

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah suatu kegiatan terencana dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya sehingga siswa dapat mengembangkan potensi diri dan menimbulkan perubahan positif dalam diri siswa. Tujuan pendidikan salah satunya yaitu siswa memiliki kemampuan (*skill*) tertentu. Pendidikan memiliki peran penting dalam kemajuan suatu bangsa oleh sebab itu dibutuhkan pendidikan berkualitas yang menghasilkan generasi penerus bangsa yang membawa perubahan besar untuk memajukan suatu bangsa.

Hal tersebut telah dirumuskan dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada bab 1 pasal 1 yang menyebutkan:

Pendidikan merupakan usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Hasan (2021:34) menyatakan bahwa “Pendidikan adalah suatu pengalaman yang dialami sepanjang hidup di lingkungan yang mempengaruhi pertumbuhan individu secara sadar dan terencana. Pendidikan terdiri dari aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap), dan aspek psikomotorik (keterampilan) yang berkaitan satu sama lain dalam pendidikan.”

Perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) seiring berjalannya waktu membawa perubahan pesat dalam mempengaruhi banyak aspek kehidupan

terutama dalam bidang pendidikan. Pendidikan seharusnya mengikuti pola perkembangan teknologi di masa sekarang dan masa yang akan datang sehingga menghasilkan anak bangsa yang cerdas, kreatif, dan inovatif. Proses pendidikan selalu beriringan dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat, canggih, dan mendunia yang ditandai dengan adanya bermacam-macam pengembangan ilmu pengetahuan yang melibatkan proses pembelajaran.

Kemampuan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran sangat diperlukan terutama pada kualitas SDM (Sumber Daya Manusia). Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, oleh sebab itu diharuskan mengetahui dan memahami berbagai pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dalam bidang pendidikan untuk menumbuhkan dan menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang berguna bagi bangsa dan negara.

Perkembangan teknologi yang semakin cepat, seharusnya sejalan dengan pertumbuhan kualitas sumber daya manusia agar pengembangan ilmu dan teknologi sesuai dengan sasarannya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi ini sudah menyebar luas keseluruh dunia sehingga memudahkan guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam membuat perangkat pembelajaran khususnya media pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan sebuah peluang dan tantangan dalam mengembangkan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan wahana atau wadah penyampaian informasi atau pesan pembelajaran pada siswa. Menurut Hamid (2020:54) “Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar serta berfungsi

untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.” Sedangkan menurut Indriana (2011:50) “Media pembelajaran adalah sarana penyalur pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan.”

Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dan siswa. Komunikasi yang tidak lancar menyebabkan siswa tidak dapat menyerap materi pelajaran dengan maksimal, oleh sebab itu diperlukan adanya media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi dan meningkatkan potensi belajar siswa.

Pengembangan dilakukan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. Media dan metode pembelajaran yang menarik akan memudahkan guru untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam memahami materi pelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dapat digunakan guru untuk menghasilkan proses pembelajaran yang lebih produktif dan interaktif.

Pembelajaran membutuhkan adanya unsur penunjang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran pokok dalam pendidikan di Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat macam standar kemampuan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa sebagai standar pencapaian kompetensi pembelajaran bahasa. Empat jenis keterampilan berbahasa tersebut yaitu keterampilan berbicara, keterampilan menulis, keterampilan menyimak, dan

keterampilan membaca. Dalman (2015:22) menyatakan bahwa “Empat aspek kecakapan berbahasa bersangkut paut dan saling menentukan. Aspek kecakapan tersebut juga tentunya disesuaikan dengan tingkat pendidikan.”

Salah satu keterampilan yang masih dianggap sulit dan kurang diminati oleh siswa adalah keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan kegiatan kompleks yang dituntut untuk dapat menyusun serta membangun makna tulisan yang dituangkan ke dalam bahasa tulis. Dalman (2015:25) mengemukakan bahwa “Menulis merupakan kegiatan merangkai huruf menjadi sebuah kata atau kalimat yang ditujukan kepada orang lain sehingga dapat memahami maksud dan tujuan dari suatu tulisan.” Keterampilan menulis merupakan salah satu kegiatan yang memerlukan adanya kesabaran, kejelian, dan keuletan menuangkan ide dalam bentuk tulisan.

Materi Bahasa Indonesia kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran berbasis teks yang mencakup bahasa tulis dan bahasa lisan. Arianti (2017:359) menjelaskan bahwa “Pola dalam pembelajaran berbasis teks menjadikan siswa lebih memahami dan mengenal berbagai jenis teks berdasarkan penggunaan bahasa yang sesuai dengan fungsi dan konteks teks.” Sedangkan menurut Kusmana (2014:62) menyatakan bahwa “Pembelajaran bahasa berbasis teks tidak hanya menjadikan bahasa sebagai media dalam berkomunikasi, melainkan sebagai pengembangan kemampuan dalam berpikir siswa.”

Keterampilan menulis dalam materi Bahasa Indonesia terdapat hampir di seluruh Kompetensi Dasar (KD), salah satunya terdapat pada materi teks negosiasi tingkat SMA/SMK Kelas X pada KD 3.11 mengevaluasi isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan teks

negosiasi berkaitan dengan bidang pekerjaan. Berdasarkan KD tersebut siswa dituntut agar dapat memahami dan menganalisis isi, struktur dan kebahasaan teks negosiasi dengan memperhatikan isi yang disampaikan dan unsur kebahasaan yang sesuai dengan teks negosiasi.

Kosasih (2014: 87) “Teks negosiasi termasuk dalam teks diskusi mengenai isu tertentu dengan disertai argumen dari beberapa pihak yang bertujuan untuk mencapai kesepakatan dari berbagai pihak.” Teks negosiasi merupakan salah satu teks yang di dalamnya terdapat banyak kegiatan sehari-hari yang dilakukan di lingkungan sosial, seperti proses tawar menawar kegiatan jual beli, persetujuan dalam pembuatan peraturan-peraturan organisasi, dan kegiatan lainnya.

Materi pada teks negosiasi mencakup struktur pembangun teks dan unsur kebahasaan dalam teks negosiasi. Berdasarkan hal tersebut siswa diharapkan mampu menulis teks negosiasi sesuai dengan struktur pada teks negosiasi serta mampu menganalisis unsur kebahasaan dari teks negosiasi tersebut yang meliputi penggunaan kalimat persuasif, deklaratif, bahasa santun, interogatif, argumentatif, dan pasangan tuturan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di SMK AKP Galang, penulis menemukan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis dan memahami materi teks negosiasi, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti siswa tidak tertarik pada kegiatan pembelajaran menulis, kurang memperhatikan penggunaan bahasa baku dalam mengerjakan tugas, serta masih banyak siswa yang kurang berminat dan tidak tertarik dengan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dianggap membosankan. Rendahnya minat siswa dalam menulis menyebabkan siswa sulit memahami materi teks negosiasi khususnya dalam

memahami struktur dan unsur kebahasaan teks negosiasi.

Berdasarkan pengamatan tersebut penulis menemukan permasalahannya terdapat pada proses pembelajaran yaitu media pembelajaran yang digunakan tidak memadai untuk efektivitas pembelajaran. Arianti (2017:360) menyatakan bahwa “Rendahnya kemampuan menulis siswa khususnya pada materi teks negosiasi disebabkan oleh penerapan teknik, strategi, dan metode dalam penyampaian materi teks negosiasi yang tidak menarik sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi.”

Guru tidak dapat menggunakan media elektronik setiap pembelajaran sehingga terkadang hanya bisa menggunakan buku paket sebagai media untuk menyampaikan materi teks negosiasi yang menyebabkan siswa kurang aktif selama proses pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran yang tidak efektif akan membuat siswa tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Dari pengamatan yang dilakukan ditemukan siswa banyak bermain dan berbicara dengan teman sebangkunya selama proses pembelajaran berlangsung dan cenderung pasif ketika guru memberikan pertanyaan.

Berdasarkan hal tersebut penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* untuk siswa kelas X SMK AKP Galang materi menganalisis kebahasaan teks negosiasi. *Articulate storyline 3* merupakan *software* yang memiliki banyak keunggulan dalam memproduksi media pembelajaran. Leztiyani (2021:11) menjelaskan bahwa “*Articulate storyline 3* adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media komunikasi atau media pembelajaran yang

menyenangkan.”

