

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

Keberadaan kajian teori dalam penelitian sangat diperlukan sebagai sebuah landasan yang memperkuat penelitian. Kajian teori dengan landasan yang kuat dapat dijadikan indikator sebuah penelitian dilaksanakan dengan dasar yang kuat atau tidak. Dalam kajian teori dipaparkan hal-hal yang berkenaan dengan suatu konsep maupun definisi yang dapat menjelaskan variabel dan suatu masalah yang hendak diteliti. Pada kajian teori juga terdapat sekumpulan teori-teori yang hendak digunakan sebagai mendukung proses penelitian. Kajian teori dalam penelitian ini terdiri dari beberapa bagian diantaranya sebagai berikut:

1. Penerapan Aplikasi

a. Definisi Aplikasi Secara Umum

Aplikasi adalah penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi suatu pokok pembahasan. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. (Noviansyah, 2021, hlm. 56).

Aplikasi software yang dirancang untuk suatu tugas khusus dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu :

- 1) Aplikasi *software* spesialis, program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu.
- 2) Aplikasi *software* paket, suatu program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk jenis masalah tertentu.

Pengertian aplikasi menurut para ahli adalah sebagai berikut :

- a. Menurut Ali Zaki (2020, hlm. 56) Aplikasi adalah komponen yang berguna melakukan pengolahan data maupun kegiatan-kegiatan seperti pembuatan dokumen atau pengolahan data.
- b. Menurut Jogiyanto (1999, hlm. 12), Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*intruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun

sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output.

- c. Menurut Hengki (2019, hlm. 32) Aplikasi adalah suatu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, game pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir dilakukan manusia.
- d. Menurut Widiyanti (2020, hlm. 43), Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang menjadi *front end* dalam sebuah sistem yang digunakan untuk mengolah data menjadi suatu informasi yang berguna bagi orang-orang dan sistem yang bersangkutan.
- e. Menurut Santoso (2019, hlm. 75), Adalah suatu kelompok *file (From, Class, Report)* yang bertujuan untuk melakukan aktivitas tertentu yang saling terkait.

b. Jenis Aplikasi

Berdasarkan jenisnya menurut Jogiyanto (1999, hlm. 12) aplikasi komputer dapat dibagi menjadi beberapa kategori sebagai berikut:

1. *Enterprise*
Digunakan untuk organisasi yang cukup besar dengan maksud menghubungkan aliran data dan kebutuhan informasi antar bagian, contoh: *IT Helpdesk, Travel Management* dan lain-lain.
2. *Enterprise-Support*
Sebagai aplikasi pendukung dari Enterprise, contohnya : *Database Management, Email Server* dan *Networking System*.
3. *Individual Worker*
Sebagai aplikasi yang biasa digunakan untuk mengolah/edit data oleh tiap individu. Contoh : *Ms.Office, Photoshop, Acrobat Reader* dan lain-lain.
4. Aplikasi Akses Konten
Adalah aplikasi yang digunakan oleh individu (hanya) untuk mengakses konten tanpa kemampuan untuk mengolah atau mengedit datanya melainkan hanya melakukan kustomisasi terbatas. Contoh : *Games, Media Player, Web Browser*.
5. Aplikasi Pendidikan
Biasanya berbentuk simulasi dan mengandung konten yang spesifik untuk pembelajaran.
6. Aplikasi Simulasi
Biasa digunakan untuk melakukan simulasi penelitian, pengembangan dan lain-lain. Contoh : Simulasi pengaturan lampu lalu lintas.
7. Aplikasi Pengembangan Media
Berfungsi untuk mengolah/mengembangkan media biasanya untuk kepentingan

komersial, hiburan dan pendidikan. Contoh: *Digital Animation Software*, *Audio Video Converter* dan lain-lain.

8. Aplikasi Mekanika dan Produk

Dibuat sebagai pelaksana/pengolah data yang spesifik untuk kebutuhan tertentu. Contoh: *Computer Aided Design (CAD)*, *Computer Aided Engineering (CAE)*, SPSS dan lain-lain.

c. Fungsi Aplikasi

Fungsi aplikasi menurut Menurut Hengki (2019, hlm. 32) adalah sebagai berikut

1. Mempermudah Pekerjaan

Dengan aplikasi, maka pekerjaan pun lebih mudah. Mencari nama aplikasi atau fungsi dari suatu aplikasi di *Play Store* dan *App Store*. Misalnya, ingin menyunting foto agar memiliki latar. Bisa mencari aplikasi di *Play Store* dan *App Store*, kemudian unduh dan biarkan aplikasi mengerjakan sisanya.

2. Sebagai Media Hiburan

Aplikasi, selain dapat membantu pekerjaan, juga bisa menjadi sarana hiburan. Aplikasi yang bisa menjadi hiburan contohnya seperti aplikasi *game*, aplikasi musik, dan sebagainya. Dengan kehadiran aplikasi sebagai media hiburan, tidak akan bosan di manapun berada. Maka dari itu, tidak mengherankan apabila saat ini, ada banyak orang yang tidak pernah merasa bosan pada saat menunggu.

3. Mendapat Pembaharuan Kabar

Melalui aplikasi, juga bisa mendapatkan kabar-kabar terkini. Misalnya, aplikasi baca berita atau *podcast*. Maka dari itu, dengan mengunduh aplikasi-aplikasi ini, tidak akan mengalami ketertinggalan. Bahkan bisa menyalakan notifikasi supaya tidak ketinggalan berita-berita terbaru di ponsel. Jadi, tetap bisa *update* perkembangan berita di manapun berada.

4. Media Pertemanan atau Komunikasi

Aplikasi juga mampu mendekatkan jarak yang sangat jauh. Contohnya seperti *Whatsapp*, *Line*, dan sebagainya. Dengan adanya aplikasi, bahkan bisa berkomunikasi dengan orang-orang yang letaknya jauh. Juga tidak perlu lagi kebingungan mencari tahu kabar seseorang. Dunia kini seolah semakin dekat saja dengan adanya aplikasi-aplikasi menarik di ponsel pintar.

5. Mempermudah Kehidupan

Harus diakui bahwa keberadaan berbagai aplikasi sangat mempermudah kehidupan. Misalnya, aplikasi yang bisa membantu kita melihat peta, memesan makanan, memesan tiket, dan sebagainya. Segala hal seolah kini ada dalam genggaman, dan tidak perlu repot-repot untuk melakukan berbagai macam hal di sana.

2. Articulate Storyline

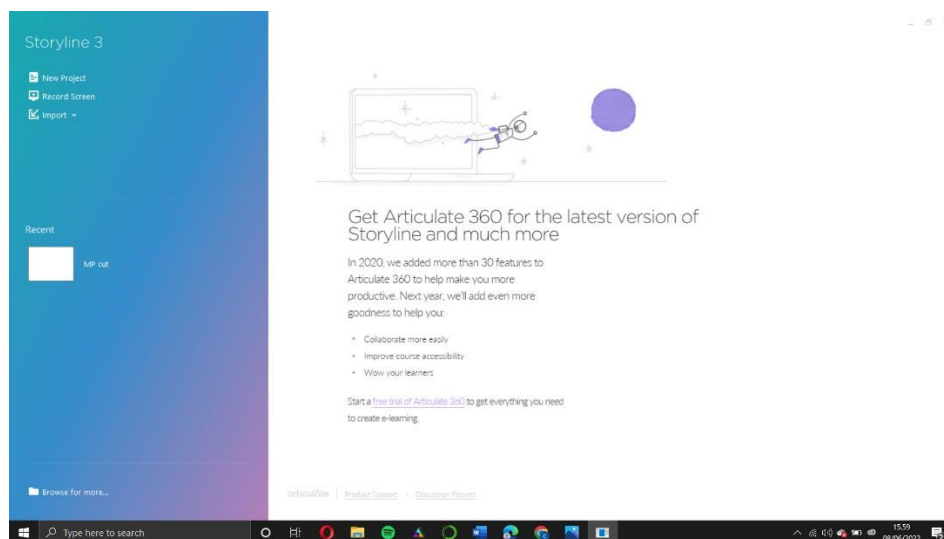
Articulate storyline merupakan salah satu multimedia *authoring tools* yang digunakan untuk membuat aplikasi multimedia interaktif dengan konten berupa teks,

gambar, grafik, suara, video, bahkan animasi dan simulasi. *Articulate storyline* juga sebuah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk membuat presentasi dengan tampilan yang beda, *articulate storyline* ini sama dengan *PowerPoint* bedanya *articulate storyline* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan *Microsoft Power Point* salah satunya mempunyai fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* dan lain-lain yang mudah digunakan. Hasil publikasi atau *file* yang tersimpan dari *articulate storyline* berupa media berbasis web (*html5*) atau *application file (.exe)* yang dapat dijalankan diberbagai perangkat seperti laptop, tabelt, dan *smartphone* (Hadza, 2020, hlm. 73).

