

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Materi Ajar

A. Pengertian Materi Ajar

Proses pembelajaran menjadi menarik, apabila guru dapat menyampaikan materi yang sesuai topik untuk membangkitkan minat dan kegembiraan peserta didik. Magdalena (2020) menyatakan bahwa materi ajar merupakan kumpulan bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan berpedoman pada konsep-konsep yang dapat mengarahkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penyusunan secara sistematis berarti penyusunan materi dilakukan secara terstruktur dan teratur agar memudahkan peserta didik dalam proses belajar. Penyusunan materi ajar harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan optimal. Materi ajar yang disusun secara baik tidak hanya mengutamakan aspek kebermanfaatan dan keefektifan dalam pembelajaran, tetapi juga penting untuk memperhatikan karakteristik peserta didik, konteks pembelajaran, dan tujuan yang ingin dicapai, agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyeluruh dan terarah.

Samarinda (2022) berpendapat bahwa seperangkat materi ajar disusun sesuai terhadap kurikulum yang digunakan agar standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan dapat tercapai. Guru dituntut untuk mampu merancang dan menyampaikan materi ajar yang tepat, sehingga tujuan

pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan kurikulum yang diterapkan, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan untuk memecahkan masalah yang muncul dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga diharapkan mampu berinovasi dan mengkreasi materi ajar agar lebih menarik dan variatif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Materi ajar dapat disajikan dalam berbagai bentuk, seperti tulisan, gambar, audio, atau video, yang berisi informasi yang disusun secara rinci untuk menggambarkan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik secara menyeluruh, sehingga dapat membantu kelancaran kegiatan belajar mengajar.

Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 41 Tahun 2007, materi ajar mencakup fakta, konsep prinsip, dan prosedur yang disusun dalam bentuk poin-poin sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi. Secara umum, materi pembelajaran (instructional materials) mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai oleh peserta didik untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Penyusunan materi bertujuan untuk menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, baik dari segi relevansi dengan karakter dan latar sosial mereka, maupun sebagai alternatif sumber belajar selain buku teks yang terkadang sulit diakses. Materi ajar juga mempermudah tugas pengajar dalam melaksanakan pembelajaran serta mendukung terciptanya proses belajar yang lebih efektif dan efisien. Dalam hal ini, materi yang menarik dan bervariasi berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan produktif, sehingga dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

B. Tujuan Materi Ajar

Proses pembelajaran mencakup interaksi yang terjadi dalam kegiatan mengajar dan belajar ketika guru menyampaikan materi kepada peserta didik. Salma (2024) mengungkapkan bahwa penyusunan materi ajar bertujuan untuk (1) Memenuhi kebutuhan peserta didik sesuai kurikulum, (2) Membantu memberikan alternatif bahan ajar untuk peserta didik., (3) Memudahkan guru dalam melaksanakan belajar. Penyusunan materi ajar yang inovatif dan menarik memegang peranan yang sangat vital bagi seorang guru, karena dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap keberhasilan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Materi ajar bertujuan sebagai alat untuk mendukung terciptanya proses belajar mengajar yang efektif, dengan tujuan utama untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, serta sikap peserta didik, sehingga tujuan pendidikan yang diinginkan dapat tercapai dengan optimal melalui kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Selain itu, Lestari dan Dwi (2025) menyatakan bahwa materi ajar menjadi acuan utama dalam pembelajaran karena berisikan informasi sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Melalui materi ajar yang disampaikan oleh guru, diharapkan tercapainya peningkatan pada pengetahuan, keterampilan, kompetensi, dan sikap yang diharapkan dapat tercapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

C. Kriteria Pemilihan Materi Ajar

Memilih jenis materi ajar yang tepat harus memperhatikan berbagai aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar. Proses identifikasi jenis materi pembelajaran sangat penting untuk menentukan pendekatan yang tepat dalam mengajarkannya. Salah satu cara untuk mengajarkan materi, khususnya prosedur, adalah dengan mengajukan pertanyaan terkait kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik. Menurut Sanjaya (2016), terdapat beberapa kriteria yang harus dipenuhi oleh materi ajar yang baik agar dapat mendukung proses pembelajaran secara efektif. Kriteria tersebut meliputi:

1. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

Materi ajar perlu dirancang dengan tujuan yang jelas dan terukur, yang secara langsung terkait dengan kompetensi yang ingin dicapai oleh peserta didik. Hal ini penting agar materi yang diajarkan memiliki arah yang jelas dan relevan dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

2. Relevansi dan keakuratan.

Materi ajar harus sesuai dengan konteks kehidupan peserta didik dan harus disajikan dengan akurasi ilmiah yang tinggi. Ini berarti materi ajar tidak hanya harus relevan dengan kebutuhan peserta didik, tetapi juga harus didasarkan pada informasi yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

3. Keterhubungan dan urutan materi.

Penyusunan materi ajar harus dilakukan dengan cara yang sistematis dan logis, dimulai dengan konsep-konsep yang lebih sederhana, kemudian secara

bertahap beralih ke konsep yang lebih kompleks. Struktur ini membantu peserta didik untuk memahami materi dengan cara yang lebih mudah dan terorganisir.

4. Daya tarik dan keterlibatan peserta didik.

Materi ajar perlu memiliki daya tarik yang cukup untuk menarik perhatian peserta didik dan melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Ini mencakup penggunaan berbagai pendekatan yang dapat merangsang minat dan motivasi peserta didik, sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi bagian yang aktif dalam pembelajaran.

Kriteria-kriteria tersebut dipenuhi, maka materi ajar tidak hanya akan memfasilitasi pencapaian kompetensi yang diinginkan, tetapi juga akan meningkatkan efektivitas dan kualitas pengalaman belajar bagi peserta didik. Selain itu, Sutrisno (2018: 53) menyatakan bahwa dalam menentukan isi dan bentuk materi ajar yang akan digunakan oleh peserta didik dan pengajar sebagai sumber informasi untuk proses pembelajaran, beberapa langkah berikut dapat diambil:

1. Memilih dan menetapkan salah satu dari beberapa buku yang tersedia.

Pengajar diberikan kebebasan untuk memilih buku teks yang dianggap paling sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran, meskipun terdapat beberapa pilihan buku yang dapat dijadikan alternatif. Langkah ini diambil apabila di antara buku-buku yang tersedia terdapat satu buku yang dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum, dengan mempertimbangkan aspek keluasan dan kedalaman materi, metode pengajaran yang digunakan,

karakteristik peserta didik, serta kondisi tempat dan waktu pelaksanaan pembelajaran.

2. Memodifikasi salah satu buku yang dipilih.

Buku teks yang digunakan dalam pembelajaran umumnya disusun berdasarkan tujuan pembelajaran, dengan tetap memperhatikan perkembangan disiplin ilmu dalam setiap mata pelajaran. Kurikulum diharapkan dapat dibuat fleksibel dan dinamis, sehingga dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berubah, serta mampu beradaptasi dengan perubahan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

3. Menghimpun atau mengkompilasi materi dari berbagai sumber.

Materi ajar dapat ditemukan dalam berbagai buku atau sumber lain yang membuat pengajar dapat merujuk pada berbagai referensi yang ada. Langkah ini dilakukan apabila tidak terdapat satu pun buku yang sepenuhnya memenuhi tuntutan kurikulum yang menyebabkan pemilihan buku pada langkah pertama dan kedua tidak dapat dilakukan. Dalam hal ini, pendidik perlu mengumpulkan materi dari berbagai sumber yang relevan agar materi yang dibuat sesuai dengan kurikulum.

4. Menyusun sendiri materi pembelajaran.

Materi ajar disusun dan dikembangkan dengan mengacu pada kebutuhan serta tuntutan kurikulum. Proses penyusunan materi dilakukan jauh sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan memerlukan waktu, tenaga, serta perhatian yang cukup besar. Penyusunan materi ini sering kali melibatkan kerja

sama antar guru agar materi yang disusun dapat memenuhi tujuan pembelajaran secara menyeluruh.