Kelebihan *articulate storyline 3* yaitu dapat mengembangkan kreativitas guru, memudahkan guru dalam memadukan media pembelajaran yang bersifat tulis, audio ataupun video, memudahkan guru dalam membuat soal evaluasi yang beragam seperti soal pilihan ganda, soal esai, soal mencocokkan, dan soal benar atau salah, serta membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan semangat dan minat siswa dalam belajar.

Hal ini dibuktikan oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Deni Sapitri (2020) dalam jurnal *Inovtech* dengan judul penelitian “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X*” Vol 2, No.1 diterbitkan pada bulan Maret 2020 menghasilkan data yang menyatakan bahwa hasil percobaan validitas produk menunjukkan produk valid dan layak digunakan untuk aspek materi yang diperoleh rata-rata validator sebesar 4,4 dikategori “sangat baik”.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 dalam Menganalisis Unsur Kebahasaan Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK AKP Galang**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah merupakan titik temu yang memperlihatkan adanya masalah penelitian oleh penulis ditinjau dari sisi keilmuan, bentuk, serta banyaknya masalah yang dapat diidentifikasi oleh peneliti. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2014:47) “Mengidentifikasi masalah adalah menentukan atau menetapkan identitas.” Sedangkan menurut Sugiyono (2019:55) “Identifikasi

masalah berarti merincikan masalah sehingga dapat diketahui dengan jelas yang disertai dengan data yang mendukung.”

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi.
2. Media pembelajaran yang kurang bervariasi.
3. Siswa memiliki minat yang kurang dalam mengikuti pembelajaran.

### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah dibuat untuk menetapkan pokok-pokok masalah yang ditemukan peneliti pada identifikasi masalah. Menurut Sugiyono (2019:60) “Karena adanya keterbatasan, baik tenaga, dana, dan waktu, agar penelitian lebih terfokus, maka peneliti tidak akan melakukan penelitian terhadap keseluruhan yang ada pada objek atau situasi sosial tertentu, tetapi perlu menentukan fokus.”

Berdasarkan pada uraian identifikasi masalah di atas, diperlukan adanya pembatasan masalah agar penelitian lebih terarah dan fokus, maka peneliti membatasi masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *articulate storyline 3* dibatasi menggunakan model ADDIE ( *Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).
2. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di uraikan maka penelitian ini akan difokuskan hanya pada pengembangan, validitas, serta kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif *articulate storyline 3* dalam menganalisis unsur kebahasaan teks negosiasi.

3. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *articulate storyline 3* dibatasi pada materi menganalisis unsur kebahasaan teks negosiasi untuk siswa kelas X di Sekolah SMK Awal Karya Pembangunan (AKP) Galang. Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah :

3.11 Mengevaluasi isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan teks negosiasi berkaitan dengan bidang pekerjaan.

4.11 Mengontruksikan teks negosiasi berkaitan dengan bidang pekerjaan dengan memperhatikan isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan rangkaian pertanyaan yang berkenaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Sugiyono (2019:65) “Rumusan masalah merupakan suatu pernyataan yang akan dicari jawabannya melalui pengumpulan data. Namun demikian terdapat kaitan erat antara masalah dan perumusan masalah, karena setiap rumusan masalah penelitian harus didasarkan pada masalah.” Berdasarkan uraian pada batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *articulate storyline 3* dalam menganalisis unsur kebahasaan teks negosiasi siswa kelas X SMK AKP Galang?
2. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran multimedia interaktif *articulate storyline 3* dalam menganalisis unsur kebahasaan teks negosiasi

siswa kelas X SMK AKP Galang?

3. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif *articulate storyline 3* dalam menganalisis unsur kebahasaan teks negosiasi siswa kelas X SMK AKP Galang?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan hasil yang akan dicapai dari suatu penelitian. Tujuan yang jelas dalam penelitian merupakan kunci keberhasilan kegiatan penelitian yang dilakukan dengan menganalisis, menguji, dan mengembangkan pokok permasalahan. Menurut Sugiyono (2019:68) “Secara umum tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan, dan membuktikan pengetahuan.”

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan multimedia interaktif *articulate storyline 3* dalam menganalisis unsur kebahasaan teks negosiasi siswa kelas X SMK AKP Galang.
2. Untuk mendeskripsikan tingkat validasi media pembelajaran multimedia interaktif *articulate storyline 3* dalam menganalisis unsur kebahasaan teks negosiasi siswa kelas X SMK AKP Galang.
3. Untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif *articulate storyline 3* dalam menganalisis unsur kebahasaan teks negosiasi siswa kelas X SMK AKP Galang.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian adalah keuntungan yang diperoleh pihak-pihak tertentu

dari penelitian yang dilakukan. Sugiyono (2019:73) “Kegiatan penelitian bertujuan menyumbangkan hasil penelitian bagi kemajuan masyarakat dan ilmu pengetahuan. Penelitian merupakan kegiatan yang memerlukan tenaga, biaya, dan waktu yang tidak sedikit. Oleh karena itu peneliti harus memberikan manfaat yang nyata dan benar-benar dibutuhkan.”

Berdasarkan uraian tujuan penelitian di atas, maka manfaat yang diharapkan dan hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan ilmu pengetahuan yang dapat membantu dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa referensi tambahan tentang prosedur pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *articulate storyline 3* khususnya dalam menganalisis unsur kebahasaan teks negosiasi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis

Penelitian ini sangat berarti bagi penulis untuk menyelesaikan pendidikan Srata satu (S1) yang diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru mengenai pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *articulate storyline 3* serta dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian berikutnya.

- b. Bagi Guru

Hasil pengembangan produk ini diharapkan dapat memudahkan

guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pemahaman dan pengetahuan, serta dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Siswa

Hasil pengembangan produk dapat bermanfaat sebagai wadah atau alat yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi. Media pembelajaran yang menarik dan bervariasi yang secara langsung juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teoritis**

##### **1. Pengembangan Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan adalah cara atau proses yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk menjadi lebih baik. Pengembangan media pembelajaran adalah proses, cara, kegiatan mengembangkan dan meningkatkan kualitas dan mutu produk yang sudah ada untuk diperbaharui sesuai dengan kebutuhan siswa. Menurut Tarigan (2018:188) “Pengembangan merupakan proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik sehingga menciptakan sebuah perubahan yang inovasi sesuai dengan kebutuhan penggunaannya berdasarkan permasalahan yang diperoleh pada saat pengamatan di lapangan.”

Nurrita (2015:172) menyatakan bahwa “Pengembangan adalah kegiatan- kegiatan belajar yang diadakan dalam jangka waktu tertentu dengan tujuan untuk memperbesar kemungkinan meningkatkan kinerja.” Kegiatan pengembangan terdiri dari beberapa tahap antara lain, perencanaan produk yang akan dikembangkan, pelaksanaan pembuatan dan pengembangan produk, serta evaluasi yang diikuti dengan kegiatan penyempurnaan berdasarkan hasil dari uji coba.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa suatu proses pengembangan media pembelajaran yang sudah ada kemudian dirancang ulang bertujuan untuk membuat media tersebut menjadi lebih menarik dan dapat

memenuhi kebutuhan siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

### **b. Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari kata latin dan bentuk jamak dari “medium” yang berarti perantara atau pengantar. Media secara istilah berarti segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat penyampaian informasi atau pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa yang isinya dapat dipahami dengan baik oleh siswa.

Dasar penggunaan media pembelajaran dijelaskan dalam Al-Qur’an surah An-Nahl ayat 44:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ  
إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “(Mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab, dan kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur’an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.” (QS An-Nahl : 44).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dijelaskan dalam Al-Quran surah An-Nahl ayat 44 yang mengatakan bahwa Allah SWT mengutus Nabi dan kitab-kitab sebagai media atau perantara yang akan mengajarkan dan menyampaikan perintah Allah SWT kepada seluruh umat manusia agar manusia mengetahuinya. Ayat tersebut menjelaskan bahwa

penggunaan media pembelajaran akan membuat pesan yang disampaikan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih mudah dipahami isinya. Oleh sebab itu suatu keharusan bagi guru untuk memanfaatkan media dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami dan menyerap materi yang disampaikan.

