih gambar kartun/animasi sebagai elemen visual, sementara 20% memilih foto. Untuk pilihan warna, 81,53% menginginkan warna lembut, sedangkan 15,38% memilih warna mencolok. Kesimpulannya, mayoritas peserta didik menginginkan bahan ajar "Fantasia" menggunakan font Comic Sans MS, ukuran font 16, gambar kartun, dan warna lembut. Data ini menunjukkan bahwa desain yang menarik dan nyaman sangat penting dalam pengembangan bahan ajar, sehingga

perlu memperhatikan preferensi peserta didik untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran.

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.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan Analisis kebutuhan guru dan siswa dalam materi pendidikan fantasi berbasis android menunjukkan bahwa ada keinginan kuat untuk mengembangkan materi yang menarik dan interaktif. Sebagian besar guru dan siswa sepakat bahwa materi pendidikan harus mencakup elemen multimedia seperti video, foto, dan audio yang dapat meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa. Aspek linguistik dari presentasi juga sangat penting, berfokus pada penggunaan kata-kata yang sesuai dan peningkatan ejaan (EYD). Kami berharap Anda dapat menempatkan materi pendidikan ini dengan

menyukai font, ukuran, dan jenis warna yang nyaman dan menarik. Saran untuk pengembangan lebih lanjut harus mencakup fitur interaktif yang mendukung pembelajaran aktif. B. Kuis dan Animasi, dan jelas prosedur penggunaan untuk mempromosikan siswa. Berfokus pada kebutuhan ini, kami berharap bahwa materi yang diakses fantasi akan memotivasi siswa dan belajar mendengarkan teks cerita fantasi

DAFTAR PUSTAKA

- Andiyanto, T. (n.d.). *Pendidikan dimasa covid-19*. RAIH ASA SUKSES.
- Ansyah, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>
- Berutu, A. I., Roza, M., & Hsb, R. N. (2024). Peran Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membangun Motivasi dan Minat Belajar Siswa. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(3), Article 3. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i3.2249>
- Lestari, S. (2025). *Pengembangan Modul Interaktif Pada Materi Akhlak Mapel Pai Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sungapan Kokap Kulon Progo* [Thesis, Universitas Islam Indonesia]. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/54917>
- Sanulita, H., Lestari, S. A., Syarmila, S., Yustina, I., Atika, A., Nurillah, S., Iqbal, M., Elofhia, L., & Annisa, A. (2024). *Keterampilan Berbahasa Reseptif: Teori dan Pengajarannya*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ubaidillah, M. I., Masripah, M., & Holis, A. (2025). Kemampuan Menyimak sebagai Pondasi Pengembangan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas Rendah pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1404>