

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan pembelajaran merupakan salah satu faktor utama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran, banyak faktor yang memengaruhi ketercapaian dari tujuan tersebut. Guru sebagai salah satu dari faktor tersebut memiliki peranan sebagai pengatur jalannya suatu pembelajaran di kelas. Pada kurikulum 2013 belum sepenuhnya diterapkan di sekolah-sekolah. Pembelajaran di sekolah masih terpusat pada guru. Hal ini bertolak belakang dengan tujuan dari kurikulum 2013, salah satunya yaitu pembelajaran terpusat pada siswa.

Tujuan pelaksanaan pembelajaran merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran serta utama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran, banyak faktor yang memengaruhi ketercapaian dari tujuan tersebut. Tujuan dalam pembelajaran yang telah dirumuskan hendaknya disesuaikan dengan ketersediaan waktu, sarana prasarana dan kesiapan siswa. Oleh karena itu guru sebagai salah satu faktor tersebut memiliki peranan sebagai pengatur jalannya suatu pembelajaran di kelas. Kurikulum 2013 mengharuskan pembelajaran yang menitik beratkan pada keaktifan siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar

mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar yang berlangsung menarik perhatian siswa.

Pada kenyataannya, media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang pesat dan semakin bergantungnya pendidikan terhadap teknologi dalam memperlancar pembelajaran menuntut guru sebagai fasilitator untuk mengurangi pembelajaran yang monoton dan konvensional dan menggantinya dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Salah satu tujuan media pembelajaran adalah selain dapat menarik atensi siswa, dapat juga mempermudah penyampaian materi pelajaran terutama pada materi yang abstrak sehingga menghindari kesalahan verbalisme. Media pembelajaran yang saat ini diyakini membuat pembelajaran menjadi menarik dan layak digunakan adalah media pembelajaran yang bervariasi (video animasi), sehingga membuat para siswa tidak merasa bosan selama proses belajar mengajar berlangsung. Media yang akan saya gunakan yaitu media pembelajaran multimedia interaktif yang berupa video gabungan dari gambar, audio, teks, animasi berbasis aplikasi *powtoon*.

Multimedia interaktif adalah proses pembelajaran menggunakan media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media, terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, video dan animasi secara terintegrasi, dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, ketrampilan dan sikap)

serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Pengembangan media pembelajaran bisa dibuat secara *online* tanpa harus membeli *software* seperti *prezi*, *sparkol videos cribe*, *GoAnimate*, *media shout*, *google drive* presentasi, *keynote*, dan *google docs*. Namun peneliti lebih tertarik mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* dimana cara membuatnya sama seperti *powerpoint* tetapi hasilnya seperti dibuat dengan *flash* lebih hidup dan menyenangkan, dan belum ada guru yang mengajar menggunakan aplikasi *powtoon*.

Powtoon merupakan program aplikasi berbasis *web online* yang berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Media pembelajaran *powtoon* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis audio dan visual. Menurut Mafita Sari & Suci Rohayati “*Powtoon* merupakan adalah salah satu jenis layanan *online* berbentuk video yang memiliki fitur animasi yang menarik. Ini adalah salah satu alternatif dari berkembangnya teknologi untuk digunakan pembelajaran interaktif pada materi yang dianggap sulit menjadi lebih menyenangkan karena disajikan dengan kombinasi beberapa media seperti audio dan visual. Oleh karena itu, media ini sangatlah menarik untuk digunakan didalam kelas sebagai alternatif media pembelajaran agar peserta didik tidak bosan dengan pembelajaran selain itu juga membuat media pembelajaran guru lebih bervariasi” (Ariyanto, dkk. 2018:123).

Anita, (2016) *Powtoon* merupakan aplikasi berbasis *web* yang bersifat *online* berbentuk video animasi yang dapat memudahkan pemahaman pada proses belajar dan mengajar siswa dengan sepenuhnya sehingga dapat menerima dan

memahami materi yang telah dirancang guru. Sementara itu, Sudrajat juga mengatakan bahwa *powtoon* merupakan penggabungan unsur media lain seperti teks, *image*, grafik, audio, video, dan suara sehingga dapat mengakomodasi gaya belajar peserta didik yang mungkin memiliki tipe visual, auditori, maupun kinestetik. Video animasi jika digunakan sebagai media pembelajaran dapat menghilangkan rasa bosan dan kelelahan siswa, hal tersebut disebabkan karena penjelasan guru yang sukar dicerna dan dipahami. Untuk mengatasi semua itu, maka guru dapat menyusun model pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* sebagai alat bantu pembelajaran (Deliviana, 2017:2).

Berdasarkan data pada lembar nilai guru SMA Kelas XII SMA N 1 Panai Hilir siswa yang mendapat nilai di atas KKM hanya 11 orang siswa dengan persentase sebesar 47% dan sebanyak 63% siswa dinyatakan tidak lulus KKM. Sedangkan nilai KKM target ketuntasan secara nasional diharapkan mencapai minimal 75. Rendahnya nilai ulangan bahasa Indonesia yang di capai siswa tersebut menunjukkan tingkat pemahaman siswa yang masih rendah terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini peneliti temukan melalui kegiatan wawancara yaitu proses pelajaran bahasa Indonesia di kelas masih di pusatkan pada guru, sehingga siswa tidak dapat berperan aktif selama proses pembelajaran. Salah satu hal yang dapat meningkatkan partisipasi keaktifan siswa dalam pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan guru SMA N 1 Panai Hilir kurikulum 2013 belum sepenuhnya diterapkan media pembelajarn di sekolah tersebut, oleh karena itu proses belajar mengajar yang berlangsung terlalu monoton hanya menggunakan

buku paket dan ppt (*powerpoint*). Sehingga hal itulah membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan cepat bosan terhadap proses pembelajaran di sekolah tersebut.

Dari permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menyajikan suatu media pembelajaran yang menarik sehingga siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk membuat video terkait pembelajaran dengan mengembangkan video baru yang peneliti buat melalui aplikasi *powtoon* yang dirancang secara khusus untuk media pembelajaran secara efektif. Berisi materi praktis yang tepat sasaran, disajikan dalam bentuk audio dan visual (gambar, animasi, dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun yang mudah di mengerti dan dipahami, sehingga dengan video pembelajaran siswa dapat belajar secara mandiri dan sangat menunjang bagi pendalaman materi.

Pemilihan media pembelajaran audiovisual *powtoon* sebagai media pembelajaran karena video animasi *powtoon* ini mempunyai beragam animasi, fitur animasi yang sangat menarik dan media *powtoon* mudah dijadikan media penyampaian materi dengan cara yang menarik, sehingga peserta didik tidak jenuh dengan materi yang disampaikan guru.

Jika hendak menggunakan *Powtoon* sebagai media pembelajaran, guru maupun siswa juga perlu meningkatkan keterampilan penggunaan perangkat teknologi agar manfaat dari penggunaan *Powtoon* dapat tercapai dengan optimal. Penggunaan aplikasi *powtoon* untuk video animasi terbilang cukup mudah, karena dengan adanya fitur yang tersedia cukup lengkap seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah.

Pembelajaran dengan menggunakan animasi memiliki keunggulan seperti dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran, membangkitkan semangat belajar, dan tentunya animasi dapat menarik perhatian siswa agar tetap fokus dalam proses belajar.

Hal ini sejalan dengan Pangestu dan Wafa dalam jurnal pendidikan *Ekonomi* 2018 Vol.11.No.1 yang berjudul pengembangan Multimedia Interaktif *Powtoon* Pada Materi Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter untuk Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri I Singosari. Kelayakan media pembelajaran *powtoon* dilakukan untuk mengetahui besarnya kelayakan sebelum diuji cobakan dengan menggunakan angket validasi media sebesar 93, 24%, rata-rata validasi uji coba produk sebesar 90,15%, sehingga diperoleh nilai keseluruhan validasi sebesar 90,57%. Dengan demikian dapat disimpulkan hasil keseluruhan validasi tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif *powtoon* layak digunakan dan dimanfaatkan untuk proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian dari latar belakang permasalahan tersebut, penulis merasa tertarik untuk meneliti permasalahan dalam suatu materi yang terdapat pada KD 3.9 Menganalisis isi dan kebahasaan novel kebahasaan yang tepat dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Dalam Materi Novel Berbasis Aplikasi *Powtoon* Untuk Kelas XII SMAN 1 PANAI HILIR”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah untuk memperoleh kejelasan sasaran penelitian dan mengetahui masalah yang hendak diteliti. Hal ini dikatakan Arikunto (2010 : 42), “ Waktu melakukan identifikasi masalah yang akan dijumpai lebih dari satu

masalah yang dianggap penting untuk diteliti. Apa dan bagaimana masalah yang diteliti harus diidentifikasi. Masalah yang dipilih harus relevan, jelas, tepat, serta berpengaruh tinggi terhadap pokok permasalahan penelitian.”