Sejalan dengan hal tersebut Sumantri (2015:59) menjelaskan bahwa “Media pembelajaran merupakan seluruh bagian sistem pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terdorong untuk belajar.” Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran yang menjadi alat guru untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan pengajaran kepada siswa.

Hamid (2020: 34) menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran dan dapat merangsang pikiran, perasaan, maupun kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.” Sedangkan menurut Hasan (2021:30) “Media pembelajaran adalah sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang digunakan untuk membuat proses belajar menjadi efektif dan efisien, media pembelajaran membuat aktivitas pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa.”

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan guru sebagai wadah untuk menyampaikan pesan kepada siswa dalam proses

pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat siswa dalam belajar.

### **c. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran pada umumnya yaitu memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rifai dalam Hamid (2020 : 42) adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa.
- 2) Penyampaian materi akan lebih jelas sehingga dapat lebih mudah dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan materi serta pencapaian tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan pada komunikasi verbal melalui kata-kata. Dengan menggunakan media pembelajaran maka metode mengajar akan berbeda disesuaikan dengan materi ajar yang akan disampaikan.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, dan berinteraksi langsung dengan media.

Hasan (2021:37) mengemukakan manfaat media pembelajaran secara umum antara lain adalah :

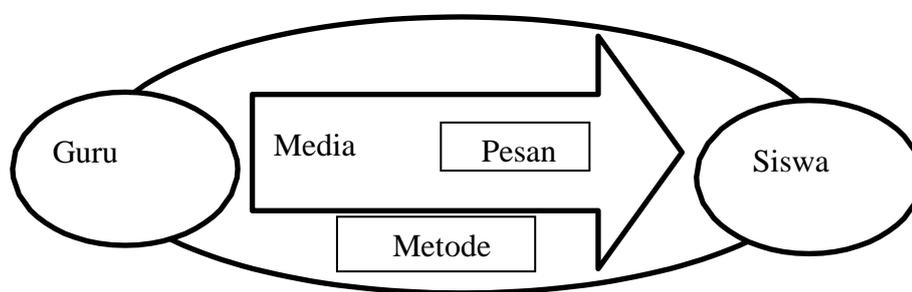
- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.
- 3) Menimbulkan semangat belajar.
- 4) Memungkinkan siswa belajar mandiri.
- 5) Memberi rangsangan dan persepsi yang sama.

Berdasarkan pendapat di atas, maka disimpulkan bahwa manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu dapat membuat siswa lebih aktif dan kreatif karena dengan adanya media dapat meningkatkan minat (keinginan) siswa dalam belajar serta membangkitkan semangat, motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar

yang dapat mempengaruhi psikologis siswa menjadi lebih baik.

#### d. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media berfungsi sebagai pembawa informasi dari guru kepada siswa. Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan memahami informasi yang disampaikan guna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut ini:



**Gambar 1 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran**

Sumber : Hamid (2020:30)

Arsyad (2017:33-34) menjelaskan beberapa fungsi dari media pembelajaran, yaitu:

- 1) Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan guru dan siswa dalam berkomunikasi sehingga dapat mengatasi kesulitan yang terjadi akibat salah persepsi dalam menyampaikan materi secara verbal.
- 2) Fungsi motivasi. Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Pengembangan media pembelajaran dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi sehingga meningkatkan semangat dan minat siswa untuk belajar dan menambah pengetahuan.
- 3) Fungsi kebermaknaan. Media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni ketika proses pembelajaran tidak hanya memberikan informasi baru kepada siswa namun dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan menciptakan sesuatu.
- 4) Fungsi penyamaan persepsi. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat menyamakan semua persepsi siswa yang berbeda-beda sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap materi atau informasi yang disampaikan.
- 5) Fungsi individualitas. Setiap siswa memiliki latar belakang yang

berbeda dari segi kemampuan, gaya belajar, minat, dan pengalaman siswa. Media pembelajaran dapat melayani dan memenuhi kebutuhan setiap siswa yang berbeda tersebut.

Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2017:40) juga mengemukakan beberapa fungsi dari media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
- 2) Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan fokus.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan membuat siswa lebih aktif.
- 4) Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
- 5) Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, membantu guru mengurangi mengulangi penjelasan berulang-ulang.

Berdasarkan dari pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa yang digunakan untuk memperoleh informasi dan pesan yang disampaikan oleh guru sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa.

#### **e. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Guru harus dapat menyesuaikan jenis media dengan materi yang akan disampaikan sehingga media pembelajaran yang digunakan tepat dengan kebutuhan siswa. Menurut Sanjaya (2015:30) media pembelajaran diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya, yaitu sebagai berikut:

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
  - a) Media audiodif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
  - b) Media visual, yaitu media yang hanya bisa dilihat, tidak mengandung unsur suara, misalnya foto, *slide*, lukisan, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
  - c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang mengandung unsur suara dan juga gambar yang bisa dilihat dan didengar, seperti rekaman video, film, *slide* suara, dan lainnya. Kemampuan media ini dianggap lebih menarik dan lebih baik karena sudah mengandung kedua unsur jenis media yang sebelumnya.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dibagi ke dalam:
  - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak, seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari peristiwa atau kejadian yang actual secara bersamaan tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
  - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film *slide*, film, video, dan lain sebagainya.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam:
  - a) Media yang dapat diproyeksikan, seperti film, *slide*, film strip, transparansi, dan komputer. Jenis media ini memerlukan alat proyeksi khusus seperti *film projector* untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan film *slide*, *Over Head Projector (OHP)* untuk memproyeksikan transparansi, dan LCD untuk memproyeksikan komputer. Tanpa adanya dukungan alat proyeksi ini, maka media tersebut tidak berfungsi apa-apa dan tidak dapat digunakan.
  - b) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan berbagai bentuk media grafis lainnya.

Seels dan Richey dalam Arsyad (2017:45) membagi media pembelajaran dalam empat kelompok, yaitu:

- 1) Media hasil teknologi cetak  
Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, dan referensi fotografik. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak, contohnya buku teks, modul, majalah, hand-out, dan lain sebagainya.
- 2) Media hasil teknologi audio-visual  
Media hasil teknologi audiovisual menyampaikan materi dan menyajikan pesan audio dan visual dengan menggunakan mesin mekanis dan elektronik, seperti proyektor, film, televise, video, dan sebagainya.
- 3) Media hasil teknologi berbasis komputer

Media hasil teknologi berbasis komputer merupakan menyajikan dan menyampaikan materi dengan cara menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran umumnya disebut *computer- assisted instruction* (pembelajaran dengan bantuan komputer).

4) Media hasil teknologi gabungan

Media hasil teknologi gabungan adalah cara menyampaikan materi dengan menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih, contohnya *teleconference*.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media memiliki banyak jenis, sehingga memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, guru hanya perlu memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang akan disampaikan baik media yang berupa audio, video, atau media audio visual, dan jenis media lainnya.

#### **f. Kriteria dalam Pemilihan Media Pembelajaran**

Pemilihan media yang terbaik untuk mencapai tujuan pembelajaran bukanlah hal yang mudah. Kriteria pemilihan media pembelajaran bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Guru harus dapat memilih dan menentukan media yang paling tepat untuk proses pembelajaran. Untuk itu ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan oleh guru dalam memilih media yang akan digunakan. Menurut Arsyad (2017:55) menyatakan beberapa kriteria dalam pemilihan media adalah sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu pada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda sehingga memerlukan proses dan keterampilan untuk memahaminya. Oleh sebab itu agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif,

media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa.