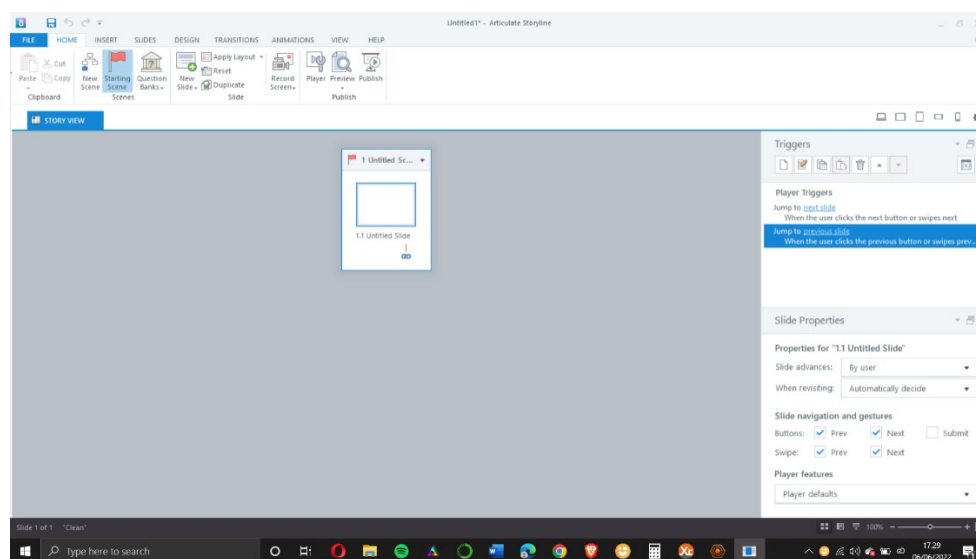
Pengoperasian *articulate storyline* cukup mudah untuk digunakan, hal tersebut dikarenakan sebelum menjalankan aplikasi, pengembangan media terlebih dahulu membuat beberapa urutan yang dimulai dengan capaian kompetensi, materi, evaluasi, hingga intruksi penggunaan media (Shilphy, 2021, hlm. 22). Adapun penginstalan program *articulate storyline* dapat dilakukan dengan memperhatikan spesifikasi *software* dan *hardware* yang diperlukan PC/Laptop yaitu:

Tabel 2. 1 Spesifikasi *Software* dan *Hardware* Program *Articulate Storyline*

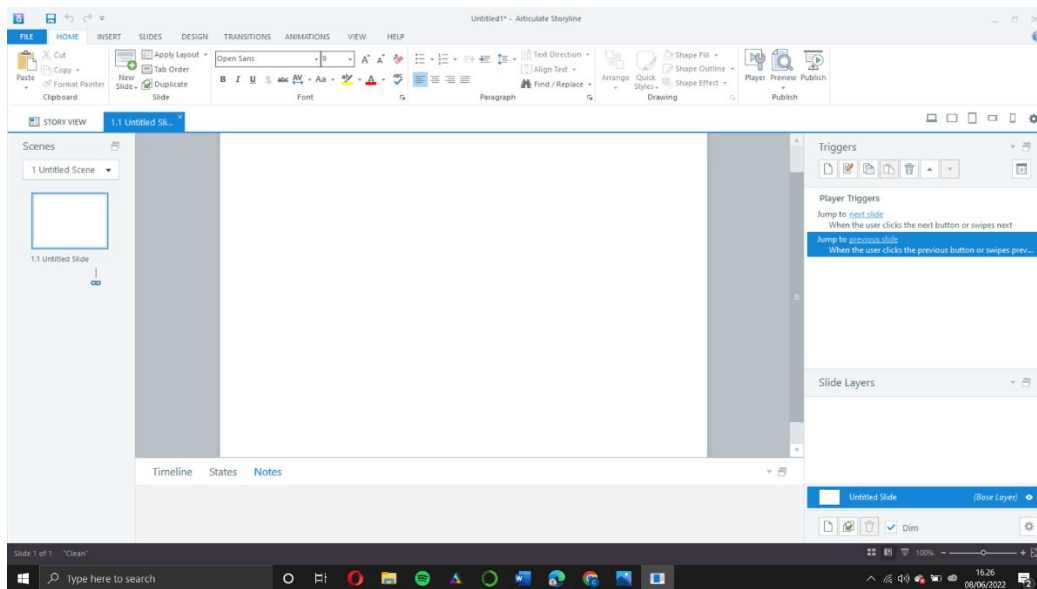
<i>Software</i>	<i>Hardware</i>
1. Sistem Operasi Windows 10 (32-bit or 64- bit), Windows 8 (32-bit atau 64- bit), Windows 7 SP1 atau (32-bit or 64-bit), Mac OS X 10.6.8 atau dengan desktop paralel terbaru 7+ atau VMware Fusion 4+ 2. <i>NET Runtime Microsoft .NET Framework</i> 4.5.2 atau lainnya (dapat diinstal jika tidak ada) 3. Tampilan C++ Tampilan microsoft C++ 2017 dapat didistribusikan ulang (dapat diinstal jika tidak ada) 4. <i>Adobe Flash Player Adobe Flash Player</i> 10.3 atau lainnya	1. Memiliki kapasitas memori minimal 2 GB 2. Tersedia ruang disk minimal 1 GB 3. Prosesor CPU 2 GHz atau lebih tinggi (32-bit or 64-bit) 4. Menampilkan resolusi layer 1,280 x 800 atau lebih tinggi 5. Memiliki mikrofon dan webcam untuk merekam narasi dan video



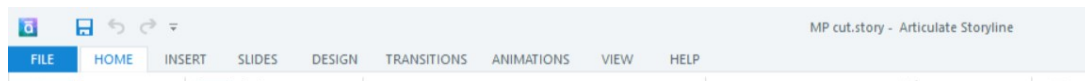
Gambar 2.1 Tampilan Awal *Articulate Storyline*



Gambar 2.2 Tampilan Lembar Kerja Utama *Articulate Storyline*



Gambar 2.3 Tampilan Lembar Kerja Lanjutan *Articulate Storyline*



Gambar 2.4 Tampilan Menu Utama *Articulate Storyline*

1. Kelebihan *Articulate Storyline*

Articulate storyline ini memiliki tampilan yang sama dengan *power point*. Adapun keunggulan yang dimilikinya adalah tersedia berbagai macam character yang dapat dibuat menjadi animasi tanpa *download* terlebih dahulu, adanya fitur *quiz* yang dilengkapi nilai hasil tanpa dibuat secara manual dan otomatis memunculkan sertifikat hasil belajar serta terdapat *trigger* yang dapat mengatur perpindahan *slide* dan pergerakan object. Media *articulate storyline* memiliki ciri khas tertentu seperti dilengkapi beberapa menu, diantaranya terdapat tombol tanya yang berfungsi untuk melihat penjelasan yang lebih rinci, tombol *zoom* untuk memperbesar dan memperkecil gambar serta beberapa tombol navigasi yaitu *submit*, *next* dan *back* yang tersedia otomatis dibagian layar media (Bentri, 2020, hlm. 89).

Media *articulate storyline* juga dilengkapi beberapa menu yang menjadi ciri khas, diantaranya yaitu tombol tanya yang berfungsi untuk melihat penjelasan materi lebih dalam, tombol untuk memperbesar gambar (*zoom*), serta beberapa tombol navigasi berupa *submit*, *next*, dan *back* yang telah tersedia otomatis dibagian bawah layar media (Ducha, 2017, hlm. 45).