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

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

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dapat mencapai sasarannya, apabila masalah yang diteliti dibatasi seperti yang dikatakan Arikunto (2010 : 36), “ Untuk kepentingan penulisan karya ilmiah, sesuatu hal perlu diperhatikan adalah bahwa masalah penelitian dapat saat penelitian .”

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan penelitian yang tidak terlalu meluas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis aplikasi *powtoon* 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 dalam materi novel berbasis aplikasi *powtoon*.

3. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis aplikasi *powtoon* dibatasi pada materi menganalisis isi dan kebahasaan dalam novel yang terdapat pada (KD 3.9) yang bunyinya Menganalisis isi dan kebahasaan novel untuk kelas XII SMAN 1 Panai Hilir.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media Pembelajaran multimedia interaktif dalam materi novel untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis isi dan kebahasaan novel dikelas XII SMAN 1 Panai Hilir?
2. Bagaimanakah tingkat validitas media pembelajaran multimedia interaktif berbasis aplikasi *powtoon* dalam materi novel?
3. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif dalam materi novel berbasis aplikasi *powtoon* untuk kelas XII SMAN 1 Panai Hilir?

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 rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dalam materi novel berbasis aplikasi *powtoon* untuk kelas XII SMAN 1 Panai Hilir.
2. Mendeskripsikan tingkat validasi media pembelajaran multimedia interaktif dalam materi novel berbasis aplikasi *powtoon* untuk kelas XII SMAN 1 Panai Hilir.
3. Mendeskripsikan tingkat kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif dalam materi novel berbasis aplikasi *powtoon* untuk kelas XII SMAN 1 Panai Hilir.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini 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 penelitian 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 dalam mengapresiasi novel berbasis aplikasi *powtoon*.

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 dalam materi novel berbasis aplikasi *powtoon* serta dapat dijadikan sebagai referensi penelitian berikutnya.
- b. Bagi guru, Hasil pengembangan produk ini diharapkan 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 sekolah, media Pembelajaran Multimedia Interaktif diharapkan dapat dijadikan sebagai literatur media pembelajaran di sekolah tersebut.
- d. 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

Kajian teori merupakan serangkaian konsep, definisi, dan juga perspektif mengenai satu hal yang tersusun rapi. Kajian teori ini menjadi hal penting di dalam sebuah penelitian karena nantinya menjadi landasan teori atau dasar teori dari penelitian tersebut. Menurut Sugiyono (2017:81), “Teori adalah alur logika atau penalaran yang merupakan seperangkat konsep, definisi, dan proposisi yang disusun secara sistematis.

Allah subhanahu wata'ala berfirman pada Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 31,

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ۝ ٣١

Artinya: Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!” (QS. Al-Baqarah [2]: 31). Media pembelajaran perspektif Al-Qur'an surah Al-Baqarah ayat 31 setelah mengkaji beberapa tafsir, maka terdapat 2 kunci mengenai media pembelajaran, yaitu : 1). terdapat kata kunci (ء-اس مَا اَلْ ا) (Al-Asmaa yang berarti nama-nama benda-benda semuanya. Dalam artian benda-benda tersebut apabila disangkutpautkan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang mana seperti media pembelajaran audio visual, media audio dan media visual. 2). Semua (benda) ini (ء-وُؤَلَّ اء-ء-اس مَا اَب). Hal ini dijelaskan sebutlah kepadaku nama

semua benda ini jika kamu yang benar. Ayat tersebut terdapat kata semua benda yang mana dengan media pembelajaran akan menjadikan benda-benda yang ada disekolah di manfaatkan sebaik mungkin oleh guru dalam rangka pembelajaran yang menjadikan peserta didik untuk lebih semangat dalam pembelajaran yang bergam dan berbeda-beda dalam setiap pertemuan.

Kedua unit wahyu pertama menekankan pentingnya membaca yang disimbolkan dengan kata iqra' dan menulis yang disimbolkan dengan al-qalam (pena atau alat tulis lainnya). Keduanya menjadi simbol kemajuan peradaban manusia. Dengan membaca akan tercipta ilmu, dan dengan menulis proses transformasi ilmu dapat berjalan secara berkesinambungan.

1. Penelitian Pengembangan

a. Hakikat Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan (Litbang) atau sering juga disebut dengan istilah Research & Development (R&D), merupakan jenis penelitian yang umumnya digunakan dalam dunia pendidikan. Secara umum pengertian penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk memperoleh data sehingga dapat dipergunakan untuk menghasilkan, mengembangkan dan memvalidasikan produk.

Penelitian pengembangan difungsikan sebagai dasar untuk membangun/konstruksi model dan teori. Kata penelitian merujuk pada proses pemecahan masalah dan menemukan fakta secara terorganisir sedangkan pengembangan merujuk kepada usaha peningkatan kemampuan teoritis, konseptual dan moral sesuai kebutuhan melalui latihan dan pendidikan.

Penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2009: 297) adalah aktivitas riset dasar yang bertujuan mendapatkan informasi untuk dikembangkan. Dari hasil pengembangan, nantinya bisa untuk mengkaji keefektifan topik atau tema yang akan diteliti. Sugiyono menyebutkan bahwa R&D diperuntukan untuk studi literatur untuk menghasilkan rancangan yang hendak dibuat.

Sedangkan menurut Seels dan Richey (1994:38) menyatakan bahwa “ Pengertian penelitian pengembangan diartikan sebagai suatu analisis sistematis terhadap perancangan, pengembangan dan evaluasi, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria efektifitas, validitas, dan kepraktisan.

b. Jenis-jenis Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang fokus pada pengembangan atau perbaikan suatu produk, proses, atau program tertentu. Tujuan dari penelitian pengembangan adalah untuk menghasilkan produk atau inovasi baru yang dapat meningkatkan kualitas, efisiensi, dan efektivitas dalam suatu bidang. Menurut Sugiyono (2020:418) Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut. Berikut adalah beberapa jenis penelitian pengembangan yang umum:

1) Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development - R&D*):

Penelitian dan Pengembangan adalah jenis penelitian yang berfokus pada penciptaan dan pengembangan produk, proses, atau teknologi baru. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan inovasi baru dan meningkatkan kualitas produk atau layanan yang ada.

2) Pengembangan Kurikulum (*Curriculum Development*):

Penelitian pengembangan dalam pengembangan kurikulum bertujuan untuk menciptakan kurikulum yang lebih relevan, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dan tuntutan zaman. Penelitian ini berfokus pada perancangan dan pengembangan bahan ajar, strategi pembelajaran, dan metode evaluasi.

2) Pengembangan Instrumen Penelitian (*Research Instrument Development*):

Penelitian ini berfokus pada pengembangan instrumen penelitian seperti kuesioner, angket, tes, atau skala pengukuran lainnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan instrumen yang valid dan reliabel untuk mengumpulkan data dalam penelitian lainnya.

4) Pengembangan Teknologi Pendidikan (*Educational Technology Development*):

Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan implementasi teknologi dalam konteks pendidikan. Tujuannya adalah untuk menciptakan aplikasi, perangkat lunak, atau platform pembelajaran baru yang dapat meningkatkan pengalaman dan hasil pembelajaran siswa.

5) Pengembangan Program Pelatihan (*Training Program Development*):

Penelitian pengembangan dalam program pelatihan bertujuan untuk menciptakan program pelatihan yang efektif dan efisien untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan peserta pelatihan.

6) Pengembangan Produk atau Materi Pembelajaran:

Penelitian ini berfokus pada pengembangan produk atau materi pembelajaran seperti buku teks, modul, atau multimedia interaktif yang dirancang untuk meningkatkan pembelajaran siswa.

7) Pengembangan Model atau Teori Baru:

Penelitian pengembangan dapat juga berfokus pada pengembangan model atau teori baru yang dapat digunakan dalam bidang tertentu untuk memahami fenomena yang lebih baik.

Setiap jenis penelitian pengembangan memiliki prosedur dan metodologi khusus sesuai dengan tujuan dan lingkup penelitian tersebut. Dalam setiap jenisnya, peneliti harus memastikan bahwa hasil pengembangan dapat diuji dan dievaluasi secara valid dan dapat diimplementasikan dengan sukses.

c. Tujuan Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan produk yang dapat dihasilkan berupa: materi pembelajaran, buku/modul, sistem pembelajaran, model-model perencanaan pembelajaran, strategi pembelajaran/manajemen, media pembelajaran, program, test/kuis, dan kurikulum.

Dalam bidang pendidikan serta pembelajaran, penelitian pengembangan memfokuskan kajian pada bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model desain dan desain bahan ajar, produk (media), maupun proses pembelajaran.

Terdapat beberapa tujuan penelitian pengembangan dalam dunia pendidikan, diantaranya:

- 1) Menjembatani kesenjangan antara sesuatu yang terjadi dalam penelitian pendidikan dengan praktik pendidikan.