- 1) Praktis, luwes, dan bertahan. Media yang mahal akan memerlukan waktu yang cukup lama dalam memproduksi dan tidak menjamin media tersebut media yang terbaik. Kriteria ini menuntun guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat secara mandiri oleh guru. Media yang dipilih harus dapat digunakan di mana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta dapat bertahan dalam waktu yang lama.
- 2) Guru terampil menggunakannya. Guru harus mampu dan terampil menggunakan media dalam proses pembelajaran hal ini termasuk kriteria utama dalam pemilihan media. Nilai dan manfaat ditentukan oleh guru yang menggunakan media tersebut.
- 3) Pengelompokan sasaran media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.
- 4) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang disajikan dapat dilihat dengan jelas oleh siswa sehingga materi atau pesan yang disampaikan tidak terganggu oleh elemen tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sebelum menentukan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran guru harus memperhatikan kriteria media terlebih dahulu agar media yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

## **2. Multimedia Interaktif**

### **a. Pengertian Multimedia**

Multimedia terdiri dari dua kata yaitu multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin yaitu *nouns* yang memiliki arti banyak. Sedangkan media berasal dari bahasa latin yaitu *medium* yang memiliki arti perantara atau sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan, menghantarkan, atau membawa sesuatu. Multimedia merupakan perpaduan dari berbagai macam media seperti teks, animasi, gambar, video, dan lain-lain. Kemudian disatukan dalam bentuk file

dengan bantuan alat elektronik seperti komputer yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan.

Yasin (2015:1) menjelaskan bahwa “Multimedia merupakan kombinasi berbagai media kemudian disampaikan dengan menggunakan komputer atau alat elektronik dan digital.” Sedangkan menurut Husain (2021:71) “Multimedia dapat memiliki arti sebagai penggunaan sejumlah media berbeda yang disatukan sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam bentuk teks, grafis, audio, animasi maupun video.”

Multimedia dalam proses pembelajaran merupakan penggabungan media dari berbagai jenis media yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dengan optimal. Hal ini sesuai dengan pendapat Anggraini (2021:172) “Multimedia merupakan penggunaan berbagai macam media secara bersamaan seperti teks, video, audio, gambar, dan lain sebagainya dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi agar proses pembelajaran lebih efektif.”

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah perpaduan berbagai macam media teks, gambar, audio, grafis, animasi, dan video alternatif yang akan disampaikan dengan menggunakan alat elektronik atau komputer untuk menyampaikan informasi dan membantu proses pembelajaran agar lebih efektif.

## **b. Multimedia Interaktif**

Multimedia terbagi dua, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif. Multimedia linear merupakan multimedia yang digunakan tanpa alat pengontrol, berjalan berurutan, contohnya TV dan film. Sedangkan multimedia interaktif merupakan multimedia yang harus memiliki alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna, sehingga pengguna memegang hak kuasa dalam memutuskan untuk memilih proses berjalannya multimedia tersebut.

Menurut Anggraini (2021:176) “Multimedia interaktif merupakan multimedia yang dibuat dengan tampilan memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan serta mempunyai interaksi dengan pengguna.” Sedangkan menurut Husain (2021:74) “Multimedia interaktif merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif, yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, gambar, dan video.”

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan multimedia yang digunakan dengan adanya alat pengontrol sehingga pengguna memiliki keleluasaan atau kekuasaan dalam mengatur jalannya multimedia. Multimedia interaktif dibuat dengan menggabungkan berbagai macam media dan memiliki interaktivitas bagi penggunaannya yang bertujuan untuk menyampaikan suatu informasi atau pesan.

## **c. Elemen Multimedia Interaktif**

Multimedia interaktif menggabungkan banyak elemen di dalamnya sehingga menimbulkan adanya interaksi interaktif antara pengguna dan media. Rianto (2020:16) “Multimedia interaktif merupakan penggunaan media dari berbagai jenis seperti teks, gambar, grafis, suara, animasi, dan video yang

ditambahkan dengan adanya komponen interaktif yang digunakan untuk menyampaikan informasi.” Menurut Rohmah (2020:170) multimedia interaktif memiliki enam elemen, yaitu:

- 1) Teks. Teks adalah elemen dasar dalam multimedia. Teks adalah gabungan dari kata untuk menyampaikan pesan. Dengan pemilihan kata yang benar maka akan mempermudah penyampaian pesan atau informasi antara sumber dan penerima. Dalam sajian multimedia interaktif banyak memanfaatkan teks misalnya dalam menyajikan isi materi, penjelasan seperti menu, dan lain-lain.
- 2) Gambar. Gambar merupakan *image* dengan dimensi dua/datar yang dimanipulasi dengan menggunakan komputer misalnya foto, diagram, grafik, dan lain-lain. Dalam penyajian gambar multimedia interaktif menggunakan gambar untuk memvisualisasikan konsep verbal, dengan penggunaan elemen ini dapat memperjelas penyampaian informasi dan mempermudah pengguna untuk memahami isi dari informasi.
- 3) Suara. Suara merupakan gelombang yang dihasilkan dari benda bergetar di udara. Benda bergetar tersebut mengakibatkan molekul yang terdapat di udara merapat, merenggang, dan menyebar, jika sampai di telinga manusia akan terdengar suara. Suara dalam multimedia interaktif disajikan berupa narasi manusia, latar musik, efek suara, dan lain-lain. Elemen suara ini dapat berfungsi untuk penyampaian informasi teks atau gambar.
- 4) Animasi. Animasi merupakan serangkaian gambar bergerak berurutan untuk menyajikan proses tertentu yang biasa dilengkapi dengan teks penjelasan dan narasi. Elemen ini adalah salah satu elemen multimedia interaktif yang menarik dan banyak disukai oleh pengguna. Penggunaan animasi sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran yang kompleks dan abstrak.
- 5) Video. Video adalah hasil rekaman proses kejadian yang berisikan gambar berurutan disertai suara. Jika dibandingkan dengan animasi maka video lebih realistis. Penggunaan video memerlukan penyimpanan yang cukup besar. Elemen video ini merupakan salah satu elemen multimedia interaktif yang cukup populer karena pengolahannya yang mudah dengan menggunakan komputer.
- 6) Interaktif. Elemen ini digunakan sebagai alat pengontrol yang berupa navigasi dan simulasi.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat

elemen-elemen dalam multimedia interaktif yang membantu pengguna dalam menjalankan media dan memudahkan pengguna dalam memahami isi dari informasi yang diberikan. Beberapa elemen yang terdapat dalam multimedia interaktif yaitu teks, gambar, audio, animasi, video dan interaktif.

#### **d. Manfaat Multimedia Interaktif**

Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif akan banyak memberikan manfaat kepada siswa dan guru. Proses pembelajaran akan berjalan menyenangkan dan efektif dengan adanya interaksi langsung antara siswa dan media. Menurut Rohmah (2020:116) terdapat beberapa manfaat penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih interaktif dan inovatif.
- 2) Guru akan lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran.
- 3) Dengan penggunaan multimedia interaktif dapat menggabungkan berbagai media, seperti teks, gambar, grafis, audio, animasi, video, dan lain sebagainya yang mendukung satu sama lain untuk tercapainya tujuan pembelajaran.
- 4) Dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 5) Dapat memudahkan guru dalam menyajikan dan memvisualisasikan materi yang sulit jika menggunakan alat peraga atau konvensional.
- 6) Melatih siswa untuk belajar mandiri dalam mencari dan mendapatkan ilmu pengetahuan.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran yaitu membuat proses pembelajaran lebih menarik, efektif, inovatif, dan interaktif. Selain itu tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan menggunakan waktu yang lebih singkat dan meningkatkan pemahaman serta memudahkan siswa dalam menyerap dan memahami materi yang disajikan.

### **3. Hakikat Keterampilan Menulis**

#### **a. Pengertian Menulis**

Menulis merupakan kegiatan yang dilakukan dengan menggabungkan beberapa kata sehingga menjadi kalimat yang memiliki suatu makna yang dapat dipahami oleh orang lain. Menurut Dalman (2015:35) “Menulis merupakan cara yang digunakan untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi menggunakan bahasa tulis sebagai media penyampaiannya kepada orang lain.” Sedangkan menurut Rukayah (2013:26) menyatakan bahwa “Menulis merupakan proses sosial dalam bentuk formal maupun informal.”