2. Kekurangan *Articulate Storyline*

Dari banyaknya kelebihan yang dimilikinya, tentu tidak lepas dari adanya kekurangan. Berdasarkan situs resminya pada laman website www.articulate.com, harga untuk membeli lisensi *software* satu paketnya berkisar 18 juta. Hal ini merupakan kekurangan dari *articulate storyline*, dimana harga yang ditawarkan tidak terjangkau dan cenderung mahal untuk perorangan (Ducha, 2017, hlm. 46).

a. Media Pembelajaran *Articulate Storyline* “Marrta”

Media Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dirancang dengan menggunakan media *articulate storyline* yang merupakan salah satu metode pembelajaran aktif membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran dalam bentuk presentasi dengan menarik, kreatif dan komprehensif dengan banyaknya tersedia fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, karakter dan lain sebagainya. Media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* peneliti dinamai dengan media pembelajaran “Marrta”. *Marrta* dalam media pembelajaran ini mempunyai arti “pendekatan” yang bermaksud media pembelajaran yang diterapkan peneliti di sekolah mampu membuat peserta didik menjadi lebih dekat dalam memahami pelajaran keterampilan menulis teks prosedur di kelas. Media pembelajaran ini bertujuan meningkatkan pemahaman dan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. peserta didik diharapkan memperoleh pengetahuan dari proses interaksi mereka dengan guru dan teman dikelas.

Media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif dalam menggunakan media pembelajaran *articulate storyline* ini, yang baik digunakan guru dalam pembelajaran dikelas. Media ini dapat membantu guru untuk mempresentasikan informasi dalam bentuk presentasi terhadap pertanyaan yang telah disiapkan atau diberikan sebelumnya kepada peserta didik dengan tampilan yang menarik dan kreatif. Selain itu, media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik lebih aktif karena menarik perhatiannya untuk memperoleh informasi dengan presentasi materi dari guru yang kreatif. Dengan

menggunakan media pembelajaran ini banyak peserta didik yang lebih semangat untuk memperhatikan materi yang sedang diberikan (Arwanda, 2020, hlm. 12).

Pada penelitian ini, peneliti ingin melihat bagaimana tingkat keberhasilan belajar peserta didik yang dilakukan di SMA Negeri 18 Bandung. Dalam penelitian ini akan menerapkan media pembelajaran aktif dengan menggunakan *articulate storyline* pada proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah dalam penerapan ini adalah sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan materi dengan menggunakan *articulate storyline* yang telah di *download* serta mempersiapkan pertanyaan dalam bentuk yang kreatif.
- b) Setelah itu, guru menampilkan hasil materi yang telah dibuat menggunakan *articulate storyline* dengan menggunakan proyektor di depan kelas lalu tampilkan secara keseluruhan.
- c) Masing-masing peserta didik memperhatikan materi yang ditampilkan di depan.
- d) Guru memulai materi pembelajaran. Nantinya, ditengah-tengah pembelajaran guru menyuruh peserta didik untuk bertanya sesuai dengan materi yang disediakan.
- e) Selanjutnya sebelum guru menjawab pertanyaan guru menyuruh dulu peserta didik lainnya untuk menjawab pertanyaan hingga seterusnya.
- f) Setelah pembelajaran materi selesai, guru menanyakan tentang materi hari ini dengan media presentasi yang baru apakah peserta didik lebih tertarik atau tidak.

3. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesign secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web. Peralatan tersebut harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Peralatan tersebut harus dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran agar peserta didik dapat mengonstruksi pengetahuan dengan efektif dan efisien (Makki, 2019, hlm. 99).

Media Pembelajaran Interaktif merujuk pada penggunaan alat atau teknologi

yang memungkinkan interaksi aktif antara peserta didik dan materi pembelajaran. Media ini dirancang untuk melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran, memungkinkan mereka berpartisipasi, menjelajahi, dan berinteraksi dengan konten pembelajaran (Rahmi, 2021, hlm. 33).

Media pembelajaran interaktif dapat berupa perangkat keras, perangkat lunak, atau aplikasi yang menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Beberapa contoh media pembelajaran menurut Makki (2019, hlm. 100) interaktif meliputi:

- 1) Multimedia Interaktif: Ini melibatkan penggunaan elemen multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan simulasi. Peserta didik dapat berinteraksi dengan elemen-elemen ini, seperti mengklik, memilih, atau memanipulasi objek, serta mendapatkan umpan balik langsung. Contohnya adalah presentasi multimedia yang memungkinkan peserta didik menjelajahi konten dengan lebih interaktif.
- 2) Aplikasi Edukasi: Terdapat berbagai aplikasi yang dirancang khusus untuk pembelajaran interaktif. Aplikasi ini dapat mencakup permainan edukatif, kuis interaktif, simulasi, atau aktivitas belajar interaktif lainnya. Aplikasi ini memberikan tantangan dan umpan balik langsung kepada peserta didik, sehingga mereka terlibat secara aktif dalam pembelajaran.
- 3) Papan Sentuh Interaktif: Papan sentuh interaktif adalah perangkat keras yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan konten pembelajaran melalui sentuhan langsung pada permukaan layar. peserta didik dapat menulis, menggambar, menggeser, atau memilih elemen pada layar papan sentuh untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran.
- 4) Simulasi dan *Virtual Reality* (VR): Simulasi dan VR menyediakan lingkungan yang imersif dan interaktif bagi peserta didik untuk belajar dalam konteks yang realistis atau simulasi situasi yang kompleks. Misalnya, simulasi fisika yang memungkinkan peserta didik untuk menjalankan eksperimen virtual atau pengalaman VR yang memungkinkan peserta didik "mengunjungi" tempat atau kejadian yang tidak mungkin diakses secara langsung.
- 5) Papan Tulis Interaktif: Papan tulis interaktif adalah perangkat keras yang menggabungkan papan tulis tradisional dengan teknologi interaktif. Peserta didik dapat menulis, menggambar, atau memanipulasi objek pada papan tulis, sementara hasilnya dapat ditampilkan dan dibagikan melalui proyektor atau layar.

Media pembelajaran interaktif ialah suatu proses belajar mengajar dengan bantuan multimedia. Menurut Gagne dan Briggs dalam Kustandi mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri anatara lain buku, *tape recoder*,

kaset, *video recorder*, film, *slide*, foto, gambar, televisi dan komputer (Rahmi, 2021, hlm. 32). Media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam pembelajaran karena media pembelajaran berkaitan dengan pengalaman belajar peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

a. Multimedia

Multimedia mengandung 2 makna kata, yaitu multi dan media. Dalam Bahasa Latin “*Multi*” merupakan *nouns* yang diartikan banyak atau bermacam-macam. Sedangkan “*Media*” berasal dari bahasa Latin “*Medium*” yang artinya perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan. Dalam sumber lain kata “*medium*” diartikan sebagai alat untuk menampilkan atau mempresentasikan informasi. Dari kalimat di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia gabungan berbagai media berupa teks, gambar, grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lainnya yang telah menjadi *file* digital (Agustina and Elan, 2021, hlm.12).

Multimedia dibagi berdasarkan beberapa, multimedia berdasarkan jenis terbagi 2, yaitu multimedia yang berbentuk online dan multimedia yang berbentuk offline. Berdasarkan hal lainnya multimedia dibagi menjadi 2, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah multimedia yang tidak menggunakan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, seperti televisi dan film. Multimedia interaktif adalah multimedia yang menggunakan alat untuk mengontrol dan dapat dioperasikan oleh pengguna, seperti media pembelajaran *Power Point*, *game*, dan lain sebagainya. Keuntungan multimedia terhadap penyampaian informasi, antara lain : mudah atau praktis dalam melakukan perubahan, lebih komunikatif, interaktif, lebih *fleksibel* dalam menuangkan ide-ide atau kreatifitas. Multimedia memiliki beberapa manfaat di berbagai bidang Nurullah (2020, hlm. 171) di antaranya:

- a) Dalam bidang Pendidikan alat bantu guru dalam memberikan materi kepada peserta didik, memberikan kesan untuk peserta didik serta membuat peserta didik lebih fokus karena materi yang diberikan menarik.
- b) Dalam bidang kesehatan, manfaat kepada petugas medis untuk melihat

tekanan darah, detak jantung atau melihat organ dalam pasien sehingga informasi yang ditampilkan detail dan informatif.

- c) Dalam bidang perfilman, memberikan efek multimedia seperti animasi, efek audio, video, teks, dan gambar.
- d) Dalam bidang Transportasi, menampilkan informasi jadwal pemberangkatan dan informasi lainnya.
- e) Dalam bidang bisnis, mengenalkan produk dan layanan dalam dunia bisnis.
- f) Dalam bidang perbankan, menampilkan krus mata uang, pengumuman, pengenalan fitur-fitur layanan.

b. Pengertian Multimedia Pembelajaran

Multimedia dapat diartikan sebagai lebih dari satu media, yaitu dapat berupa kombinasi antara teks, grafis, animasi, suara dan video. Perpaduan dan kombinasi dua atau lebih jenis media lebih ditekankan kepada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media itu.