- 2) Menghasilkan produk penelitian yang dapat digunakan untuk mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran secara efektif.

Akker (1999) menyebutkan bahwa tujuan penelitian pengembangan ada pada empat bagian, yaitu: bagian kurikulum, bagian teknologi dan media, bagian pelajaran dan instruksi, bagian pendidikan guru dan didaktis. Sedangkan menurut Punaji Setyosari (2015) tujuan penelitian pengembangan ingin menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu.

2. Media Pembelajaran

a. 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 jugamerupakan 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.

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.

b. 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 verbalistik.
- 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.

c. 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:

MediaGuru

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:

- a) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
- b) Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan fokus.
- c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan membuat siswa lebih aktif.
- d) Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
- e) Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan.
- f) Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.
- g) Sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, membantuguru 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, televisi, 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) 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 kemampuansiswa.
 - a) 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.

- b) 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.
- c) 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.
- d) 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, 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. Penggunaan multimedia interaktif berbasis aplikasi powtoon ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Ponza et al, 2018:17) yang

menyatakan bahwa video pembelajaran hasil belajar bahasa tematik. yang dibuat dengan aplikasi *powtoon* terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan

(Anjarsari et al, 2020:42) bahwa aplikasi *powtoon* dapat membuat sebuah animasi yang berisi materi-materi dengan kemasan yang menarik. Aplikasi *powtoon* yang dirancang secara khusus untuk media pembelajaran secara efektif. Berisi materi praktis yang tepat sasaran, disajikan dalam bentuk audio dan visual (gambar, animasi, dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun yang mudah di mengerti dan dipahami, sehingga dengan video pembelajaran siswa dapat belajar secara mandiri dan sangat menunjang bagi pendalaman materi.

3. 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.

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, audia, 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 penggunanya 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, garfik, 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. Kelebihan Multimedia Interaktif:

Multimedia interaktif merupakan sebuah teknologi yang menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi untuk menciptakan pengalaman interaktif bagi pengguna. Munir (2012:132) mengemukakan beberapa kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya :

- 1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
- 2) Pendidikan akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
- 3) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- 4) Menambahkan motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- 5) Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
- 6) Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

e. Kelemahan Multimedia Interaktif:

Multimedia interaktif memiliki sejumlah kelebihan yang membuatnya menjadi alat yang efektif dalam mengkomunikasikan informasi dan menghadirkan pengalaman yang menarik bagi pengguna. E. Sharon (2011:174) mengemukakan kelemahan multimedia interaktif seperti :

- 1) Hak cipta program yang menyebabkan program multimedia interaktif tidak seluruhnya bisa diakses secara bebas.
- 2) Ekspektasi yang tinggi dari guru bahwa pembelajaran dengan komputer dapat meningkatkan prestasi belajar, sementara hal ini tidak dapat terjadi begitu saja.
- 3) Tingkat kompleksitas program yang tinggi bisa menjadi hambatan bagi pengguna.

- 4) Kurang terstrukturanya informasi yang diperoleh.

4. Hakikat Novel

a. Pengertian Novel

Menurut Nurgiyantoro (2012: 4) novel adalah sebuah karya fiksi yang menawarkan sebuah dunia, dunia yang berisi model kehidupan yang diidealkan, dunia imajinatif, yang dibangun melalui berbagai unsur intrinsiknya seperti peristiwa, plot, tokoh (dan penokohan), latar, sudut pandang, dan lain-lain yang juga bersifat imajinatif. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa novel adalah karya sastra yang diciptakan oleh pengarang dari pencampuran imajinasi dan gambaran kehidupan di sekitar pengarang yang menghasilkan dunia baru yang berisi tentang kehidupan para tokoh.

Dalam novel biasanya melalui para tokoh dan latar cerita para pengarang menyelipkan kekhawatiran tentang apa yang sedang terjadi di sekitarnya, dan menyampaikan pendapatnya melalui amanat cerita dengan harapan agar apa yang telah terjadi tidak terjadi lagi di masa mendatang. Novel di pihak lain dibatasi dengan pengertian suatu cerita yang bermain dalam dunia manusia dan benda yang ada di sekitar kita, tidak mendalam, lebih banyak melukiskan satu saat dari kehidupan seseorang, dan lebih mengenai sesuatu episode, Jasin (dalam Nurgiyantoro, 2010: 16).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa novel adalah karya sastra yang diciptakan oleh pengarang dari pencampuran imajinasi dan gambaran kehidupan di sekitar pengarang yang menghasilkan dunia baru yang berisi tentang kehidupan para tokoh. Dalam novel biasanya melalui para tokoh dan latar cerita

para pengarang menyelipkan kekhawatiran tentang apa yang sedang terjadi di sekitarnya, dan menyampaikan pendapatnya melalui amanat cerita dengan harapan agar apa yang telah terjadi tidak terjadi lagi di masa mendatang.

b.Fungsi Novel

Fungsi novel pada dasarnya untuk menghibur para pembaca. Novel pada hakikatnya adalah cerita dan karenanya terkandung juga di dalamnya tujuan memberikan hiburan kepada pembaca. Sebagaimana yang dikatakan Wellek dan Warren (Nurgiyantoro, 2010: 3) membaca sebuah karya fiksi adalah menikmati cerita, menghibur diri untuk memperoleh kepuasan batin.

Novel sebagai karya fiksi dibangun oleh unsur-unsur pembangun yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik novel adalah unsur-unsur yang membangun dari dalam karya sastra itu sendiri dan turut serta membangun cerita. Kepaduan berbagai unsur intrinsik inilah yang membuat sebuah novel terwujud. Unsur intrinsik novel misalnya tema, plot, tokoh dan penokohan.

Namun demikian, sastra sebagai unsur kebahasaan tentunya memiliki fungsi dan karakter khusus. Dalam kaitannya dengan kehidupan sosial kemasyarakatan, sastra memiliki fungsi-fungsi sebagai berikut:

- a) Fungsi rekreatif Sastra berfungsi sebagai sarana hiburan bagi masyarakat karena mengandung unsur keindahan.
- b) Fungsi didaktis Sastra memiliki fungsi pengajaran karena bersifat mendidik dan mengandung unsur kebaikan dan kebenaran.
- c) Fungsi estetis Sastra memiliki unsur dan nilai-nilai keindahan bagi para pembacanya.

- d) Fungsi moralitas Sastra mengandung nilai-nilai moral yang menjelaskan tentang yang baik dan yang buruk serta yang benar dan yang salah.

c. Struktur Novel

Novel termasuk kedalam jenis prosa fiksi atau cerita fiksi, seperti halnya prosa fiksi lainnya novel mempunyai struktur, struktur novel berfungsi untuk membentuk cerita itu sendiri. Cikawati (2020: 12) menyatakan bahwa struktur novel termasuk teks narasi. Namun, struktur novel lebih kompleks. Isi dari novel kurang lebih sesuai dengan struktur novel, yang terdiri atas orientasi, pengungkapan peristiwa, menuju konflik, komplikasi, resolusi, dan koda. Dijelaskan sebagai berikut:

1) Orientasi

Bagian ini memperkenalkan setting cerita, baik waktu, tempat dan peristiwa. Selain itu, bagian ini juga memperkenalkan tokoh, menata adegan, dan hubungan antartokoh.

2) Pengungkapan peristiwa

Bagian ini menyajikan peristiwa awal yang menimbulkan berbagai masalah, pertentangan, atau kesukaran bagi tokohnya.

3) Menuju konflik (*rising action*)

Bagian ini memuat peningkatan perhatian kegembiraan, kehebohan ataupun keterlibatan berbagai situasi yang menyebabkan bertambahnya kesukaran tokoh.

4) Komplikasi

Bagian ini sering disebut klimaks. Konflik-konflik yang dialami tokoh mencapai puncak ketegangan pada bagian ini. Tokoh juga mengalami perubahan nasib.

5) Resolusi

Bagian ini berisi penjelasan atau penilaian tentang sikap atau nasib tokoh setelah mengalami peristiwa puncak. Inilah bagian yang sering disebut kondisi atau nasib akhir yang dialami tokoh utama.