Kriteria pemilihan materi ajar berfungsi sebagai standar atau pedoman dalam menilai kelayakan dan kualitas materi agar sesuai dengan kebutuhan untuk mendukung proses pembelajaran secara efektif. Dengan memperhatikan kriteria tersebut, materi ajar dapat disusun secara lebih terstruktur, relevan, dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

D. Menyusun Materi Ajar

Menyusun materi ajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh guru dalam merencanakan, mengorganisasi, dan mengembangkan bahan pembelajaran yang akan digunakan untuk menyampaikan informasi serta keterampilan kepada peserta didik. Sesuai pendapat Ningsih dan Sari (2021) Penyusunan bahan ajar yang berkualitas memerlukan kolaborasi antara guru, dosen, dan para ahli dari berbagai daerah. Materi ajar harus memfasilitas peserta didik untuk tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga keterampilan dan sikap yang diperlukan secara nyata. Penyusunan materi pembelajaran harus mempertimbangkan jenis materi yang disampaikan, apakah berupa fakta, konsep, prinsip, atau prosedur, karena masing-masing jenis materi memerlukan strategi dan media pembelajaran yang berbeda. Oleh karena itu, dalam penyusunan materi ajar harus berbasis pada situasi dan konteks pembelajaran yang dinamis, sehingga penyusunan materi ajar dapat dilakukan dengan pendekatan yang terencana, efektif, dan sesuai kebutuhan peserta didik.

Al-Fauzani dan rekan-rekan (2017) menyatakan bahwa dasar penyusunan materi ajar harus mempertimbangkan kesesuaian antara materi yang dipilih oleh guru untuk diajarkan dengan materi yang perlu dipelajari oleh peserta didik. Fokus utama adalah pada materi yang benar-benar mendukung pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Penyusunan materi pelajaran hendaknya disusun secara sistematis dan berkesinambungan, karena terdapat hubungan fungsional antara satu bahan dengan bahan berikutnya, di mana bahan yang satu menjadi dasar bagi bahan selanjutnya.

Keluasaan cakupan materi mengacu pada jumlah materi yang perlu dijadikan bagian dari proses pembelajaran, sementara tingkat kedalaman materi harus berhubungan dengan dengan tingkat detail konsep yang harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa. Oleh karena itu, penyusunan materi ajar harus memperhatikan relevansi, kesesuaian, dan tujuan pembelajaran agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara optimal.

2.1.2. Pengembangan Materi Ajar

A. Pengertian Pengembangan

Pengembangan menurut Ritonga (2022) ialah suatu proses yang bertujuan meningkatkan keterampilan teknis, pengetahuan teoritis, pemahaman konseptual, dan nilai-nilai moral sesuai kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan merupakan proses dalam menghasilkan suatu produk terbaru secara lebih baik daripada produk sebelumnya. Selain itu, pengembangan adalah serangkaian kegiatan dalam memproduksi atau menghasilkan suatu produk

berdasarkan revisi yang diverifikasi dari produk sebelumnya untuk meningkatkan kualitas produk tersebut (Febrinasari dkk, 2022). Pengembangan dilakukan sebagai proses atau cara perubahan secara bertahap dari suatu produk menuju tingkat yang lebih tinggi dan luas, yang pada akhirnya menghasilkan kesempurnaan. Pengembangan terhadap suatu produk dilakukan untuk memperoleh suatu produk yang lebih baik daripada produk sebelumnya.

B. Pengembangan Materi Ajar

Menurut Wijayanti dkk (2023) bahwa pengembangan materi ajar sebagai suatu proses yang meliputi identifikasi dan evaluasi terhadap isi materi serta strategi pembelajaran yang digunakan secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pengembangan materi ajar dilakukan merancang pembelajaran secara logis dan terstruktur, guna menentukan segala hal yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar, dengan mempertimbangkan potensi dan kompetensi peserta didik. Proses pengembangan materi ajar meliputi identifikasi dan evaluasi isi serta strategi pembelajaran secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

Pengembangan materi ajar dilakukan berdasarkan beberapa faktor-faktor yang menjadi pertimbangan Sihotang (2022: 35), sebagai berikut.

1. Kecermatan isi

Kecermatan isi mengacu pada validitas atau kebenaran isi secara ilmiah, sedangkan keselarasan isi berarti kesesuaian isi dengan nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat atau bangsa tertentu.

2. Ketepatan cakupan

Ketepatan cakupan berkaitan dengan sejauh mana isi bahan ajar mencakup aspek luas dan mendalam dari materi, serta keutuhan konsep yang didasarkan pada landasan ilmiah.