Menurut Budi Sutedjo Dharma Oetomo yang dikutip Winarno (2009, hlm. 7), secara umum multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara dan video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang tidak hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan juga dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya.

Konsep penggabungan ini dengan sendirinya memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras yang masing-masing tetap menjalankan fungsi utamanya sebagaimana biasanya dan komputer merupakan pengendali seluruh peralatan itu. Jenis peralatan itu adalah komputer, video, kamera, video, *cassette recorder*, OHP, CD. Informasi yang disajikan melalui multimedia berbentuk dokumen yang hidup dapat dilihat di layar monitor atau diproyeksikan ke layar lebar, dapat didengar suaranya dan dilihat gerakannya (video/animasi). Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas.

Sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, (UU SISDIKNAS No.20 Tahun 2003, Bab 1 Pasal 1 Ayat 20). Pembelajaran diselenggarakan dengan harapan agar

peserta didik mampu menangkap/menerima, memproses, menyimpan, serta mengeluarkan informasi yang telah diolahnya. Kehadiran teknologi multimedia dalam pembelajaran hanya bertindak sebagai pelengkap, tambahan atau alat bantu bagi guru. Multimedia tidak akan mengambil alih peran dan fungsi guru. Multimedia hanya sebagai pilihan dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik untuk menciptakan suasana belajar mandiri yang menyenangkan. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

c. Manfaat Multimedia Pembelajaran

Secara umum Niken (2010, hlm. 26-27) mengemukakan beberapa manfaat multimedia pembelajaran antara lain:

1. Lebih menarik.
2. Lebih interaktif.
3. Jumlah waktu mengajar (ceramah) guru/pendidik dapat dikurangi.
4. Kualitas belajar peserta didik dapat lebih termotivasi dan terdorong.
5. Sikap dan perhatian belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan dipusatkan.
6. Dapat menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi dan video.
7. Dapat menarik minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan.

Sedangkan manfaat multimedia yang dikemukakan Departemen Pendidikan Nasional (2008, hlm. 17) adalah:

1. Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesiapan dan keinginan mereka.
2. Peserta didik belajar dari tutor yang sabar (komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan dari peserta didik.
3. Peserta didik akan terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang seketika.
4. Peserta didik menghadapi suatu evaluasi yang obyektif melalui keikutsertaannya dalam latihan/tes yang disediakan.
5. Peserta didik menikmati privasi di mana mereka tak perlu malu saat melakukan kesalahan.

6. Belajar saat kebutuhan muncul (*“just-in-time” learning*).
7. Belajar kapan saja mereka mau tanpa terikat suatu waktu yang telah ditentukan
8. Mengatasi kelemahan pada pembelajaran kelompok maupun individual.

Dari kedua pendapat tersebut dapat kita simpulkan bahwa multimedia pembelajaran bisa memotivasi peserta didik dalam belajar, dan dengan multimedia maka pembelajaran akan berlangsung dengan baik, efektif, dan menyenangkan, karena dapat menarik minat dan perhatian peserta didik.

d. Karakteristik Multimedia Pembelajaran

Karakteristik multimedia pembelajaran yang dikutip dari buku Niken (2010, hlm. 27) antara lain:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Sedangkan Elida dan Nugroho (2003, hlm. 77), mengidentifikasi adanya 12 karakteristik multimedia pembelajaran yaitu:

1. Dirancang berdasarkan kompetensi / tujuan pembelajaran.
2. Dirancang sesuai dengan karakteristik pembelajaran.
3. Memaksimalkan interaksi.
4. Bersifat individual.
5. Memadukan berbagai jenis media.
6. Mendekati pelajar secara positif.
7. Menyiapkan bermacam-macam umpan balik.
8. Cocok dengan lingkungan pembelajaran.
9. Menilai penampilan secara patut.
10. Menggunakan sumber-sumber komputer secara maksimal.
11. Dirancang berdasarkan prinsip desain pembelajaran.
12. Seluruh program telah dievaluasi.

Dengan demikian, apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan, digunakan dan dimanfaatkan secara tepat dan baik akan memberi manfaat yang sangat besar bagi guru dan peserta didik. Oleh karena itu, perlu perhatian khusus tentang multimedia pembelajaran ini agar bisa digunakan oleh seluruh sekolah yang ada di Indonesia, mulai dari SD, SMP sampai SMA. Karena ini sangat membantu guru dan

memotivasi peserta didik dalam belajar baik secara individu maupun kelompok.

e. Keunggulan dan Kelemahan Multimedia Pembelajaran

1. Keunggulan Multimedia Pembelajaran

Di dalam artikel yang diterbitkan oleh Winarno (2009, hlm. 8), ada beberapa kelebihan atau keunggulan multimedia pembelajaran, di antaranya:

- a. Memungkinkan terjadinya interaksi antar peserta didik dengan materi pembelajaran.
- b. Proses belajar secara individual sesuai kemampuan peserta didik.
- c. Menampilkan unsur audiovisual.
- d. Langsung memberikan umpan balik.
- e. Menciptakan proses belajar yang berkesinambungan.
- f. Mendorong rasa ingin tahu peserta didik, keinginan untuk mengubah sesuatu yang sudah ada, dan mendorong keinginan peserta didik untuk mencoba hal-hal yang baru.

Sedangkan menurut Hermawansyah (2016, hlm. 91) bahwa kelebihan multimedia yaitu:

kemampuan multimedia menimbulkan rasa senang, sehingga akan menambah motivasibelajar. Multimedia merupakan sistem pembelajaran inovatif dan interaktif gabungan antara teks, gambar, audio, animasi dan video, sehingga mampu memvisualisasikan materi abstrak. Multimedia juga dapat menghadirkan objek yang sukar diamati secara langsung.

2. Kelemahan Multimedia Pembelajaran

Masih didalam artikel yang diterbitkan oleh Winarno (2009, hlm. 9), ada beberapa kelemahan atau kekurangan multimedia pembelajaran, di antaranya:

1. Pembelajaran dengan teknologi multimedia mengharuskan dioperasikan melalui computer sebagai perangkat keras (*hardware*).
2. Perlu keterampilan khusus untuk mengoperasikannya atau menggunakannya.
3. Perlu keterampilan dan keahlian istimewa untuk mengembangkannya.

Sedangkan beberapa kekurangan penggunaan multimedia yang dikemukakan Hermawansyah (2016, hlm. 92) yaitu:

biaya yang relatif mahal untuk tahap awal. Kemampuan penggunaan multimedia masih perlu ditingkatkan. Perhatian Pemerintah terhadap pembelajaran seperti ini belum memadai. Infrastruktur yang diperlukan dalam pembelajaran multimedia belum merata di setiap daerah. Akan tetapi kekurangan multimedia tersebut tidak secara langsung pada proses pembelajaran. Masih dalam artikel

kekurangan multimedia dalam proses pembelajaran, di antaranya keterbatasan

intelegen software komputer. Keterbatasan tersebut di antaranya keterbatasan dalam kapasitas interaksi dengan pelajar. Misalnya pertanyaan yang ditampilkan sering bergantung pada pilihan ganda sederhana atau pertanyaan benar-salah.

f. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Menurut Suardi, Belajar ialah suatu proses dimana perilaku seseorang mengalami perubahan sebagai akibat pengalaman terdahulu dialami sendiri oleh yang bersangkutan. Kegiatan belajar itu dilakukan dengan sengaja ataupun tidak oleh seseorang sehingga adanya perubahan dari tidak mengerti menjadi lebih mengerti akan suatu hal dan lain sebagainya (Festiawan, 2020, hlm. 151). Kegiatan pembelajaran ialah proses kegiatan antara guru/dosen serta mahasiswa atas dasar hubungan timbal balik dalam bidang pendidikan untuk memperoleh tujuan tertentu (Akhiruddin, 2019, hlm. 43).

Pembelajaran dapat terjadi dalam berbagai konteks, termasuk di sekolah, perguruan tinggi, pelatihan kerja, atau melalui pendekatan pembelajaran sepanjang hayat. Ini melibatkan interaksi antara peserta didik dan guru, antar peserta didik, dan dengan sumber daya pembelajaran yang tersedia. Pembelajaran juga dapat dilakukan secara individu atau dalam kelompok, baik secara tatap muka maupun melalui media dan teknologi yang mendukung (Festiawan, 2020, hlm. 153).