6) Koda

Bagian ini berisi komentar terhadap keseluruhan isi cerita. Hal ini merupakan penutup dari cerita yang dijabarkan sebelumnya. Bagian koda ini bersifat opsional.

d. Unsur-unsur Novel

Nurgiyanto (1998:22) menyatakan bahwa sebuah karya fiksi yang jadi, merupakan sebuah bangun cerita yang menampilkan sebuah dunia yang sengaja dikreasikan pengarang. Wujud formal fiksi itu sendiri “hanya” berupa kata, dan kata-kata. Karya fiksi dengan demikian menampilkan dunia dalam kata, bahasa, di samping juga dikatakan menampilkan dunia dalam kemungkinan. Kata merupakan sarana terwujudnya bangunan cerita. Kata merupakan sarana pengucapan sastra

Sebuah novel merupakan sebuah totalitas, suatu kemenyeluruhan yang bersifat artistik. Sebagai sebuah totalitas, novel mempunyai bagian-bagian, unsur-unsur, yang saling berkaitan satu dengan yang lain secara erat dan saling menggantungkan. Jika novel dikatakan sebagai sebuah totalitas, unsur kata,

bahasa, misalnya, merupakan salah satu bagian dari totalitas itu, salah satu unsur pembangun cerita itu, salah satu subsistem itu. Kata inilah yang menyebabkan novel juga sastra pada umumnya, menjadi berwujud.

Novel dibuat dengan unsur-unsur pembangun yang saling berkaitan. Nurgiyantoro (2012 : 23) menyatakan, unsur-unsur pembangun sebuah novel di samping unsur formal bahasa, masih banyak lagi macamnya. Namun, secara garis besar terbagi menjadi dua unsur yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur Intrinsik adalah unsur yang membangun cerita dari dalam atas dari dirinya sendiri. Misalnya tokoh, alur, latar dan pusat pengisahan. Sedangkan unsur ekstrinsik adalah unsur dari luar suatu cerita yang mempengaruhi isi karya sastra tersebut misalnya ekonomi, politik, sosial dan lain-lain.

1) Unsur Instrinsik Novel

Nurgiyanto (1998:23) menyatakan bahwa unsur-unsur pembangun sebuah novel yang kemudian secara bersama membentuk sebuah totalitas itu di samping unsur formal bahasa, masih banyak lagi macamnya. Namun, secara garis besar berbagai macam unsur tersebut secara tradisional dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, walau pembagian ini tidak benar-benar pilah. Pembagian unsur-unsur yang dimaksud adalah unsur *intrinsik* dan *ektrinsik*. Kedua unsur inilah yang sering banyak disebut para kritikus dalam rangka mengkaji dan atau membicarakan novel atau karya sastra pada umumnya.

Unsur intrinsik (*intrinsic*) adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan karya sastra hadir sebagai karya sastra, unsur-unsur yang secara faktual akan dijumpai jika orang membaca karya

sastra. Unsur intrinsik sebuah novel adalah unsur-unsur yang (secara langsung) turut serta membangun cerita. Kepaduan antar berbagai unsur intrinsik inilah yang membuat sebuah novel. Unsur yang dimaksud, untuk menyebut sebagian saja. Misalnya, peristiwa, cerita, plot, penokohan, tema, latar, sudut pandang penceritaan, bahasa atau gaya bahasa, dan lain-lain.

Berikut merupakan pemaparan mengenai unsur intrinsik novel yang akan dianalisis oleh peneliti.

a) Tema

Tema adalah gagasan umum atau dasar cerita dari suatu novel. Tema sebagai unsur intrinsic novel disebut juga dengan ide utama.

b) Latar/setting

Latar memiliki pengertian sebagai tempat, waktu, serta lingkungan social budaya, serta suasana tempat yang diceritakan dalam isi novel. Adanya latar akan menciptakan suasana tertentu dalam cerita.

c) Alur/Plot

Alur merupakan hubungan antarperistiwa yang terjadi dalam novel yang sifatnya sebab akibat atau berurutan (kronologis). Dalam hal ini, suatu peristiwa akan disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain.

Secara umum, alur dalam novel terbagi menjadi 3 macam, yaitu :

- Alur Maju (*Progresif*)

Yaitu urutan kejadian dalam cerita novel yang bergerak secara urut dari awal hingga akhir (jalan ceritanya rapi). Biasanya alur maju terdapat pada novel autobiografi dan biografi.

- Alur Mundur (*Regresif*)

Kejadian dalam cerita yang diceritakan secara terbalik atau dari yang sudah berlalu (lampau). Makanya cerita tidak diawali dengan pengantar.

- Alur Campur

Merupakan perpaduan antara alur maju dan mundur maupun secara acak. Contoh novel dengan alur campuran adalah novel misteri atau novel fantasi.

d) Tokoh/Penokohan

Penokohan termasuk unsur intrinsic novel yang menjadi salah satu bagian penting dalam isi novel. Penokohan adalah pengarang untuk menampilkan karakter atau sifat para tokoh dalam cerita.

Umumnya, watak tokoh terdiri menjadi tiga yakni protagonist (tokoh baik), antagonis (buruk/suka menimbulkan konflik), dan tritagonis (tokoh penengah antara protagonist dan antagonis).

Dalam bentuk menggambarkan karakter tokohnya, pengarang akan menampilkannya dengan cara yang berbeda-beda. Adapun beberapa cara pengarang dalam menggambarkan karakter tokoh novel adalah sebagai berikut:

- Melalui bentuk lahiriah, seperti keadaan fisik, tingkah laku, hingga berpakaian.
- Dijelaskan melalui keadaan atau lingkungan.
- Melalui reaksi dari tokoh atas suatu kejadian atau hal-hal tertentu.
- Jalan pikiran tokoh.

e) Sudut Pandang

Sudut pandang adalah unsur novel yang menjabarkan cara pengarang dalam menempatkan atau memperlakukan dirinya dalam sebuah novel yang ditulisnya.

Adapun yang termasuk sudut pandang pengarang dalam novel, antara lain :

- Sudut Pandang Orang Pertama

Jika sebagai orang pertama pelaku utama, maka sudut pandangnya menggunakan sebutan aku, saya, dan kami.

- Sudut Pandang Orang Ketiga

Apabila sebagai orang ketiga maka ditandai dengan penggunaan kata dia, nama orang, dan sapaan.

f) Amanat

Unsur intrinsik karya fiksi berikutnya adalah amanat. Amanat adalah pesan atau nilai moral yang ingin disampaikan pengarang kepada para pembacanya.

Dalam menyampaikan pesan, penulis biasanya mengungkapkan secara tersirat maupun tersurat.

- Tersirat (Langsung)

Pengarang menyampaikannya secara langsung, sehingga pembaca bisa langsung mengetahui amanat yang terkandung dalam novel.

- Tersurat (Tidak Langsung)

Pengarang menyampaikan amanat dengan tidak langsung, sehingga pembaca perlu membaca dan memahami isi cerita dari awal hingga akhir.

2) Unsur Ekstrinsik Novel

Nurgiyanto (1998:23) menyatakan bahwa unsur ekstrinsik (*extrinsic*) adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra itu, tetapi secara tidak langsung memengaruhi bangunan atau sistem organisme karya sastra. Secara lebih khusus ia dapat dikatakan sebagai unsur-unsur yang memengaruhi bangun cerita sebuah karya sastra. Walau demikian, unsur ekstrinsik cukup berpengaruh (untuk tidak dikatakan: cukup menentukan) terhadap totalitas bangunan cerita yang dihasilkan. Oleh karena itu, unsur ekstrinsik sebuah novel haruslah tetap dipandang sebagai sesuatu yang penting. Menurut Wellek & Warren (Nurgiyanto (1998:24) walau membicarakan unsur ekstrinsik tersebut cukup panjang, tampaknya memandang unsur itu sebagai sesuatu yang agak negatif, kurang penting. Pemahaman unsur ekstrinsik suatu karya sastra, bagaimanapun akan mambentu dalam hal pemahaman makna karya itu mengingat bahwa karya sastra tak muncul dari situasi kekosongan budaya.

Unsur ekstrinsik juga terdiri dari sejumlah unsur. Unsur-unsur yang dimaksud menurut Wellek & Warren (Nurgiyanto (1998:24) menyatakan bahwa keadaan subjektivitas individu pengarang yang memiliki sikap, keyakinan, dan pandangan hidup yang kesemuanya itu akan mempengaruhi karya yang ditulisnya. Pendek kata, unsur biografi pengarang akan turut menentukan corak karya yang dihasilkannya. Unsur ekstrinsik berikutnya adalah psikologi, baik yang berupa psikologi pengarang (yang mencakup proses kreatifnya), psikologi pembaca, maupun penerapan prinsip psikologi dalam karya. Keadaan di lingkungan pengarang seperti ekonomi, politik, dan sosial juga akan berpengaruh terhadap karya sastra, dan hal itu merupakan unsur ekstrinsik pula. Unsur ekstrinsik yang lain

misalnya pandangan hidup suatu bangsa, berbagai karya seni yang lain, dan sebagainya.

Unsur ekstrinsik pada umumnya adalah:

- a) Biografi dan latar belakang penulis. Dimana dia tinggal, latar belakang pendidikannya apa, keluarganya, lingkungannya, dan sebagainya.
- b) Kisah di balik layar. Kisah ini biasanya dilatari oleh pengalaman, kesan atau juga harapan dan cita-cita sang pengarang.
- c) Nilai yang ada dalam masyarakat. Nilai-nilai ini sering diangkat oleh pengarang dalam ceritanya. Bisa nilai ekonomi, politik, sosial, budaya, dan lain sebagainya

e. Kaidah Kebahasaan Novel

Kebahasaan adalah aturan kebahasaan atau ciri tertentu yang melekat pada karya sastra. Novel mempunyai 3 kaidah kebahasaan yaitu ungkapan, majas, dan peribahasa.