3. Ketercernaan

Ketercernaan mengacu pada tingkat kemudahan peserta dalam memahami materi ajar, sehingga isi materi dapat diterima dan dimengerti dengan baik oleh peserta didik.

4. Penggunaan bahasa

Pengembangan materi ajar, penggunaan bahasa merupakan salah satu faktor penting yang harus diperhatikan. Meskipun materi ajar telah disusun dengan isi yang akurat, format yang konsisten, dan penyajian yang menarik, hal tersebut akan menjadi sia-sia apabila bahasa yang digunakan tidak dapat dipahami oleh peserta didik. Tanpa bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, bahan ajar tidak akan memiliki makna atau nilai guna dalam proses pembelajaran.

5. Ilustrasi

Dalam hal ini, materi ajar yang digunakan untuk menyampaikan informasi sebaiknya memuat berbagai elemen seperti tabel, diagram, grafik, kartun, gambar, foto, sketsa, dan simbol.

6. Perwajahan/pengemasan

Perwajahan atau pengemasan berperan dalam perancangan atau penataan letak informasi dalam satu halaman cetak, serta pengemasan dalam paket bahan ajar multimedia.

7. Kelengkapan komponen bahan ajar

Paket bahan ajar terdiri dari tiga komponen utama, yaitu komponen inti, komponen pendukung, dan komponen evaluasi hasil belajar. Komponen inti berisi informasi atau topik utama yang harus dipahami dan dikuasai oleh peserta didik. Komponen pendukung berfungsi sebagai tambahan informasi atau materi pengayaan untuk memperluas wawasan peserta didik. Sedangkan komponen evaluasi digunakan untuk mengukur hasil belajar yang diperoleh dari penggunaan bahan ajar tersebut. Oleh karena itu, pengembangan dilakukan dengan serangkaian kegiatan dalam memproduksi atau menghasilkan suatu produk berdasarkan revisi yang diverifikasi dari produk sebelumnya untuk peningkatan kualitas produk tersebut.

C. Model-Model Pengembangan Materi Ajar

Model-model pengembangan materi ajar menjadi pedoman dalam membantu untuk memastikan materi ajar tersebut telah relevan, efektif, dan sesuai berdasarkan kebutuhan peserta didik serta tujuan pembelajaran. Menurut Hidayat (2020), pengembangan materi ajar memiliki beberapa model sebagai berikut.

1. Model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) adalah model pengembangan materi ajar yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analisis kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran, perancangan terhadap struktur dan isi sesuai dengan metode serta teknologi yang akan digunakan, pengembangan, implementasi digunakan saat pembelajaran, dan evaluasi terhadap materi ajar yang telah dikembangkan.

2. Model *ASSURE* (*Analyze, State objectives, Select methods, Utiliza materials, Require learner, participation, Evaluate*) adalah model pengembangan materi ajar yang mementingkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Model ini terdiri dari enam tahapan, meliputi tahapan pertama melakukan analisis terhadap peserta didik dan kondisi kelas untuk menentukan metode dan teknologi yang sesuai, tahapan kedua menentukan tujuan pembelajaran secara spesifik dan jelas bagi peserta didik, tahapan ketiga berupa pemilihan metode dan sumber daya yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, tahapan keempat mempersiapkan sumber daya dan materi ajar sesuai kebutuhan, tahapan kelima berupa kegiatan memberikan masukan terhadap partisipasi peserta didik dalam berbagai cara proses pembelajaran, serta tahapan keenam melakukan evaluasi terhadap materi ajar dan proses pembelajaran yang bertujuan memastikan keefektifitasnya.
3. Model Dick & Carey. Model ini tepat digunakan untuk mengembangkan materi ajar secara kompleks dan besar. Terdiri atas 10 tahapan, meliputi analisis kebutuhan pembelajaran, analisis kinerja peserta didik terhadap mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan, analisis karakteristik peserta didik, merumuskan tujuan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik, merancang strategi pengajaran, mengembangkan bahan ajar sesuai desain dan tujuan pembelajaran, melakukan validasi atau evaluasi terhadap materi ajar, melakukan revisi apabila dibutuhkan dari hasil evaluasi, diimplementasikan dalam pembelajaran, dan evaluasi terhadap keefektifitas materi ajar.