Tujuan pembelajaran dapat bervariasi, mulai dari penguasaan pengetahuan konseptual, keterampilan praktis, pengembangan pemahaman, hingga perubahan sikap atau perilaku. Proses pembelajaran yang efektif melibatkan pengenalan tujuan pembelajaran yang jelas, pemilihan metode dan strategi yang sesuai, penggunaan evaluasi untuk memantau kemajuan peserta didik, serta memberikan umpan balik yang konstruktif untuk meningkatkan pembelajaran (Akhiruddin, 2019, hlm. 44).

Komponen dalam sistem pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi yang konduktif agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik (Makki, 2019, hlm. 98). Suatu bentuk perubahan dapat dilakukan secara sadar dan disengaja dengan kata lain untuk menunjuk adanya suatu kegiatan yang dilakukan secara sistematis dalam rangka menciptakan suatu perubahan dalam diri seseorang atau

dapat disebut individu menuju kehal yang lebih baik. Selama dalam proses pembelajaran terjadi, maka peserta didik akan terlibat dalam berbagai hal yang terkait dengan pembelajaran yang lebih baik.

g. Metode Belajar

Keberhasilan di dalam proses belajar tidak terlepas dari upaya guru dalam pengembangan media pembelajaran yang terorientasi. Media pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan belajar mengajar. Media pembelajaran banyak kegunaannya, mulai dari merencanakan pembelajaran, kurikulum hingga bahan ajar, termasuk program multimedia. Media pembelajaran efektif dalam meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar. Hal ini dikarenakan peserta didik dituntut untuk aktif dan mampu berpikir kritis sehingga kompak dan kerja sama dalam sebuah kelompok (Mumtahana, 2015, hlm. 203).

Metode belajar merujuk pada pendekatan atau strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Metode belajar melibatkan penggunaan teknik dan langkah-langkah tertentu yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman, pemrosesan informasi, dan pembentukan keterampilan baru (Makki, 2019, hlm. 99).

Berikut adalah beberapa contoh metode belajar yang umum digunakan:

- 1) Metode Ceramah: Metode ini melibatkan penyampaian informasi oleh guru atau instruktur kepada peserta didik secara lisan. Guru memberikan penjelasan, contoh, dan ilustrasi mengenai topik yang dipelajari. Metode ini lebih pasif dan berfokus pada transfer pengetahuan dari guru ke peserta didik.
- 2) Diskusi Kelompok: Metode ini melibatkan interaksi antara peserta didik dalam kelompok kecil. Peserta didik berbagi pendapat, ide, dan pemahaman mereka tentang topik tertentu. Diskusi kelompok dapat mempromosikan pemahaman yang lebih mendalam, memperluas perspektif, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis.
- 3) Pembelajaran Kolaboratif: Metode ini mendorong kerjasama antara peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik bekerja sama dalam kelompok atau tim untuk memecahkan masalah, melakukan proyek, atau menghasilkan karya bersama. Pembelajaran kolaboratif melibatkan interaksi sosial, saling bertukar ide, dan membangun pengetahuan bersama.
- 4) Pembelajaran Berbasis Proyek: Metode ini melibatkan pemberian tugas proyek yang komprehensif kepada peserta didik, di mana mereka harus menerapkan pengetahuan

dan keterampilan yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah nyata atau menciptakan produk. Metode ini mendorong pemecahan masalah, kreativitas, dan penerapan praktis dari konsep-konsep pembelajaran.

- 5) Pembelajaran Berbasis Masalah: Metode ini menempatkan peserta didik dalam situasi di mana mereka harus mengidentifikasi dan memecahkan masalah yang kompleks. Peserta didik diberikan skenario atau tantangan yang membutuhkan analisis, penelitian, dan pemecahan masalah. Metode ini mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kreatif.
- 6) Pembelajaran Daring (*E-Learning*): Metode ini melibatkan penggunaan teknologi dan internet untuk mengakses dan mengirimkan materi pembelajaran. Peserta didik dapat belajar secara mandiri melalui modul pembelajaran online, video, atau interaksi melalui platform pembelajaran virtual. Pembelajaran daring memungkinkan fleksibilitas waktu dan tempat, dan dapat dikombinasikan dengan metode belajar lainnya.

Dari definisi di atas dapat kita simpulkan bahwa dalam pelaksanaan suatu kegiatan pembelajaran, baiknya menggunakan media pembelajaran, hal ini disebabkan dengan menggunakan media pembelajaran bisa membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan menarik, dikarenakan dalam suatu proses belajar mengajar dapat kita temukan hal-hal yang dapat meningkatkan hasil belajar.

h. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah prestasi yang telah dicapai atau diperoleh anak berupa nilai mata pelajaran. Ditambahkan bahwa hasil belajar merupakan prestasi yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Hasil belajar juga dapat diperoleh dari gambaran kemampuan peserta didik yang diperoleh dari konsekuensi penilaian proses belajar peserta didik suatu pencapaian yang diraih oleh seseorang atau peserta didik, bagaimanapun keadaanya dan didapatkannya dengan adanya usaha terlebih dahulu (Andriani, 2017, hlm. 81).

Hasil Belajar merujuk pada pencapaian atau prestasi yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Ini mencerminkan sejauh mana peserta didik telah memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, sikap, atau perubahan perilaku yang diharapkan dari proses pembelajaran (Ducha, 2017, hlm. 47). Hasil belajar dapat diukur melalui berbagai cara, seperti tes, tugas, proyek, presentasi, penilaian kinerja, atau observasi. Pengukuran ini bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran, serta untuk

memberikan umpan balik kepada peserta didik dan pendidik tentang kemajuan mereka (Andriani, 2017, hlm. 82).

Dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, tentu guru harus menggunakan strategi didalam pembelajaran yang bersifat aktif pada peserta didik. Salah satu tujuan penggunaan media-media pembelajaran untuk memudahkan peserta didik dalam meningkatkan keaktifan belajar dan prestasi belajar. Salah satu media dalam pembelajaran ini yaitu media pembelajaran interaktif dengan bantuan media pembelajaran berbasis *articulate storyline*, dimana media ini menuntuk peserta didik untuk lebih fokus dalam pembelajaran dan membuat peserta didik lebih fokus kedepan untuk memperhatikan tampilan materi yang lebih menarik dengan kualitas yang lebih baik, berbantuan dengan media pembelajaran ini menambah peserta didik tertarik dan dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang sedang dipelajari selama proses pembelajaran berlangsung berjalan dengan efektif.

4. Keterampilan Menulis

Keterampilan berbahasa pada dasarnya terdiri atas empat keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat keterampilan tersebut keterampilan menulislah yang dianggap paling sulit dan perlu mendapat perhatian lebih. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang sangat kompleks, siswa tidak hanya menuangkan ide tetapi, siswa juga dituntut untuk menuangkan gagasan, konsep, perasaan, dan kemauan. Menurut Tarigan (2018, hlm. 2) keterampilan menulis dibutuhkan waktu yang lama dan latihan intensif. Keterampilan menulis bisa dikatakan suatu ciri dari orang yang terpelajar atau dari bangsa yang terpelajar.

a. Pengertian Menulis

Kemampuan menulis merupakan perwujudan bentuk komunikasi secara tidak langsung, tidak langsung bertatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Memang pada kenyataannya menulis merupakan keterampilan yang dapat dikatakan lebih sulit dari pada keterampilan berbahasa yang lain, seperti menyimak, membaca dan berbicara. Dalam proses menulis, dituntut agar memperhatikan struktur yang berkaitan dengan unsur-unsur

tulisan agar pembaca dapat memahami pesan yang ingin disampaikan oleh penulis. Oleh karena itu, penulis harus benar-benar menggunakan atau memakai struktur sebuah tulisan seperti kata, kalimat, paragraf, dan lain-lain dengan baik. Mohamad melalui Darmadi (2019, hlm. 11) menyatakan bahwa menulis atau mengarang itu diibaratkan seperti naik sepeda yang harus menjaga keseimbangan.

Menulis bisa dianggap mudah apabila seorang sering berlatih menulis dan bisa dianggap sukar bila seorang baru terjun atau berlatih menulis sehingga tidak tahu harus memulai dari apa. Menurut Tarigan (2018, hlm. 2), menulis ialah menurunkan lambang-lambang atau grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga seseorang atau orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu.