1)Ungkapan

Ungkapan adalah gabungan kata yang maknanya sudah menyatu dan tidak ditafsirkan dengan makna unsur pembentuknya. contohnya, kamu perhatikan kata di bawah ini:

buah hati, meja hijau, angkat tangan.

Ketiga kata ini adalah contoh dari ungkapan. Ungkapan tidak bisa ditafsirkan dari makna unsur pembentuknya, tetapi ungkapan mempunyai makna baru. Contohnya, ungkapan 'meja hijau' yang berarti pengadilan. Ungkapan ini bukan berarti meja berwarna hijau ya.

1) Majas

Majas adalah bagian dari gaya bahasa. Majas adalah kekayaan bahasa dengan memakai ragam tertentu untuk memperoleh efek baik secara lisan maupun tertulis. Ada 4 jenis majas yang perlu kamu ketahui:

a) Majas Perbandingan

Majas perbandingan adalah majas yang membandingkan atau menyandingkan antara satu objek dengan objek lainnya. Majas yang termasuk perbandingan yaitu alegori, metafora, metonimia, litotes, hiperbola, pars pro toto, totem pro parte, dan eufimisme.

b) Majas Sindiran

Majas sindiran adalah majas yang bertujuan untuk menyatakan sesuatu dengan maksud menyindir. Majas yang termasuk sindiran yaitu ironi, sarkasme, dan sinisme.

c) Majas Penegasan

Majas penegasan adalah majas untuk menyatakan suatu hal dengan tegas. Majas yang termasuk penegasan yaitu pleonasme, repetisi, dan aliterasi.

d) Majas Pertentangan

Majas pertentangan adalah majas yang mengumpamakan benda mati seolah-olah memiliki sifat layaknya manusia.

2) Peribahasa

Peribahasa adalah kelompok kata atau kalimat yang berisi perbandingan, perumpamaan, nasihat, prinsip hidup, atau aturan tingkah laku. Dalam sebuah novel, peribahasa sifatnya opsional, boleh dicantumkan atau tidak.

Peribahasa erat kaitannya dengan budaya di daerah tertentu, maka dari itu peribahasa tidak bisa diterjemahkan dalam bahasa lain dengan makna dan nilai ajaran yang sama. Contoh peribahasa seperti, “karena nila setitik, rusak susu sebelanga,” artinya satu kesalahan bisa membuat semuanya kacau.

Contoh peribahasa seperti, “karena nila setitik, rusak susu sebelanga,” artinya satu kesalahan bisa membuat semuanya kacau.

6. Aplikasi Powtoon

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 Aplikasi Powtoon

Aplikasi *powtoon* merupakan sebuah layanan online yang digunakan untuk membuat sebuah paparan untuk presentasi. *Powtoon* sendiri mempunyai animasi-animasi yang sangat menarik. Salah satu kelebihan *powtoon* adalah animasi yang berbentuk kartun. *Powtoon* juga merupakan sebuah aplikasi dalam jaringan (*online*) yang dapat membantu penggunanya membuat sebuah paparan lewat fitur animasi. Aplikasi *Powtoon* dapat diakses oleh siapapun termasuk guru maupun siswa didik (Kholilurrohmi, 2017). Sedangkan menurut Agustina (2017:42) media *powtoon* merupakan software video animasi yang dapat diakses secara online. *Software* ini menyediakan fasilitas *soundtrack* music secara gratis, dapat merekam narasi. Video yang dibuat dapat menggunakan template yang sudah ada atau dapat berkreasi dengan menggunakan tampilan kerja (*workspace*) yang masih kosong. Animasi-animasi tersebut ada yang berupa tulisan tangan, kartun, dan efek transisi. Media aplikasi *powtoon* ini berfokus pada pembuatan animasi, sehingga pengguna dapat menjadikan *slideshow* di putar seperti film.

Pada abad ke-20 proses pembelajaran kini mulai dilengkapi dengan alat yang memadukan aspek audio dan visual sehingga yang kita kenal sekarang ini yaitu media audiovisual. Media audiovisual ini merujuk kepada penggunaan komponen suara (*audio*) dan komponen gambar (*visual*), dimana dalam penggunaannya dibutuhkan beberapa peralatan untuk dapat menyajikan atau menyampaikan informasi. Adapun pengajaran melalui audiovisual jelas harus melakukan perangkat seperti proyektor. Jadi pengajaran melalui audiovisual ini merupakan cara penggunaan materi pembelajaran yang penyampaiannya melalui

penglihatan dan pendengaran dan secara keseluruhan tidak tergantung atau terfokus pada pemahaman kata yang sama.

Yudhi Munadi (2008:55) media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Audiovisual ialah, media yang “audible” artinya dapat didengar dan media yang “visible” artinya dapat dilihat. Media audiovisual gunanya untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif. Seorang ahli dalam bidang audiovisual mengatakan: “Perhatian yang semakin meluas dalam penggunaan alat audiovisual telah mendorong untuk diadakannya penelitian ilmiah mengenai tempat dan nilai alat-alat audiovisual tersebut dalam pendidikan. Penelitian itu telah membuktikan bahwa media audiovisual jelas mempunyai nilai yang berharga dalam bidang pendidikan.”

Dengan begitu artinya, media audiovisual mampu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih konkrit atau lebih nyata daripada yang disampaikan oleh kata-kata yang diucapkan, dicetak atau hanya di tulis. Maka dari itu, audiovisual ini membuat suatu pembelajaran akan lebih mudah untuk dipahami. Dengan mendengar sekaligus melihat, peserta didik.

Aplikasi *Powtoon* merupakan perangkat video animasi berbasis *online* yang penggunaannya cukup mudah dan dapat digunakan oleh guru maupun siswa didik dalam memudahkan pembelajaran. Melalui hasil pengkajian dengan menggunakan metode studi literatur yang bersumber pada:

1)abstrak hasil penelitian,

2)review jurnal,

3)referensi buku yang terkait dengan aplikasi *Powtoon* sebagai media pembelajaran, diketahui bahwa aplikasi *Powtoon* memiliki beberapa manfaat yaitu :

(a)pembelajaran menjadi lebih efektif,

- (b) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa,
- (c) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa,
- (d) meningkatkan ketrampilan guru dalam mengelola pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Powtoon* 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 dan Kekurangan *Powtoon*

Powtoon sebagai media pembelajaran juga memiliki kelebihan dan kekurangannya. Menurut Fitriyani (dalam Jurnal Tunas Bangsa 2019 Vol. 6 No.1), *Powtoon* sebagai media pembelajaran juga memiliki kelebihan dan kekurangan, diantaranya :

1) Kelebihan

- a) Penggunaan praktis, mudah diakses dengan website tanpa mendownload aplikasi.
- b) Terdapat banyak pilihan template background sehingga dalam lembar kerja hanya perlu menyisipkan gambar, teks, audio, dan video yang ingin dijadikan materi ajar.
- c) Tersedia konten animasi, font, dan transition effect.
- d) Tampilan yang menarik, dinamis dan interaktif.
- e) Dapat disimpan dalam format MPEG, MP4, AVI, atau share di You Tube.
- f) Berupa video pembelajaran yang dapat menggabungkan gambar video dan audio.

2) Kekurangan

- a) Merupakan software online yang memerlukan internet untuk membukanya.
- b) Durasi yang terbatas apabila menggunakan aplikasi *powtoon* gratis.

- c) Untuk menyimpan memerlukan internet dengan kecepatan yang stabil.
- d) Bagi pengguna *powtoon* tidak berbayar hanya dapat mengekspor file ke You Tube, bila ingin menyimpannya dapat mendownload file melalui You Tube.

7. Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Powtoon*

a. Pengertian Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Powtoon*

Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis aplikasi *Powtoon* adalah suatu bentuk alat bantu pembelajaran yang memanfaatkan fitur-fitur multimedia dari aplikasi *Powtoon*. *Powtoon* adalah alat desain presentasi berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat video animasi, presentasi, atau konten multimedia interaktif dengan mudah tanpa memerlukan keahlian desain yang kompleks.