Menulis merupakan kemampuan mengemukakan gagasan atau ide melalui media tulis dengan tujuan untuk menyampaikan informasi, membujuk, mengajak, dan menghibur pembaca. Sejalan dengan hal tersebut Kusmana (2014:26) menjelaskan bahwa “Menulis merupakan kegiatan yang bersifat produktif, aktif, dan kreatif dalam berbahasa.” Menulis merupakan kemampuan dalam mengembangkan ide yang ada ke dalam sebuah tulisan yang dapat memberikan informasi baru bagi pembacanya.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa menulis adalah salah satu aktivitas berkomunikasi secara tidak langsung untuk menyampaikan pesan, mengungkapkan ide, meyakinkan, dan menghibur pembaca melalui bahasa tulis. Kegiatan menulis memerlukan pengetahuan yang luas untuk memudahkan penulis dalam mengembangkan gagasan, ide, dan perasaanya.

## **b. Pengertian Keterampilan Menulis**

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa. Keterampilan menulis dapat dipelajari ketika sudah memasuki pendidikan di sekolah. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang dikuasai siswa sejak mengenal dan mempelajari kosakata. Menurut Tarigan (2018:189) “Keterampilan menulis termasuk dalam keterampilan bahasa yang bersifat ekspresif dan produktif.” Sedangkan menurut Yarmi (2014:10) menyatakan bahwa “Keterampilan menulis adalah kesanggupan setiap individu dalam proses menciptakan, mengemukakan, mengorganisasikan, merangkai sebuah ide atau gagasan secara tertulis sehingga dapat dipahami oleh orang lain.”

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang sulit dikuasai oleh siswa karena harus memperhatikan ketentuan-ketentuan dalam penulisan. Keterampilan menulis menjadi salah satu hal penting dalam menguasai keterampilan berbahasa Indonesia sehingga dijadikan sebagai standar dalam berbahasa. Sejalan dengan pendapat Rukayah (2015: 28) yang mengatakan bahwa “Keterampilan menulis merupakan kemampuan puncak sebagai tolok ukur keterampilan seseorang dalam berbahasa.”

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang sangat kompleks dan bersifat produktif, sehingga memerlukan proses berlatih dan berpengetahuan luas untuk mengembangkan keterampilan dalam menulis.

### c. Manfaat Menulis

Menulis merupakan kegiatan yang dilakukan dengan mengemukakan gagasan, ide, dan perasaan dalam bahasa tulis. Dengan menulis maka akan dapat mengembangkan kreativitas yang ada dalam diri. Kegiatan menulis menurut Rukayah (2013:29) memiliki empat manfaat, yaitu:

- 1) Menulis mampu mengatasi rasa trauma.
- 2) Menulis mampu menjernihkan pikiran.
- 3) Menulis dapat mampu memecahkan masalah.
- 4) Menulis dapat membantu mengingat informasi.

Yarmi (2015:10) mengemukakan manfaat menulis bagi siswa yang gemar menulis, yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyukai suatu kegiatan merupakan salah satu syarat dalam keberhasilan dalam suatu bidang seperti dalam bidang menulis.
- 2) Dapat mengembangkan bakat, kreativitas, ide dan gagasan siswa.
- 3) Membiasakan siswa menulis akan menjadikan siswa lebih terampil dalam menggunakan tata bahasa dan struktur kalimat.
- 4) Siswa bisa belajar lebih fokus.
- 5) Siswa yang gemar menulis akan lebih disiplin dalam mengerjakan tugas.
- 6) Dapat memudahkan siswa dalam memahami hal-hal baru.
- 7) Membantu siswa dalam memecahkan masalah dan berpikir sistematis.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat menulis diantaranya dapat dijadikan sebagai media belajar, komunikasi, menghasilkan ide atau gagasan, membentuk pribadi siswa yang lebih baik dan produktif serta melatih siswa untuk dapat memecahkan masalah secara mandiri.

#### **d. Tahap-Tahap Menulis**

Kegiatan menulis pada dasarnya berlangsung bertahap dari awal hingga akhir menulis. Menurut Yarmi (2015:10-11) kegiatan menulis terdiri dari lima tahap, yaitu sebagai berikut:

- 1) Tahap persiapan, penulis mengetahui gagasan yang akan dituliskan.
- 2) Tahap inkubasi, merupakan babak perenungan kembali gagasan yang sudah ada sebelum dituangkan dalam tulisan.
- 3) Tahap inspirasi, penulis mengetahui gambaran mengenai ide yang akan dituangkan dalam bahasa tulis.
- 4) Tahap penulisan, pada tahap ini penulis mengemukakan gagasan dengan menggunakan bahasa tulis.
- 5) Tahap revisi, penulis memperbaiki tulisan yang sudah dihasilkan.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan menulis terdiri dari tahap-tahapan yang dimulai dari proses merencanakan ide atau gagasan yang akan dituliskan, kemudian menyusun kerangka yang akan dituliskan, hingga sampai pada tahap akhir yaitu memperbaiki tulisan berdasarkan sistematika, diksi (pilihan kata), ejaan, dan sebagainya sehingga tidak terdapat kesalahan dalam penulisan.

### **4. Hakikat Teks Negosiasi**

#### **a. Pengertian Teks Negosiasi**

Negosiasi merupakan proses tawar menawar dengan jalan berunding untuk mencapai kesepakatan bersama antara satu pihak dengan pihak yang lain. Teks negosiasi merupakan teks yang berbentuk interaksi sosial yang berfungsi untuk mencari kesepakatan diantara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan bersama. Menurut Kosasih (2014:86) “Teks negosiasi merupakan bentuk interaksi sosial untuk mencapai kesepakatan bersama yang saling menguntungkan dengan

memperkecil perbedaan.”

Proses tawar-menawar dan sama-sama suka juga dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Annisa ayat 29 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ  
تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ  
كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil (tidak benar), kecuali dalam perdagangan yang berlaku atas dasar suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu. Sungguh, Allah Maha Penyayang kepadamu. (QS. An-nisa:29).

Teks negosiasi merupakan proses tawar menawar oleh beberapa pihak yang sama-sama suka dan berakhir dengan kesepakatan bersama yang saling menguntungkan keduanya. Hal tersebut sesuai dengan ayat di atas yang menjelaskan bahwa bahwa suatu kegiatan tawar menawar yang didasari oleh rasa suka sama suka merupakan jalan yang benar dibandingkan dengan memakan harta sesama dengan jalan yang tidak benar.

Teks negosiasi merupakan salah satu cara efektif untuk mengatasi dan menyelesaikan permasalahan atau perbedaan kepentingan. Lewicki (2013:62) menjelaskan bahwa “Proses negosiasi secara sederhana dilakukan antara dua orang untuk merundingkan kebutuhan atau kepentingan pribadi sehingga tercapai kesepakatan antara kedua pihak.” Sedangkan menurut Permatasari (2020:32)

“Teks negosiasi termasuk dalam jenis teks transaksional yang bertujuan untuk menginformasikan barang ataupun layanan dengan cara bernegosiasi.”

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teks negosiasi merupakan interaksi sosial yang digunakan untuk mencapai persetujuan dan kesepakatan semua pihak sehingga saling menguntungkan. Proses negosiasi merupakan cara yang lebih baik dibandingkan dengan kekerasan untuk mendapatkan solusi terbaik dalam suatu permasalahan atau kepentingan pribadi.

#### **b. Fungsi Teks Negosiasi**

Negosiasi merupakan salah satu teks yang memiliki beberapa fungsi pada kehidupan masyarakat. Menurut Kosasih (2014:88) fungsi teks negosiasi sebagai berikut:

- 1) Mencapai kesepakatan semua pihak merupakan tujuan adanya negosiasi.
- 2) Sarana penyelesaian masalah.
- 3) Negosiasi memprioritaskan kepentingan bersama.
- 4) Negosiasi bertujuan untuk mencapai keputusan yang saling menguntungkan.
- 5) Negosiasi mengarah kepada tujuan praktis.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi teks negosiasi yang utama yaitu untuk menetapkan keputusan dari berbagai pihak yang memiliki kepentingan berbeda dengan mencari serta menentukan jalan keluar tanpa harus merugikan pihak siapapun.