Menurut Marwoto (2020, hlm. 12) menulis merupakan suatu kemampuan seseorang untuk mengungkapkan ide, pikiran, pengetahuan, ilmu dan pengalaman-pengalaman hidupnya dalam bahasa tulis yang jelas, runtut, ekspresif, enak dibaca dan bisa dipahami oleh orang lain. Menurut Gie (2019, hlm. 17) menulis merupakan keseluruhan rangkaian kegiatan seseorang mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu kemampuan seseorang untuk mengungkapkan gagasan, pikiran, pengetahuan dan pengalaman-pengalaman hidupnya melalui bahasa tulis yang jelas sehingga pembaca mengerti apa yang dimaksud penulis.

b. Fungsi, Tujuan, dan Manfaat

Secara umum fungsi utama tulisan adalah sebagai alat komunikasi secara tidak langsung. Tarigan (2018, hlm.25-26), menyebutkan tujuan penulisan, yaitu penugasan, altruistik, persuasif, informasi, pernyataan diri, kreatif, dan pemecahan masalah.

Beberapa alasan mengenai pentingnya menulis adalah sebagai sarana menemukan sesuatu, memunculkan ide baru, kemampuan mengorganisasikan dan menjernihkan berbagai konsep atau ide yang dimiliki, membantu untuk menyerap dan memproses informasi, memungkinkan berlatih memecahkan beberapa masalah, dan

mengungkapkan diri untuk menjadi aktif dan tidak hanya sebagai penerima informasi (Haiston melalui Darmadi, 1996, hlm.3).

c. Ciri Tulisan yang Baik

Tulisan yang baik adalah tulisan yang dapat berkomunikasi secara baik dengan pembaca yang ditujukan oleh tulisan itu. Sementara itu, menurut Alton C. Morris (2018, hlm. 7) tulisan yang baik merupakan komunikasi pikiran dan perasaan yang efektif. Semua komunikasi tulis adalah efektif dan tepat guna.

Menurut Akhdiat (2020, hlm. 2) tulisan yang baik memiliki beberapa ciri, yaitu signifikan, jelas, mempunyai kesatuan dan organisasi yang baik, ekonomis, mempunyai pengembangan yang memadai, menggunakan bahasa yang diterima, mempunyai kekuatan memadai, menggunakan bahasa yang diterima.

Berdasarkan penjelasan tersebut, Tarigan (2018, hlm. 7) menyimpulkan bahwa terdapat empat ciri tulisan yang baik sebagai berikut:

- 1) Jelas
pembaca dapat membaca teks dengan cara tetap dan pembaca tidak boleh bingung dan harus mampu menangkap maknanya tanpa harus membaca ulang dari awal untuk menemukan makna yang dikatakan oleh penulis.
- 2) Kesatuan dan organisasi
pembaca dapat mengikutinya dengan mudah karena bagian-bagiannya saling berhubungan dan runtut.
- 3) Ekonomis
penulis tidak akan menggunakan kata atau bahasa yang berlebihan sehingga waktu yang digunakan pembaca tidak terbuang percuma dan,
- 4) Pemakaian bahasa dapat diterima
penulis menggunakan bahasa yang baik dan benar karena bahasa yang dipakai masyarakat kebanyakan terutama berpendidikan lebih mengutamakan Bahasa formal sehingga mudah diterima.

d. Tujuan Menulis

Dalam menulis terdapat banyak tujuan yang ingin dicapai. Biasanya antara penulis satu dengan yang lain memiliki tujuan yang berbeda-beda. Sehubungan dengan itu, Tarigan (2018, hlm. 24) mengkategorikan tujuan menulis, yaitu memberitahukan atau mengajar, meyakinkan atau mendesak, menghibur atau menyenangkan, dan mengutarakan atau mengekspresikan perasaan yang berapi-api.

5. Menulis Teks Prosedur

a. Pengertian Teks Prosedur

Teks prosedur adalah teks mengenai tujuan serta prosedur atau langkah-langkah dalam menggapai maksud atau tujuan tertentu. Menurut Kemendikbud (2013, hlm. 38) mengatakan bahwa, “Teks prosedur kompleks adalah teks yang berisi langkah-langkah atau tahap-tahap yang ditempuh untuk mencapai tujuan”. Menurut Kosasih (2014, hlm. 67) mengatakan bahwa, “Teks prosedur kompleks merupakan teks yang menjelaskan langkah-langkah secara lengkap, jelas dan terperinci tentang cara melakukan sesuatu”. Selain itu, menurut Kosasih (2014, hlm. 68) menyampaikan bahwa, “Teks prosedur kompleks itu tidak hanya berkenaan dengan penggunaan alat, tetapi berisikan cara-cara untuk melakukan aktivitas tertentu dan kebiasaan hidup”.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teks prosedur kompleks merupakan teks yang berisi mengenai cara atau langkah untuk menggapai sesuatu secara berurutan dan lengkap.

b. Struktur Teks Prosedur

Menurut Kosasih (2013, hlm. 62) mengatakan bahwa, “struktur teks prosedur kompleks terbagi ke dalam tiga bagian yaitu; pendahuluan, isi, dan penutup.

1) Pendahuluan

Pendahuluan terdapat mengenai pengantar atau tujuan yang berhubungan dengan arahan atau petunjuk yang akan dijelaskan pada bagian pembahasan. Bagian pendahuluan ini, dijelaskan tujuan dari penulisan petunjuk itu sendiri.

2) Pembahasan atau Isi

Pembahasan atau isi terdapat mengenai arahan, petunjuk serta langkah dalam pengerjaan sesuatu yang disusun secara berurutan. Biasanya, langkah atau cara ini sesuai dengan urutan waktu atau penyusunan dalam kejadian atau peristiwa. Dalam langkah atau cara berupa resep, bagian ini mengenai penjelasan tentang alat, bahan, dan langkah-langkah pengerjaannya.

Terdapat tiga kategori pembahasan pada isi suatu teks prosedur kompleks yaitu:

- a. Teks yang terdapat cara memakai alat, benda ataupun perangkat lain yang sejenis.
- b. Teks yang terdapat cara untuk mengerjakan sesuatu kegiatan.
- c. Teks yang terdapat sifat atau kebiasaan-kebiasaan tertentu.

3) Penutup

Penutup terdapat mengenai kalimat-kalimat pengulangan atau penegasan ulang atau berupa kesimpulan yang digunakan seperlunya saja. Kalimat penegasan ulang ini digunakan sebagai tanda kalau teks itu sudah selesai. Bagian kalimat penegasan ulang atau berupa kesimpulan ini hanya berisi kata-kata yang menunjukkan bahwa teks sudah jadi atau selesai dan dapat berupa ucapan semoga bermanfaat, selamat mencoba, dan sebagainya”.

Menurut Kemendikbud (2013, hlm. 44) menyatakan, “Teks prosedur kompleks disusun dengan langkah-langkah dan struktur tujuan”. Yang dimaksud dengan tujuan teks ini merupakan proses akhir yang akan dicapai nantinya. Adapun langkah atau cara yang digunakan dapat tercapai. Selain itu, menurut Tim Edukasi mengatakan bahwa, “Struktur teks prosedur kompleks pada umumnya dibagi menjadi tiga bagian, yaitu pendahuluan, isi dan penutup.

- 1) Pendahuluan berisikan tujuan yang akan dipaparkan pada bagian isi,
- 2) Isi berisikan prosedur atau cara yang harus dilakukan sesuai dengan judul dan tema,
- 3) Penutup berisikan saran atau akhir dari langkah yang dijelaskan peneliti pada bagian isi”.

Menurut uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa struktur teks prosedur kompleks dalam penelitian ini terdiri atas pendahuluan, isi, dan penutup. Bagian pendahuluan berisikan maksud serta tujuan dari teks prosedur kompleks dibuat. Pada bagian isi berisikan langkah atau cara segala proses untuk menyelesaikan sesuatu kegiatan secara terperinci. Pada bagian penutup berisikan penegasan kembali yang terdapat pada bagian isi.

c. Tujuan Teks Prosedur

Tujuan teks prosedur kompleks yaitu menjelaskan bagaimana sesuatu itu dapat dilakukan, dibuat, dicapai atau dioperasikan. Menurut Pradana dkk (2015, hlm. 2)

bahwa, “Memberikan informasi tentang tahap-tahapan yang harus ditempuh untuk mempermudah pembaca melakukan suatu tujuan yang ingin dicapai ialah tujuan menulis teks prosedur kompleks”. Selaras dengan pendapat Maryanto dkk (2013, hlm.33) mengatakan bahwa, “Sebagai tujuan pemecahan masalah mengenai aturan langkah-langkah dalam melakukan kegiatan tertentu secara tertulis dan memberikan petunjuk untuk melakukan atau menggunakan sesuatu dengan langkah-langkah yang urut adalah tujuan menulis teks prosedur kompleks”.