Wisnarni, dkk. (2016) mengatakan bahwa aplikasi video animasi *powtoon* dinyatakan valid sebagai media pembelajaran dan layak untuk digunakan. *Powtoon* dikatakan layak sebagai media pembelajaran. Menurut peneliti Mahardika (2021), penggunaan media pembelajaran yang interaktif akan meningkatkan pemahaman siswa pada materi yang disampaikan. Gagasan tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* pada penyampaian materi sangat dipengaruhi oleh keterampilan guru dalam membuat dan menyusun media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Sejalan dengan hal tersebut, Danang, dkk. (2021) menyatakan bahwa kompetensi guru dalam menyampaikan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kemampuan kompetensi peserta didik, apakah peserta didik akan memahami materi atau tidak.

b. Fungsi Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Aplikasi Powtoon

Media pembelajaran multimedia interaktif aplikasi *powtoon* seperti yang dijelaskan Nuseto (2011) bahwa terdapat 5 fungsi media pembelajaran yang harus dipenuhi ketika guru memilih sebuah media ajar. Kelima fungsi tersebut adalah:

- 1) Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 1) Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- 2) Mempercepat proses belajar
- 3) Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar
- 4) Mengkongkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Melalui hasil kajian terhadap beberapa penelitian yang telah dilakukan, tampak bahwa kelima fungsi media pembelajaran terdapat dalam video animasi aplikasi *powtoon* tersebut. Misalnya dalam penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan oleh Julianingrum, Muchsini, dan Adi (2015) memperoleh hasil bahwa media pembelajaran interaktif animasi aplikasi *powtoon* ternyata dapat meningkatkan prestasi belajar. Pada penelitian yang lainnya yang dilakukan oleh Mahendra (2016), diperoleh hasil bahwa penerapan aplikasi video animasi *powtoon* dapat meningkatkan minat belajar siswa yang terlihat dari perilaku siswa, seperti : siswa lebih aktif dalam memperhatikan penjelasan guru, siswa lebih aktif menggunakan media dan alat peraga, rasa ingin tahu dan keberanian siswa untuk bertanya semakin meningkat, serta minat untuk mengerjakan tugas-tugas yang meningkat.

a. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif aplikasi Powtoon

Powtoon sebagai media pembelajaran juga memiliki kelebihan dan kekurangannya, Menurut Fitriyani (jurnal Tunas Bangsa 2019 Vol.6 No.1).

Powtoon sebagai media pembelajaran interaktif yang juga memiliki kelebihan dan kekurangan, diantaranya :

1) Kelebihan

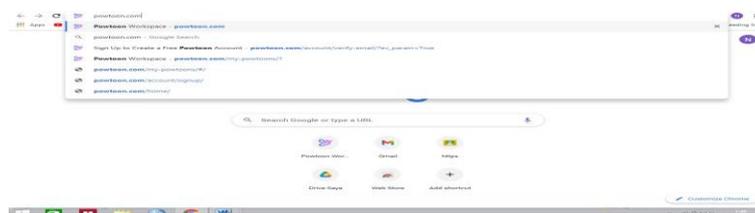
- a) Multimedia interaktif *powtoon* menyediakan proses interaktif dan memberikan umpan balik
- b) Multimedia interaktif *powtoon* memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan topik belajar
- c) Multimedia interaktif *powtoon* memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses belajar
- d) Multimedia interaktif *powtoon* bisa digunakan dimanapun dan kapanpun secara mandiri
- e) Video yang disajikan tidak terlalu lama sehingga tidak mengurangi tingkat motivasi pengguna
- f) Materi disajikan secara interaktif dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik
- g) Aplikasi yang digunakan dalam penyusunan multimedia interaktif *powtoon* sangat menarik sehingga produk yang dihasilkan juga memiliki kualitas gambar, animasi, video, dan musik/suara

2) Kekurangan

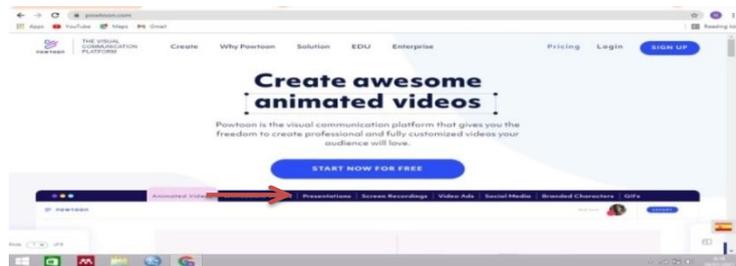
- a) Hasil video yang dibuat menggunakan aplikasi *powtoon* harus melewati serangkaian proses yang sedikit rumit
- b) Pengoperasian media ini membutuhkan alat utama berupa laptop.

Langkah-langkah menggunakan aplikasi *powtoon* untuk membuat video pembelajaran :

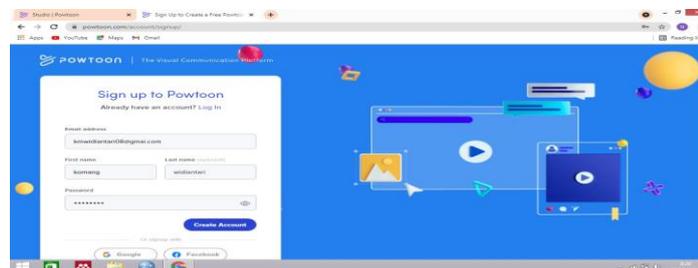
1. Buka laptop atau handphone, lalu nyalakan, pastikan juga laptop atau handphone anda terhubung pada koneksi internet.
2. Buka jendela internet pada laptop atau handphone, kamu bisa menggunakan Mozilla Firefox, Chrome atau yang lainnya untuk mengakses website Powtoon.
3. Search “Powtoon.com” pada kolom pencarian.



4. Kemudian, akan muncul tampilan seperti gambar dibawah ini, kemudian klik **STARTNOW FOR FREE**

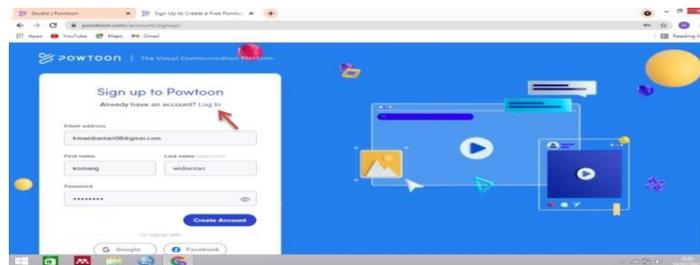


5. Setelah itu akan muncul seperti gambar dibawah ini, masukkan email beserta password email kalian untuk membuat akun



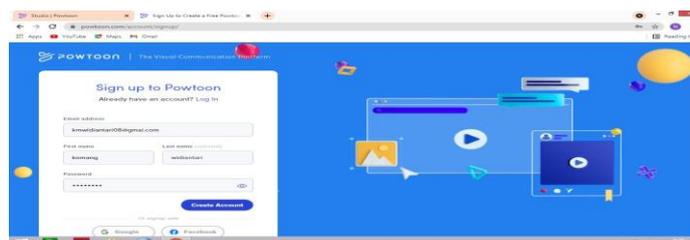
POWTOON

6. Setelah itu akan muncul seperti gambar dibawah ini, masukkan email beserta password email kalian untuk membuat akun POWTOON

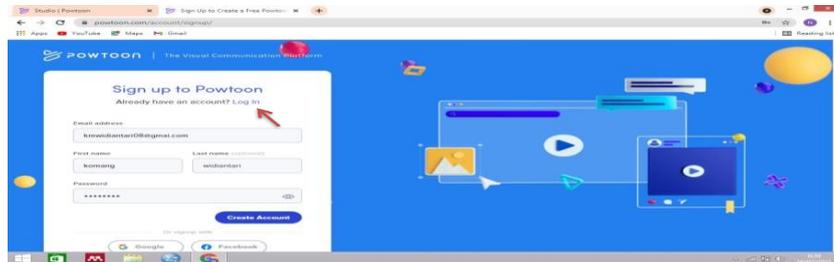


- 7.