### c. Struktur Teks Negosiasi

Struktur merupakan susunan, urutan, ataupun tahapan. Teks negosiasi hendaknya memiliki struktur yang jelas dalam konteks pembicaraan. Menurut Kosasih (2014:90) struktur teks negosiasi secara umum terdiri dari tiga unsur utama, sebagai berikut:

- 1) Pembuka, merupakan bagian yang berisikan pengenalan isu permasalahan oleh salah satu pihak.
- 2) Isi, merupakan bagian yang berisikan adu argumen dari beberapa pihak untuk mencari penyelesaian permasalahan dengan memperoleh kesepakatan secara adil dan saling menguntungkan, di dalamnya terdapat argumen, pertentangan, dan sanggahan.
- 3) Penutup, merupakan bagian yang berisikan persetujuan dan kesepakatan semua pihak di dalamnya terdapat kepuasan atau ketidakpuasan.

Kemendikbud (2021:65) juga menjelaskan bahwa teks negosiasi terdiri dari beberapa struktur yang khas, yaitu:

- 1) Orientasi, merupakan tahap awal perbincangan antara kedua pihak. Bagian ini berisi pengenalan isu situasi yang terjadi, atau ucapan salam sebelum dimulainya kegiatan negosiasi.
- 2) Pengajuan, merupakan tahap mengungkapkan keinginan masing-masing. Bagian ini salah satu pihak mulai menanyakan atau mengungkapkan keinginannya baik berupa barang ataupun jasa.
- 3) Penawaran, merupakan tahap melakukan penawaran atas rasa keberatan atau argumen ketidaksetujuan oleh salah satu pihak dengan meminta keringanan persyaratan untuk tercapai kesepakatan bersama.
- 4) Persetujuan, merupakan tahap kesepakatan yang diharapkan saling menguntungkan untuk kedua belah pihak.
- 5) Penutup, akhir dari proses kegiatan negosiasi.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa struktur teks negosiasi terdiri dari orientasi, pengajuan dan penawaran yang terdapat pada isi, dan penutup yang berisi persetujuan dan hasil kesepakatan yang berupa kepuasan atau ketidakpuasan.

#### d. Unsur Kebahasaan Teks Negosiasi

Salah satu yang membedakan teks negosiasi dengan teks yang lain yaitu unsur kebahasaan teks tersebut. Unsur kebahasaan ini berkaitan dengan bagaimana penggunaan bahasa dalam teks negosiasi. Menurut Kosasih (2014: 93-95) dalam teks negosiasi terdapat empat kaidah kebahasaan yang harus diperhatikan, yaitu sebagai berikut :

1) Penggunaan *kalimat berita, tanya dan perintah secara imbang*.

Hal ini disebabkan karena teks negosiasi merupakan bentuk percakapan yang dilakukan sehari-hari sehingga ketiga jenis kalimat tersebut muncul secara bergantian.

Contoh pada kalimat berita terdapat sebuah pernyataan “*Saya ingin mengajukan cuti kuliah.*”

2) Penggunaan *kalimat harapan atau keinginan*.

Hal ini disebabkan karena teks negosiasi berfungsi untuk menyampaikan kepentingan mitra bicara, maka terdapat kalimat menggunakan kata-kata harapan dan permintaan.

Contoh pada kalimat yang terdapat sebuah permintaan “*Bisa minta waktunya sebentar?*”.

3) Penggunaan *kalimat bersyarat*.

Hal ini disebabkan adanya syarat yang diajukan oleh kedua belah pihak ditandai dengan kata-kata jika, kalau, apabila, seandainya, bila dan kalau.

Contoh pada kalimat “*Bagaimana kalau pekerjaannya saya bawa.*”

4) Banyak menggunakan *konjungsi penyebab*.

Hal ini digunakan sebagai penjelas suatu alasan yang digunakan mitra bicara dengan disertai penggunaan konjungsi penyebab seperti karena, sebab, akibatnya, sehingga.

Contoh pada kalimat “*O, ya. Pasti karena kecelakaan itu, kan?*”

Kemendikbud (2021: 78) menyatakan lima kaidah kebahasaan dalam teks negosiasi sebagai berikut:

- 1) Bahasa persuasif, bahasa yang digunakan untuk mengajak, meyakinkan dan membujuk pihak lain.
- 2) Bahasa interogatif (tanya), bahasa yang digunakan pronomina tanya seperti apa, siapa, kapan, bagaimana, dan berapa.

- 3) Bahasa argumentatif, bahasa yang digunakan untuk menyampaikan alasan dan memberikan bukti.
- 4) Bahasa santun, kesopanan menjadi salah satu keberhasilan dalam negosiasi. Kata-kata yang digunakan untuk menunjukkan kesopanan seperti tolong, cobalah, silakan, bolehkah, dan percayalah.
- 5) Kalimat deklaratif, kalimat yang ditujukan untuk memberikan pernyataan.
- 6) Terdapat pasangan tuturan, tindakan saling memberi pesan dan merespons antara partisipan dalam kegiatan negosiasi. Contoh pasangan tuturan sebagai berikut :
  - a) Mengucapkan salam > menjawab salam.
  - b) Bertanya > menjawab atau tidak menjawab.
  - c) Meminta tolong > memenuhi atau menolak permintaan.
  - d) Meminta > memenuhi atau menolak permintaan.
  - e) Menawarkan > menerima atau menolak tawaran.
  - f) Mengusulkan > menerima atau menolak usulan.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa unsur kebahasaan teks negosiasi pada umumnya menggunakan bahasa percakapan sehari-hari. Walaupun menggunakan ragam bahasa lisan, tetapi tidak mengurangi prinsip sopan santun yang ada dalam percakapan teks negosiasi.

#### **e. Contoh Teks Negosiasi**

Berikut adalah contoh teks negosiasi yang terdapat dalam Buku Bahasa Indonesia Kelas X (Tim Kemendikbud, 2021:80).

##### **Negosiasi Antara Penjual dan Pembeli di Pasar Seni Sukawati**

*Dialog berikut berlangsung di kawasan Pasar Seni Sukawati, Denpasar, Bali. Penjual barang-barang seni adalah seorang gadis Bali asli, sedangkan pembeli adalah seorang ibu muda dari Eropa yang bisa berbahasa Indonesia. Di pasar itu dijual barang-barang seni khas Bali. Pembeli bisa membeli barang-barang tersebut dengan harga terjangkau, seperti perhiasan, tas, pakaian khas Bali, batik, lukisan, dan patung.*

*Salah satu patung yang dijual di pasar itu adalah Patung Garuda Wisnu*

*Kencana. Seperti terlihat pada gambar di atas, itu adalah patung Dewa Wisnu yang sedang menaiki kendaraannya, burung garuda. Dalam dunia pewayangan Jawa, Dewa Wisnu adalah dewa pemelihara perdamaian dan keadilan. Tahukah kalian bahwa Dewa Wisnu adalah anak Bathara Guru dan Dewi Uma?*

**Penjual** : *Good morning, Mam.* Selamat pagi.

**Pembeli** : Selamat pagi.

**Penjual**: Mari, mau beli apa?

**Pembeli**: Ada patung Garuda Wisnu Kencana yang dibuat dari kayu?

**Penjual**: Ya, ada. Di sebelah sana, yang besar atau yang kecil?

*(Penjual menunjukkan tempat patung yang ditanyakan pembeli)*

**Pembeli**: Yang sedang saja. Yang dibuat dari kuningan ada?

**Penjual**: Ya, ini, tidak terlalu besar. Tapi, terbuat dari kayu. Yang dari kuningan habis.

**Pembeli**: Ya, dari kayu tidak apa-apa.

*(Patung itu sudah di tangan pembeli dan ia mengamatinya dengan cermat)*

**Penjual**: Bagus itu, *Mam.* Cocok untuk dipakai sendiri atau untuk suvenir.

**Pembeli**: Saya pakai sendiri. Harganya berapa?

**Penjual**: Tiga ratus ribu.

**Pembeli**: Wah, mahal. Dua ratus ribu ya?

**Penjual**: Belum boleh. Dua ratus delapan puluh lima ribu. Ini sudah murah, *Mam.* Di tempat lain lebih mahal.

**Pembeli**: Tidak mau. Kalau boleh, dua ratus lima puluh ribu.

**Penjual**: Belum boleh. Naik sedikit, *Mam.*

**Pembeli**: Dua ratus tujuh puluh lima ribu.

## 5. Aplikasi *Articulate Storyline 3*

### a. Pengertian Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata *application* yaitu bentuk kata kerja dari *apply* yang dalam Bahasa Indonesia berarti pengolah atau penerapan. Aplikasi merupakan suatu program siap pakai yang digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi dengan tujuan untuk menghasilkan suatu proyek sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut. Menurut Utami (2021:65) “Aplikasi adalah perangkat lunak (*software*) yang digunakan dengan tujuan tertentu seperti mengolah dokumen, mengatur windows, membuat media pembelajaran, permainan (*game*), dan sebagainya.” Menurut Suhailah (2021:90) “Aplikasi adalah suatu kelompok file (form, class, report) yang bertujuan untuk melakukan suatu aktivitas tertentu yang saling terkait satu sama lain.”