Dari pendapat para pakar tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis teks prosedur kompleks merupakan untuk menyelesaikan sesuatu kegiatan yang belum diketahui sebelumnya dengan cara menggunakan langkah-langkah yang berurutan untuk menggapai tujuan tersebut.

d. Kaidah Teks Prosedur

Menurut Kosasih (2013, hlm. 66) mengatakan bahwa, “Dalam membuat teks prosedur kompleks harus memperhatikan beberapa kaidah diantaranya yaitu: (1) teks prosedur kompleks ini banyak menggunakan kalimat perintah; (2) konsekuensi dari penggunaan kalimat-kalimat perintah, menggunakan kata kerja imperatif, yakni kata yang menyatakan perintah, keharusan, atau larangan. Contoh: carilah, bacalah, harus, janganlah, perlu, tak perlu; (3) dalam teks prosedur kompleks banyak menggunakan konjungsi atau kata penghubung yang menyatakan urutan kegiatan. Seperti kemudian, setelah itu, selanjutnya, dan, lalu; (4) menggunakan kata-kata penunjuk waktu seperti beberapa jam kemudian, beberapa menit kemudian, setengah jam, dsb”.

Menurut Mulyadi (2014, hlm. 92) mengatakan bahwa, “Yang meliputi penggunaan kata-kata yang menunjukkan urutan atau langkah-langkah, banyak menggunakan kalimat perintah, dan berupa keterangan untuk melakukan sesuatu merupakan ciri kebahasaan dalam teks prosedur kompleks”. Selain itu, menurut Semi (2007, hlm. 42) mengatakan bahwa, “Kaidah penulisan teks prosedur ialah memperhatikan tata penulisan. Tata penulisan yang dimaksud merupakan tata penulisan yang sesuai dengan ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan (EYD). Penulis dituntut untuk terampil menggunakan bahasa tulis. Bahasa tulis yang dimaksud

merupakan pemakaian unsur bahasa, yaitu ejaan, kata, ungkapan kalimat dan pengembangan paragraf”.

Berdasarkan pendapat di atas, maka disimpulkan bahwa kaidah teks prosedur kompleks menggunakan kata kerja perintah atau imperatif, menggunakan kata penghubung atau konjungsi, menggunakan kata teknis, menggunakan kata persuasif, dan menggunakan deskripsi benda atau alat.

e. Langkah-langkah Menulis Teks Prosedur

Menurut Kosasih (2013, hlm. 111-112) mengatakan bahwa, “Dalam membuat teks prosedur kompleks memerlukan langkah-langkah yang lebih terencana dan persiapan yang lebih matang. Berikut langkah-langkah penulisan teks prosedur kompleks: (1) menentukan tema terlebih dahulu; (2) mengumpulkan bahan-bahan karangan, berupa dari surat kabar, majalah maupun internet. Begitu juga saat melakukan wawancara dengan pakar atau orang yang memahami tema yang akan ditulis; (3) memilih poin-poin yang dapat dikembangkan menjadi karangan dengan bersumber pada bahan-bahan yang telah dikumpulkan; (4) mengurutkan poin-poin dengan benar, baik berdasarkan urutan waktu, sebab akibat, maupun pola-pola lainnya yang sesuai; (5) mengembangkan kerangka karangan menjadi sebuah petunjuk yang benar dan jelas.

Menurut Enre (1994, hlm. 7) mengatakan bahwa, “Ada lima ciri-ciri penulisan yang baik, yaitu bermakna; bulat dan utuh; jelas; singkat; dan memenuhi kaidah-kaidah gramatika”. Selain itu, menurut Hyland dalam Fu’ad (2008, hlm. 9) mengatakan bahwa, “Langkah-langkah dalam proses penulisan yaitu pemilihan topik; prapenulisan; tulis; respon atas tulisan; revisi; respon atas revisi; pengeditan; evaluasi; dan publikasi”.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tulisan yang baik harus melalui langkah-langkah yang sudah ditentukan dan tulisan yang baik ialah tulisan yang bermakna dan jelas. Agar dapat memudahkan pembaca memahami maksud dari tulisan yang disampaikan oleh penulis.

6. Teks Prosedur

Knapp & Watkins (2005:153-156) menjelaskan mengenai genre instruksi yang berisi prosedur, teks ini bertujuan memberi tahu seseorang apa yang harus dilakukan atau bagaimana melakukan suatu hal, bahasa yang digunakan mengarah pada persuasi atau ajakan. Selanjutnya, Knapp & Watkis (2005) menerangkan kebahasaan dan struktur teks narasi, antara lain (a) kebahasaan meliputi verba imperative, konjungsi temporal, konjungsi keadaan, (b) struktur meliputi tujuan, bahan/alat, langkah-langkah prosedur.

Profesional *Development Service for Teachers* (2013:11) mengungkapkan bahwa teks prosedur merupakan

Jenis teks yang berisi penjelasan bagaimana melakukan sesuatu dalam sebuah langkah-langkah, struktur teks prosedur meliputi tujuan, bahan atau alat, cara melakukan, evaluasi, dalam penyusunan teks prosedur harus jelas, mudah dipahami pembaca, teks ini berkaitan erat dengan keterangan waktu.

Mahsun (2014:30-31) memaparkan bahwa teks prosedur/arahan merupakan

Jenis teks yang bertujuan mengarahkan atau mengajarkan langkah- langkah suatu kegiatan, prosedur tersebut dapat diketahui berdasar percobaan atau pengamatan, struktur teks prosedur secara umum meliputi ini meliputi (a) judul, (b) tujuan, (c) urutan tahapan pelaksanaan, (d) simpulan, kebahasaan teks prosedur meliputi konjungsi penghubung antar kalimat dan antar paragraf.

Mahsun (2016) pun mengungkapkan terdapat berbagai jenis teks prosedur di antaranya prosedur/arahan, penceritaan prosedur, panduan, perintah/intruksi, protokoler, dan resep. Beberapa jenis teks prosedur tersebut menjadikan genre prosedur memiliki beberapa struktur sesuai tujuan prosedur.

Keraf (2004, hlm. 103) menerangkan mengenai pengembangan tulisan berdasarkan proses, proses merupakan urutan tindakan untuk menghasilkan suatu hal, penulis harus mengetahui rincian proses, membagi setiap tahapan kegiatan secara kronologis, dan menguraikan tiap tahap dengan detail dan tegas agar pembaca jelas memahami proses tersebut. Anugerahwati (2004, hlm. 4-9) menyebutkan bahwa teks prosedur merupakan aturan-aturan atau '*how to*' melakukan suatu tujuan, fungsi teks ini yaitu memberi instruksi, memberi peringatan, menyatakan urutan waktu, sedangkan kebahasaan dalam teks ini meliputi kata kerja imperatif dan konjungsi temporal.

Fawaid (2016, hlm. 50-53) menyebut bahwa teks prosedur adalah

Sebagai teks prosedural (*how to*), teks ini menjelaskan bagaimana membuat atau melakukan sesuatu, proses pembuatan tersebut dilakukan secara jelas melalui serangkaian tahap, hal penting yang harus diperhatikan dalam teks prosedur adalah perpindahan direksional, transisi direksional merupakan gerakan berpindah-pindah berdasarkan instruksi, prosedur atau aturan yang berlaku, contoh kata atau frasa transisi direksional meliputi pertama, kedua, ketiga, terakhir, kemudian, selanjutnya, sementara itu, dan sebagainya.

Kejelasan penyampaian bagaimana melakukan suatu kegiatan sangat memengaruhi pemahaman pembaca dalam mengaplikasikan kegiatan tersebut. Berdasarkan pendapat para ahli, teks prosedur merupakan jenis teks yang menjelaskan proses kegiatan tertentu. Teks tersebut memunculkan pemahaman dan ketertarikan seseorang untuk melakukan prosedur yang dijelaskan. Menulis teks prosedur berarti mengungkapkan pengetahuan melalui bahasa tulis dengan tujuan menjelaskan prosedur suatu kegiatan secara runtut dan persuasif. Informasi prosedur kegiatan dapat diketahui berdasarkan percobaan atau pengamatan.