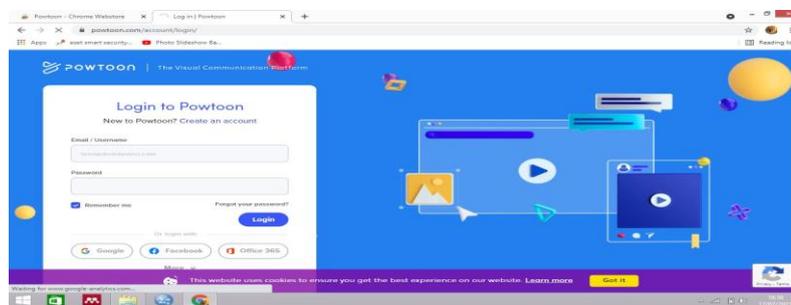
Jika anda sudah memiliki akun Powtoon, silahkan klik log in dan masukan emai lyang anda gunakan



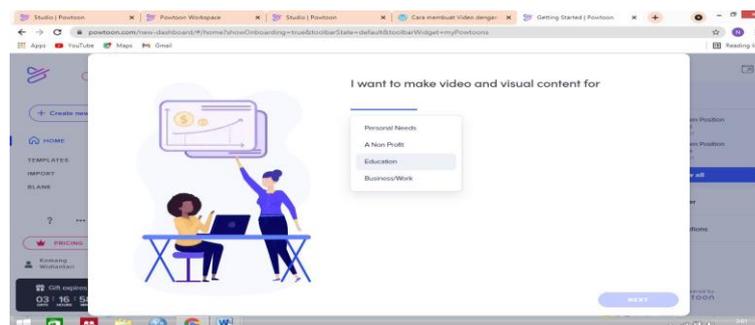
8. Jika anda sudah memiliki akun Powtoon, silahkan klik log in dan masukan email yang anda gunakan



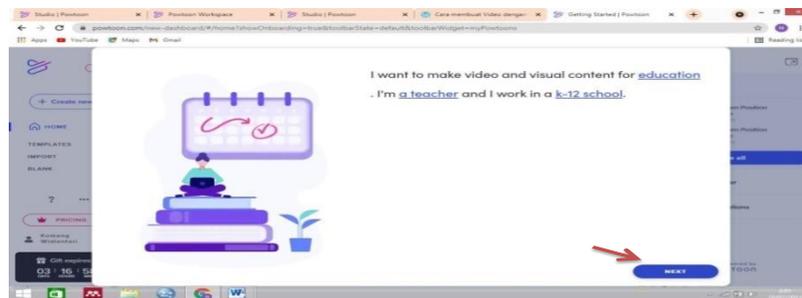
9. Masukkan alamat Email dan Password



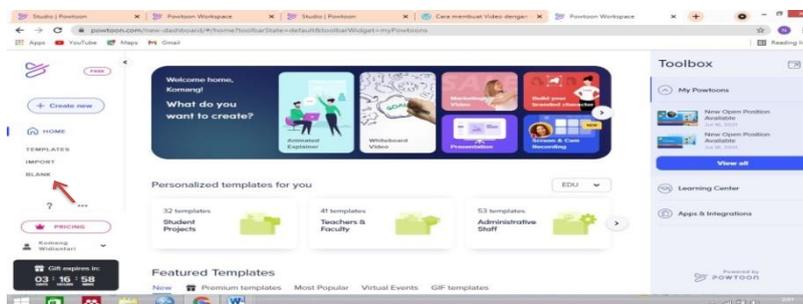
10. Jika tampilan pada laptop atau handphone anda menjadi seperti gambar dibawah ini, itu berarti anda sudah masuk pada aplikasi POWTOON. Kemudian, pilih opsi yang tersedia sesuai dengan kebutuhan anda. Disini, saya memilih education, teacher dan k12-school.



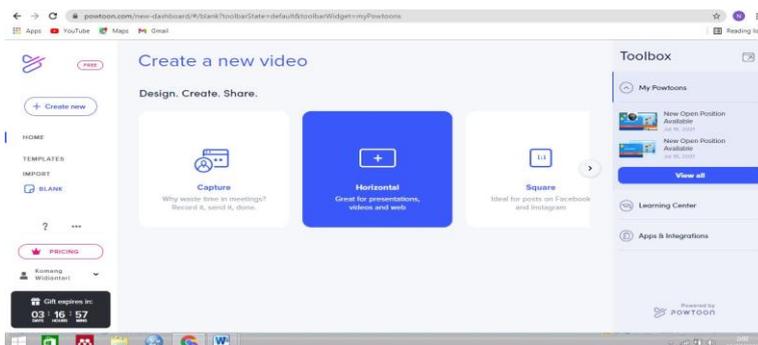
11. Klik next untuk ke menu selanjutnya



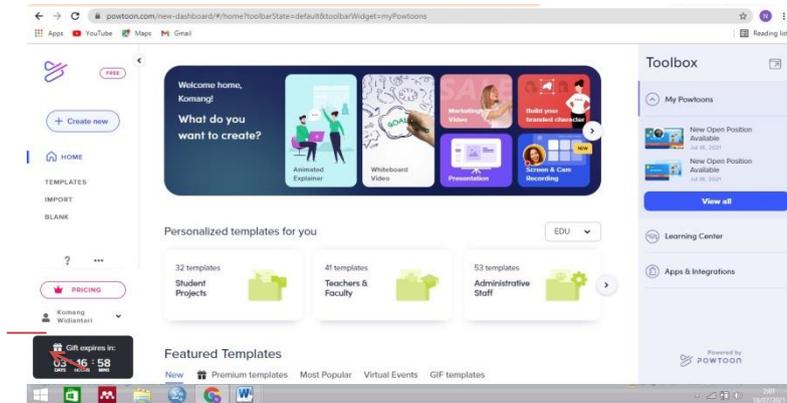
12. Kemudian, muncul tampilan sebagai berikut. Silahkan lihat dibagian kiri, jika ingin membuat template baru klik “Blank”



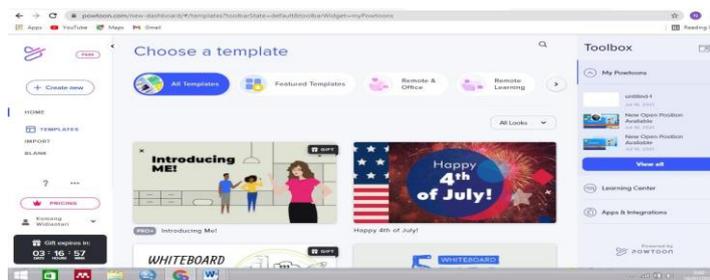
13. Kemudian, pilih tampilan layar yang ingin anda gunakan. Lebih baik untuk menggunakan tampilan horizontal.



14. Namun, jika kamu ingin lebih instant dan mudah. Silahkan kamu memakai template yang sudah disediakan oleh Powtoon, agar cara mengedit lebih mudah. Silahkan klik templates pada sisi kiri.



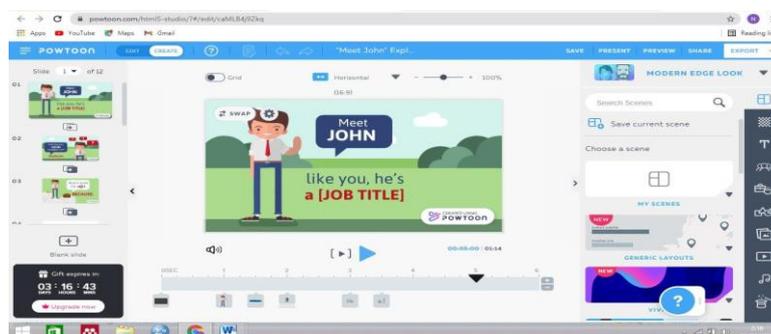
15. Silahkan anda memilih template yang ingin digunakan



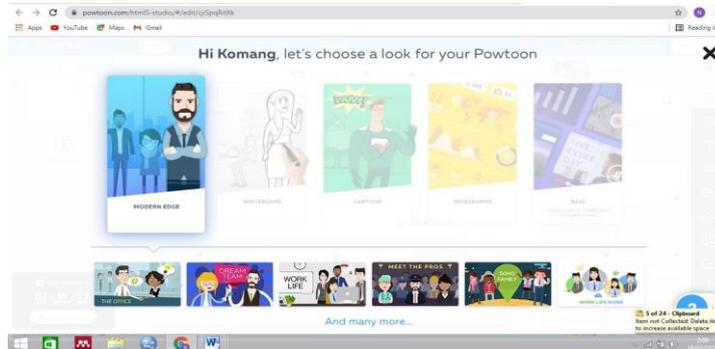
16. Jika, sudah menemukan template yang cocok, silahkan klik dan pilih “EDIT THISTEMPLATE”



17. Kemudian, anda akan diarahkan ke menu editing sebagai berikut:

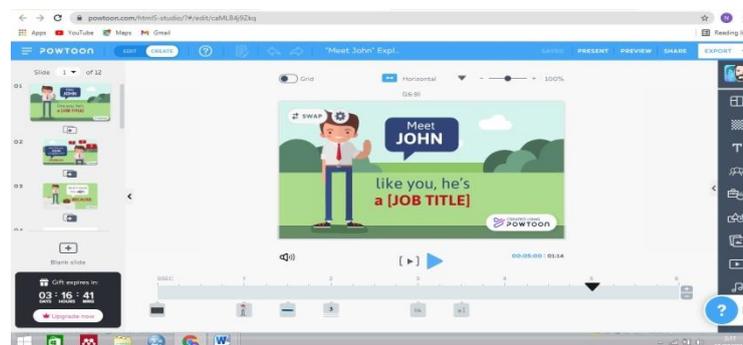


Jika sebelumnya muncul laman seperti ini, maka anda juga dapat menggunakan tema yang terdapat disini, tinggal klik bagian tema yang diinginkan.



jika tidak ingin menggunakan tema yang terdapat disana, maka bisa klik “x”, disinisaya memilih klik tanda “x” karena tidak ada tema yang hendak dipilih.