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas baik dalam bidang pendidikan, sistem perdagangan, permainan, pelayanan masyarakat, periklanan, dan lain sebagainya.

### b. Pengertian *Articulate Storyline 3* dan Spesifikasi *Software*

*Articulate storyline 3* adalah wadah atau alat yang menjadi bahan dalam membuat sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat membangun semangat siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar karena menyediakan berbagai fitur menarik dan fasilitas yang dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. *Articulate storyline 3* dihadirkan sebagai *software* pembuat alat media pembelajaran menjadi bahan pengajaran interaktif yang menarik dan mudah.

Menurut Utami (2021:67) “*Articulate storyline 3* adalah *software* untuk membantu membangun materi pelajaran yang interaktif. Cara merencanakan *project storyline* yang menarik adalah dengan menggunakan semua alat dan elemen yang berbeda bisa dari audio atau video. Agar lebih interaktif bisa memanfaatkan *e-learning* fitur *storyline quiz*.” Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Indriani (2021:53) bahwa “*Articulate storyline 3* adalah perangkat lunak yang memiliki fungsi sebagai media untuk komunikasi dan presentasi. Presentasi yang disampaikan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Untuk memproduksi presentasi yang menarik dibutuhkan kemampuan teknis dan kemampuan seni.”

Aplikasi *articulate storyline 3* merupakan *software* yang diluncurkan pada tahun 2014, *software* ini memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan media interaktif lainnya salah satunya yaitu mampu menggabungkan *slide*, *flash* (*swf*), video, dan karakter animasi menjadi satu. *Articulate storyline 3* memiliki tampilan yang sederhana namun menyajikan banyak template yang cukup menarik yang akan mempermudah dan mempersingkat waktu guru dalam mengoperasikannya. Menurut Juhaeni (2021:169) “*Articulate storyline 3* merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan presentasi. Dengan aplikasi ini presentasi dapat dibuat dengan menggabungkan *software* lain di dalam *articulate storyline 3*, seperti video, audio, animasi, dan lainnya.”

Menurut Octavia (2021:2383) “*Articulate storyline 3* merupakan salah satu program yang didukung oleh *smart brainware* sederhana dengan prosedur tutorial interaktif melalui template yang dipublish secara online maupun offline sehingga memudahkan pengguna mengubahnya dalam bentuk *web personal*, *CD*, *word processing*, dan *Learning Management System (LMS)*.”

Syarat dan ketentuan yang harus dipenuhi sebelum menggunakan aplikasi *articulate storyline 3* agar dapat melakukan penginstalan aplikasi tersebut, yaitu:

1) *Hardware*

- a) *CPU 2 CHz processor or higher (32-bit or 64-bit)*
- b) *Memori minimal 2 GB*
- c) *Available dis space minimal 1 GB*
- d) *Display 1280 x 720 screen resolution or higher*
- e) *Multimedia sound card, microphone, webcam for recording narration and video.*

2) *Sofware*

- a) *Operasional sistwm windows 7,8,10 (32-bit or 64-bit)*
- b) *Mac OS x 10.6.8*
- c) *Netframework minimal versi 4.5.2*
- d) *Visual++*
- e) *Adobe flash player minimal versi 10.3.*

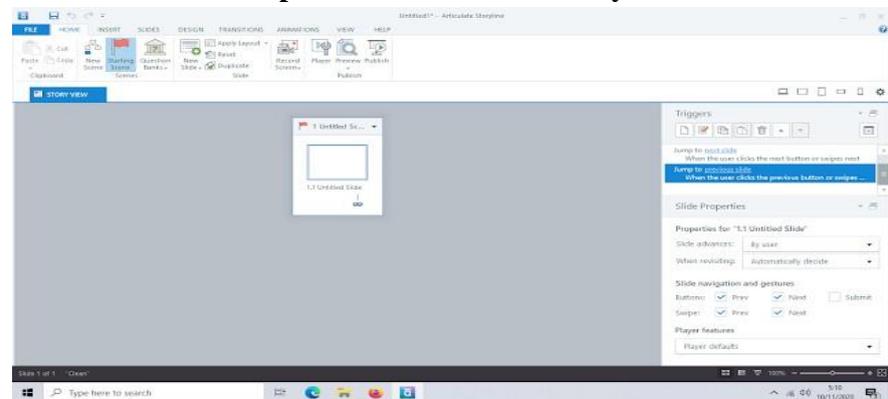
Rivers dalam Juhaeni (2020:172) menjelaskan bahwa “*Articulate storyline 3* merupakan perangkat lunak buatan *Global Incorporation* yang dapat digunakan untuk memproduksi sebuah media pembelajaran interaktif.” Berikut tampilan Aplikasi *Articulate Storyline 3* :



**Gambar 2 Tampilan Aplikasi Articulate Storyline 3**



**Gambar 3 Tampilan Awal Articulate Storyline 3**



**Gambar 4 Halaman Utama Aplikasi Articulate Storyline 3**

*Sumber : Rivers dalam Juhaeni ( 2020:225)*

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *articulate storyline 3* merupakan aplikasi perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran untuk berkomunikasi dan presentasi yang menarik serta interaksi yang lebih menyeluruh, variatif, dan kreatif.

### c. Kelebihan *Articulate Storyline 3*

*Articulate storyline 3* merupakan *software authoring tools* yang memiliki beberapa persamaan dengan *Microsoft Powerpoint* namun *software* ini lebih unggul dalam memproduksi media pembelajaran yang menarik. Beberapa kelebihan dari aplikasi *articulate storyline 3* menurut Indriani (2021:55) yaitu:

- 1) Dapat menggabungkan teks, video, audio, gambar, dan animasi secara bersamaan.
- 2) Terdapat fitur pembuatan kuis atau soal sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi.
- 3) Memberikan konten interaktif karena lebih melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran.
- 4) Terdapat fitur pembuatan quiz tanpa harus meng-*import* aplikasi lain.
- 5) Menghasilkan media multimedia interaktif.

Chotimah dan Alfiandra dalam Leztiyani (2021:223) juga menjelaskan bahwa “*Articulate storyline 3* memiliki tiga kelebihan yaitu multimedia yang membangkitkan motivasi belajar siswa, penunjang dalam proses pembelajaran, dan memeberikan inovasi dan kreativitas untuk guru dan siswa.”

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *articulate storyline 3* memiliki banyak kelebihan yang memberikan kemudahan kepada guru dan siswa. Membantu guru dalam menyajikan materi menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi.

## 6. Media Pembelajaran Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3*

Media pembelajaran multimedia interaktif merupakan media yang menggabungkan banyak jenis media dalam proses pembuatannya. Media yang digunakan dalam multimedia interaktif *articulate storyline 3* berupa teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaktif. Media pembelajaran multimedia interaktif ini dirancang dengan mengkombinasikan beberapa fitur seperti *home*, *transition*,

*sound effect, hyperlink, animations, dan trigger* yang disesuaikan untuk setiap penayangan *slide*. Tampilan media pembelajaran multimedia interaktif terdapat tampilan utama, petunjuk penggunaan media, kata pengantar, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, *game*, materi, dan kuis atau latihan soal.