Penjelasan tersebut harus benar agar tujuan dari prosedur tercapai dengan tepat. Struktur lengkap teks prosedur meliputi (a) judul, (b) tujuan, (c) tahapan pelaksanaan, (d) simpulan. Kebahasaan teks prosedur meliputi (a) konjungsi temporal, (b) keterangan (cara, alat, tujuan, syarat, akibat), (c) kalimat imperatif.

Hal lain yang perlu diperhatikan dalam kebahasaan menulis teks prosedur, antarlain penggunaan partikel dan kalimat pasif.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam melaksanakan penelitian, perlu dan penting untuk menyertakan contoh atau penelitian yang terlebih dahulu telah dilaksanakan dan dicari relevansinya dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Hal ini menjadi penting guna dijadikan rujukan dalam pelaksanaan penelitian mengingat akan ada dampak positif terhadap bahan penelitian. Apabila suatu penelitian dilaksanakan tanpa memperhatikan penelitian sebelumnya yang relevan, maka aspek pertimbangan dalam penelitian yang dilaksanakan cenderung kurang matang. Hasil penelitian terdahulu dapat menjadi tolak ukur mengapa sebuah penelitian perlu dilakukan, hasil penelitian terdahulu pada

dasarnya merupakan hasil karya tulis yang memaparkan banyak aspek dari sebuah penelitian yang dilakukan oleh peneliti/penulis lain pada kurun waktu sebelum penulis melaksanakan penelitian saat ini. Adapun beberapa temuan mengenai penelitian terdahulu yang relevan akan penulis kemukakan dalam bentuk tabel di bawah ini.

Tabel 2. 2 Hasil Penelitian Terdahulu

No .	Nama Penulis	Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Uus Agustina dan Elan	2021	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> Pada Materi Keragaman Budaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sdn Sindangheula 02	Dari hasil analisis penelitian, menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> . Nilai rata-rata kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 70 menjadi 90	Menggunakan <i>articulate storyline</i>	Objek penelitian Materi Keragaman Budaya dan subjek penelitian di sekolah dasar
2	Priankalia Arwanda	2020	Pengembangan Media Pembelajaran <i>articulate storyline</i> Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran memperoleh skor rata-rata hasil validator sebesar 4,23 dengan predikat sangat baik.	Menggunakan <i>articulate storyline</i>	Objek penelitian Peserta Didik Abad 21 dan subjek penelitian di sekolah dasar
3	Darnawati	2019	Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran	Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa (1) guru sekolah sasaran	Menggunakan <i>articulate storyline</i>	Objek penelitian Pengembangan Multimedia dan subjek

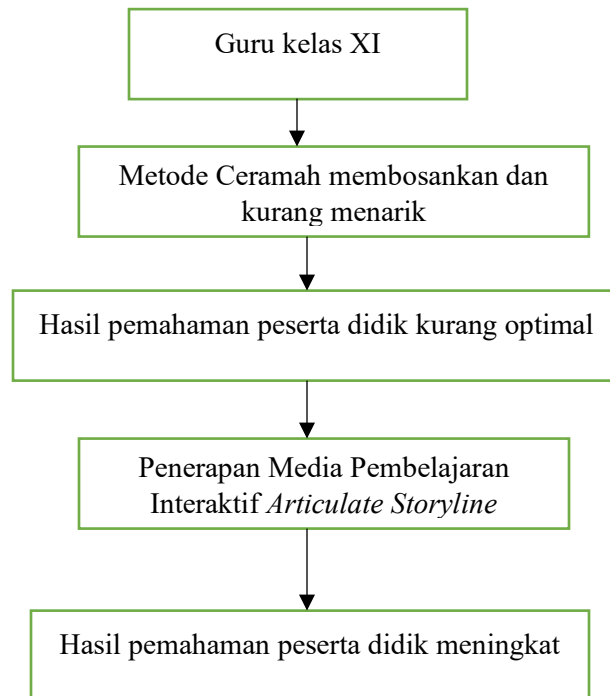
			Interaktif Dengan Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	telah memiliki pengetahuan tentang konsep multimedia pembelajaran interaktif dan penggunaan aplikasi <i>Articulate Storyline</i> , (2) guru sekolah sasaran telah memiliki pengetahuan dalam mengembangka n multimedia pembelajaran interaktif dengan aplikasi <i>Articulate Storyline</i>		penelitian kepada guru bukan siswa
--	--	--	---	---	--	--

C. Kerangka Berpikir

SMA Negeri 18 Bandung merupakan sekolah yang telah melaksanakan proses pembelajaran secara tatap muka. Akan tetapi, pemberian materi pelajaran keterampilan menulis teks prosedur tidak disampaikan secara maksimal selama proses pembelajaran berlangsung karena guru hanya menjelaskan materi dengan metode ceramah tanpa memberikan gambaran objek materi yang sedang dipelajari. Hal itu membuat peserta didik merasa bosan karena kurangnya inetraksi lebih antara peserta didik dengan guru selain itu peserta didik juga merasa bosan karna lebih banyak tulisan dan tidak melibatkan mereka untuk menggunakannya. peserta didik pada tingkat sekolah menengah pertama lebih suka jika belajar yang dipandukan dengan gambar atau animasi yang tertera di depan kelas.

Permasalahan tersebut dapat diberikan solusi secara tepat yaitu dengan menerapkan *articulate storyline* sebagai media pembelajaran inetarktif yang penyajian materi pembelajarannya dapat dibuat lebih menarik dan menyenangkan. *Articulate storyline* sebagai perangkat lunak yang dapat menggabungkan suara, video, gambar, teks, dan animasi untuk dijadikan media pembelajaran interaktif sesuai kebutuhan. Berbagai kemudahan yang ada pada media pembelajaran tersebut, membuat guru akan

lebih mudah menyampaikan materi serta peserta didik dapat memahami konsep materi dengan lebih menyenangkan, sehingga hasil pemahaman peserta didik akan meningkat. Berikut merupakan gambaran kerangka berpikir dari penjelasan di atas.



Gambar 2. 5 Kerangka Berpikir

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi biasa disebut juga dengan anggapan merupakan hal yang kerap kali ditemukan pada sebuah penelitian, anggapan-anggapan atau asumsi sangat diperlukan oleh penulis ketika melaksanakan sebuah penelitian. Menurut Arikunto (2014, hlm. 105) mengemukakan, bahwa asumsi dasar, postulat atau anggapan dasar perlu berdasar kepada kebenaran atau keyakinan yang telah diyakini oleh calon peneliti. Sejalan dengan itu, Winarno dalam buku Arikunto (2013, hlm. 104) mengatakan, bahwa anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik. Pada kesempatan kali ini, penulis merumuskan anggapan dasar yang menjadi landasan penelitian yakni sebagai berikut:

- a. Penulis telah lulus mata kuliah MKDK (Mata Kuliah Dasar Keguruan) antara lain: Psikologi Pendidikan, Pedagogik, Profesi Keguruan, Strategi Pembelajaran, Evaluasi Pembelajaran, Telaah Kurikulum, *Micro Teaching*, dan telah melaksanakan program PLP I dan PLP II.
- b. Materi menulis teks prosedur adalah salah satu muatan kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia yang terdapat pada Capaian Pembelajaran Sastra di kelas XI pada kompetensi dasar mengontruksi sebuah menulis teks prosedur dengan memerhatikan Penerapan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline*.
- c. Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* memiliki keunggulan dalam memberikan pemahaman secara utuh bagi peserta didik akan materi yang dipelajari, sekaligus memiliki tahapan yang dapat digunakan untuk kegiatan kreatif seperti mengkreasi sebuah karya sastra.

Ketiga poin di atas adalah asumsi yang penulis gunakan sebagai dasar penelitian ini dan sebagai acuan bagi pelaksanaan penelitian yang akan penulis lakukan.

2. Hipotesis

Menurut Arikunto (2018, hlm. 71) hipotesis merupakan suatu tujuan yang bersifat sementara permasalahan. Penelitian sampai melalui data yang terkumpul. Melalui hipotesis, penelitian akan lebih mudah dalam menentukan masalah apa yang bagus dan cocok untuk diteliti. Berdasarkan masalah yang ditemukan, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

H₀: Tidak terdapat perbedaan antara hasil pascates menggunakan model pengaruh penerapan aplikasi *articulate storyline* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 18 Bandung.

H₁: Terdapat perbedaan antara hasil pascates menggunakan model pengaruh penerapan aplikasi *articulate storyline* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 18 Bandung.