18. Kemudian, anda dapat membuat video dengan selera masing-masing, fitur-fitur yang dimiliki POWTOON terletak pada sisi kanan, dengan fitur-fitur tersebut anda dapat membuat video sesuai



dengan selera dan kreativitas masing-masing.

19. Berikut ini, kira-kira tampilan yang sudah diedit :

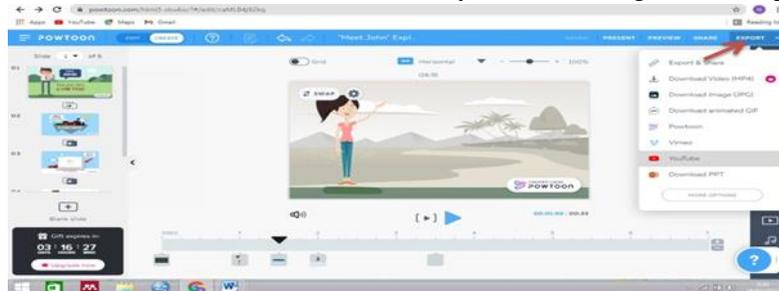
Terdapat dalam kotak berwarna hitam, dalam setiap simbol fiturnya sudah dilengkapi dengan keterangan kegunaan fiturnya, misalkan pada simbol nomor 2 dari atas, ada fitur dan keterangan BACKGROUND, maka saat klik pada fitur itu, akan muncul berbagai BACKGROUND atau latar belakang untuk slide yang nantinya akan menjadi video.

Kemudian, simbol nomor 3 adalah fitur untuk memnguah teks yang diinginkan. Simbol ke 4 adalah karakter yang ingin ditampilkan. Simbol ke 6 untuk menambah shapes. Simbol ke 7 untuk menambahkan gambar. Simbol ke 8 untuk menambahkan video dan simbol ke 9 untuk



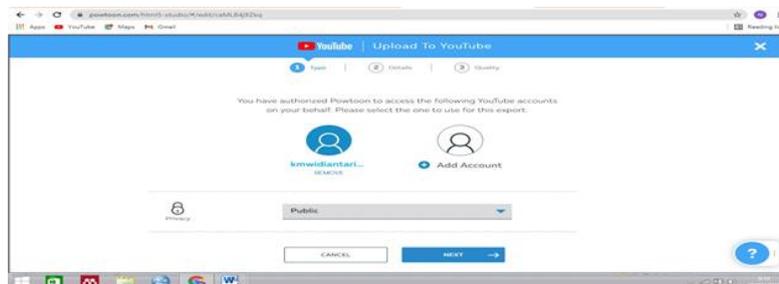
menambahkan musik.

20. Jika telah selesai mengedit, tahap terakhir adalah menyimpan video. Dalam Powtoon, video dapat diupload juga ke chanel youtube dan kemudian di download kembali. Caranya adalah dengan klik export



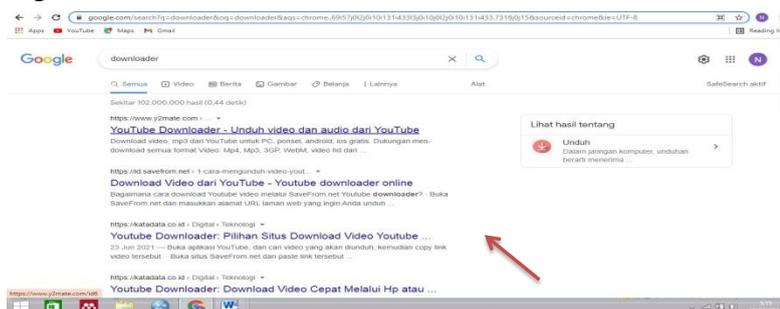
di pojok kanan atas.

21. Klik upload to youtube, kemudian pilih akun dan klik next.

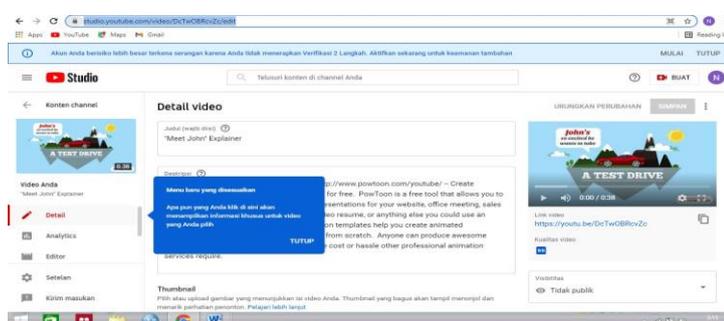


22. Video telah berhasil disimpan dan diupload ke youtube.

23. Jika anda ingin menyimpan video yang telah dibuat maka hanya perlu mendownload video yang ada dengan mengakses "Downloader" di Google



24 Salin link url dari video yang telah di upload di youtube.



25. Paste link url pada bagian search, kemudian silahkan pilih resolusi video yang anda inginkan.



26. Video berhasil disimpan.

B. Penelitian Relevan

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

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mey Riska Putri (2022), yang berjudul *pengembangan media pembelajaran teks negosiasi berbantuan video powtoon untuk siswa kelas X SMA*. Penelitian tersebut menghasilkan produk berupa media pembelajaran animasi *powtoon*. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah menghasilkan produk yang akan dihasilkan berupa video animasi. Perbedaannya adalah penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, sedangkan penelitian ini menggunakan model penelitian desain dan materi yang digunakan pada penelitian sebelumnya yaitu teks negosiasi, sedangkan penelitian ini yaitu mengapresiasi novel. Berdasarkan hasil respon ahli materi, diperoleh rata-rata keseluruhan aspek materi 75% dengan kategori "Layak". Sementara ahli media/desain diperoleh rata-rata keseluruhan aspek sebesar 87% dengan kategori "Sangat Layak". Ini berarti media pembelajaran teks negosiasi berbantuan video Powtoon untuk siswa

Kelas X SMA ini layak dan valid untuk diterapkan pada kelompok kecil dan kelompok besar.

2. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Faida Meisaroh Nur (2014), yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Mengapresiasi Novel Remaja Untuk Smp Kelas VIII*. Penelitian tersebut menghasilkan produk berupa video animasi media pembelajaran. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah produk yang akan dihasilkan berupa video animasi pada materi mengapresiasi novel dan model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model desain. Hasil analisis data isi dan sistematika media pembelajaran oleh materi 82.5% oleh praktisi 82.5 dan oleh siswa 74.47%. Hasil analisis data sajian media pembelajaran oleh ahli materi 72.9% oleh ahli media 71.1% oleh praktisi 79.1% dan oleh siswa 78.1%. Hasil analisis data bahasa media pembelajaran oleh ahli materi 83.3% oleh 68% oleh praktisi 81.25% dan oleh siswa 82%. Terakhir hasil analisis kemudahan validasi oleh ahli media 75% dan oleh praktisi 79.1% Media pembelajaran yang menarik harus memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks video animasi gambar dan suara menjadi satu kesatuan yang terintegrasi. Media interaktif mengapresiasi kutipan novel ini sudah menggabungkan komponen-komponen tersebut sehingga siswa menjadi tertarik dan termotivasi untuk belajar.

3. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Paulus Wicaksana Aji Nugroho (2020), yang berjudul *Pengembangan Produk Bermedia Powtoon Untuk Materi Cerita Pendek Kelas XI MIPA 2 SMA Pangundi Luhur Sedayu*. Penelitian tersebut

mengembangkan produk video pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* untuk materi cerita pendek. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah produk yang dihasilkan berupa video animasi. Perbedaannya adalah penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian pengembangan menurut Borg & Gall yang disederhanakan menjadi tujuh tahapan Sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian model desain. Hasil analisis data isi dan sistematika media pembelajaran oleh ahli materi 82.5% oleh praktisi 82.5 dan oleh siswa 74.47%. Hasil analisis data sajian media pembelajaran oleh ahli materi 72.9% oleh ahli media 71.1% oleh praktisi 79.1% dan oleh siswa 78.1%. Hasil analisis data bahasa media pembelajaran oleh ahli materi 83.3% oleh praktisi 68% oleh praktisi 81.25% dan oleh siswa 82%. Terakhir hasil analisis kemudahan validasi oleh ahli media 75% dan oleh praktisi 79.1% Media pembelajaran yang menarik harus memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks video animasi gambar dan suara menjadi satu kesatuan yang terintegrasi. Media interaktif mengapresiasi kutipan novel ini sudah menggabungkan komponen-komponen tersebut sehingga siswa menjadi tertarik dan termotivasi untuk belajar.

C. 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 *Powtoon* 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.

Aplikasi *powtoon* merupakan 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. *Powtoon* 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 *Powtoon* 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.