Rancangan produk media pembelajaran multimedia interaktif *articulate storyline 3* yang akan peneliti kembangkan yaitu dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



**Gambar 5 Rancangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif  
*Articulate Storyline 3***

## B. Kerangka Konseptual

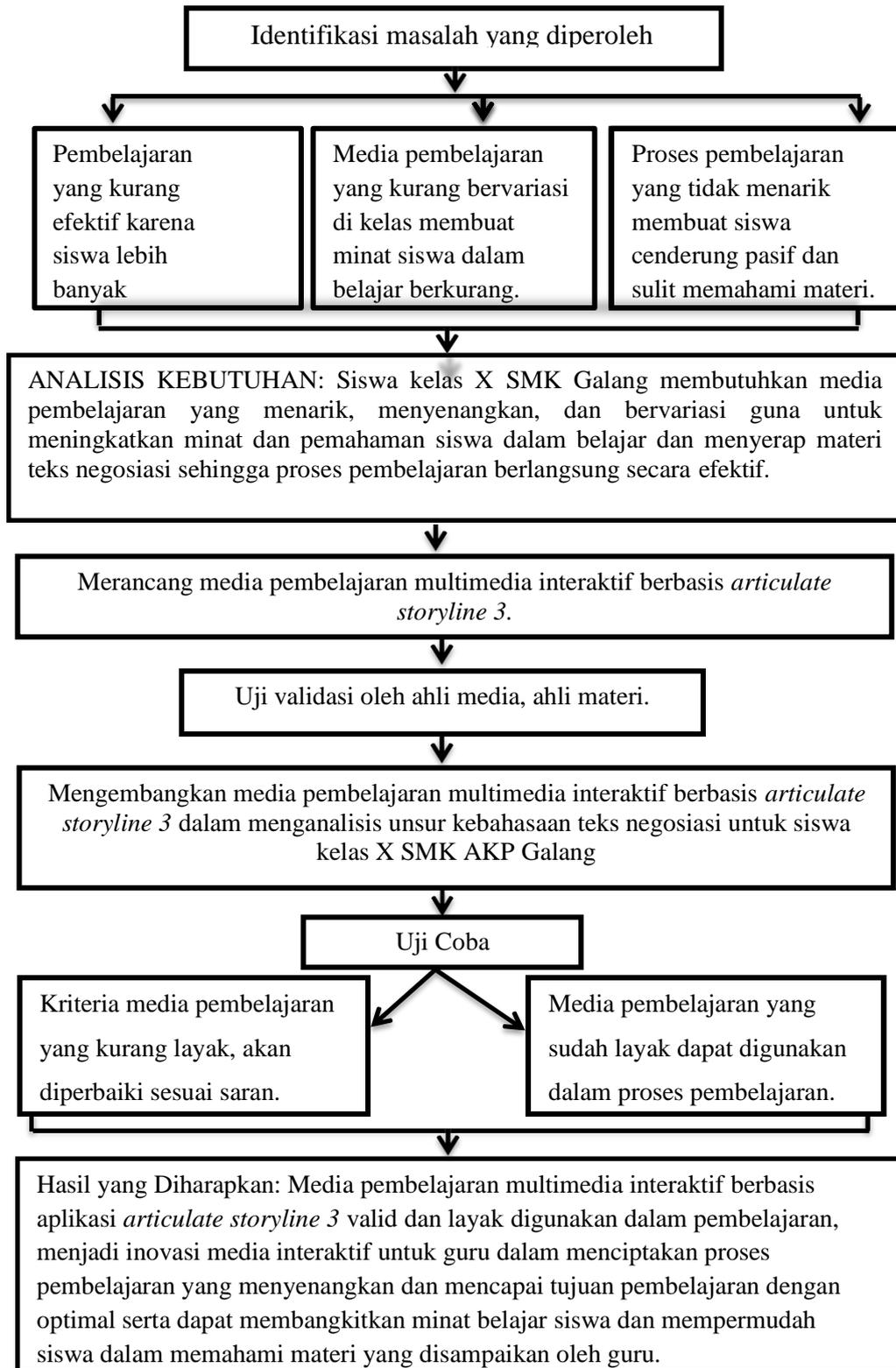
Media merupakan salah satu penunjang keberhasilan proses pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Media pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyajikan materi dan mempermudah siswa dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media digunakan agar pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih menarik dan efektif sehingga siswa juga berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran yang berlangsung tanpa adanya media pembelajaran membuat para siswa cenderung merasa cepat bosan dan terlihat pasif ketika guru bertanya mengenai materi yang dijelaskan karena kegiatan pembelajaran hanya berpusat pada guru sebagai sumber belajar. Kegiatan belajar mengajar yang tidak menyenangkan menyebabkan minat siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi kurang khususnya pada materi teks negosiasi. Siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi dan tidak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas disebabkan oleh media yang digunakan tidak efektif dan tidak sesuai dengan kebutuhan siswa.

Solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu memproduksi media pembelajaran multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline 3* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar serta memudahkan siswa dalam menyerap dan memahami materi yang disampaikan dalam bentuk visual media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mudah dikuasai.

*Articulate storyline 3* merupakan *software* pengolah media pembelajaran multimedia interaktif yang mampu memuat dan menggabungkan teks, gambar, audio, video, dan animasi secara bersamaan sehingga menjadikan media pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhan. *Articulate storyline 3* memberikan kemudahan pada guru untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa, apakah sudah memahami materi yang disampaikan atau tidak dengan adanya fitur penambahkan kuis. Media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* akan mempersingkat waktu dan memudahkan guru menyajikan dan menyampaikan materi. Siswa dapat memahami materi dengan baik dan guru dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan waktu yang singkat.

Fasilitas teknologi yang tersedia dapat dimanfaatkan dengan sebaik mungkin khususnya melalui pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif sehingga hasilnya diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar dan pemahaman siswa dalam menyerap materi pembelajaran. Penjelasan tentang kerangka konseptual di atas dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 6 Kerangka Konseptual**

### C. Penelitian Relevan

Berdasarkan kajian pustaka yang dilakukan, berikut ini dikemukakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan, yaitu sebagai berikut:

1. Jurnal Nasional dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Teks Laporan Hasil Observasi dengan Articulate Storyline 3 di SMAN 3 Bantul Tahun Ajaran 2021/2022*" yang diterbitkan oleh Silampari Bisa Jurnal Penelitian Bahasa Indonesia, Daerah, Asing Vol. 4 No. 2 yang ditulis oleh Anik Nurlatifah, Primasari Wahyuni, dan Fitri Jamilah pada tahun 2021. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *articulate storyline 3* dikategorikan sangat layak/valid dan melalui uji coba media dihasilkan bahwa media pembelajaran *articulate storyline 3* sangat efektif untuk digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran.
2. Jurnal Nasional dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Menulis Puisi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3*" yang telah diterbitkan oleh *Economic and Education Journal* Vol. 2 No. 2 yang ditulis oleh Fitriyah Nur Rohmah dan Imam Bukhori pada tahun 2020. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *articulate storyline 3* sangat layak digunakan sebagai sumber belajar dan media pendukung pembelajaran jarak jauh.
3. Jurnal Nasional dengan judul "*Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD*" yang diterbitkan oleh *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* Vol. 4 No. 1 yang ditulis oleh Yunita Setyo Utami dan Wahyudi pada tahun 2021.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *articulate storyline 3* valid dan praktis untuk meningkatkan minat belajar siswa yang dibuktikan dengan uji pakar media dan materi yang mencapai 81,4% dan hasil angket respon dari siswa dan guru yang mencapai 80,5%.

4. Jurnal Nasional dengan judul “*Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi*” yang diterbitkan oleh Jurnal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME) Vol. 3 No. 2 yang ditulis oleh Muhammad Jubaerudin, Supratman, dan Satya Santika pada tahun 2021. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android berbantuan *articulate storyline 3* dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran yang dibuktikan dengan adanya penilaian kualitas media pembelajaran oleh ahli media, ahli materi, dan siswa dan diperoleh hasil bahwa kualitas media pembelajaran masuk pada kategori layak.
5. Jurnal Nasional dengan judul “*Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Administrasi Transaksi pada Siswa SMK*” yang diterbitkan oleh Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 4 No. 3 yang ditulis oleh Ayu Puspita Sari dan Novi Marlina pada tahun 2022. Penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *articulate storyline 3* layak untuk dimanfaatkan yang dibuktikan dengan uji pakar media dan materi yang mencapai 97,5% dan hasil angket respon dari siswa dan guru yang mencapai 82,6%.