2.1.3 Novel

A. Pengertian Novel

Novel adalah jenis karya sastra yang berbentuk prosa panjang (minimal 40.000 kata dan lebih kompleks dari cerita pendek). Rahman (2023) berpendapat bahwa novel adalah sebuah karangan prosa berbentuk panjang dan mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang disekitar yang menonjolkan sikap dan sifat setiap pelaku. Senada terhadap pendapat tersebut, Ariska dan Amelysa (2020: 16) mengemukakan bahwa novel adalah sebuah karangan prosa berbentuk panjang yang menceritakan kehidupan seseorang bersama orang lain disekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat masing-masing pelaku yang terdapat pada cerita tersebut. Novel memiliki cerita dengan alur yang kompleks, semua cerita beragam, dan tempat cerita juga beragam.

Pendapat yang serupa juga disampaikan oleh Damono (dalam Al-Ma'ruf dan Nurgrahani, 2017: 76), yang menyatakan bahwa novel merupakan salah satu bentuk karya sastra fiksi, namun alur ceritanya dapat menggambarkan pengalaman hidup yang nyata dan mampu mempengaruhi perasaan pembaca melalui pengalaman emosional yang ditimbulkan. Sementara itu, menurut Wellek dan Warren (dalam Al-Ma'ruf dan Nurgrahani, 2017: 75-76), novel adalah suatu bentuk cerita yang menggambarkan kehidupan serta perilaku manusia pada masa tertentu, sesuai dengan konteks waktu ketika novel itu ditulis. Dalam novel, pengungkapan konflik kehidupan tokoh-tokoh, rangkaian peristiwa, dan latar cerita disajikan dengan cara yang lebih mendalam dan terstruktur, memungkinkan pembaca untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas tentang dinamika

kehidupan manusia pada era tersebut. Novel bukan hanya sekedar sebuah cerita, tetapi juga sebuah refleksi sosial yang mencerminkan realitas hidup melalui pengalaman dan interaksi antar tokoh yang kompleks.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, disimpulkan bahwa novel merupakan sebuah karya sastra berbentuk prosa yang memiliki alur kompleks dalam menceritakan kehidupan seseorang bersama orang sekitarnya dengan menonjolkan watak dan sifat masing-masing pelaku yang terdapat pada cerita tersebut.

B. Unsur Instrinsik

Novel memiliki unsur intrinsik yang sangat penting dalam pembentukan sebuah karya sastra. Unsur-unsur tersebut harus disusun secara tepat dan sistematis agar alur cerita yang disajikan dapat dipahami dengan baik dan tidak membingungkan pembaca. Menurut Nurgiyantoro (2018: 30), unsur intrinsik merujuk pada elemen-elemen menjadikan suatu teks terasa sebagai karya sastra, bukan sekedar tulisan biasa. Unsur-unsur tersebut akan terlihat ketika seseorang membaca karya sastra, dan melalui elemen-elemen tersebut, cerita menjadi lebih hidup, terstruktur, serta mampu menyampaikan pesan penulis secara jelas dan efektif. Unsur intrinsik mencakup berbagai komponen penting, yakni tema, tokoh dan penokohan, sudut pandang, alur atau plot, latar atau *setting*, amanat, serta gaya bahasa. eluruh elemen ini saling berkaitan dan bekerja secara terpadu untuk membentuk cerita yang utuh, sehingga memberikan pengalaman membaca yang lebih mendalam dan bermakna bagi pembaca.

1. Tema

Tema adalah suatu ide sebagai dasar terbentuknya sebuah cerita. Wicaksono (2017: 94) mengemukakan bahwa tema merupakan konsep utama yang mendasari sebuah cerita sehingga menjadi dasar bagi pengarang dalam menciptakan karya fiksi.

2. Tokoh dan Penokohan

Menurut Wicaksono (2017:173), tokoh dalam sebuah cerita merupakan individu yang menjalankan peran penting dalam mengubah rangkaian peristiwa menjadi sebuah karya fiksi yang utuh. Istilah "tokoh" merujuk pada karakter atau sosok yang terlibat dalam jalannya cerita. Wicaksono (2017:174) juga menjelaskan bahwa penokohan berkaitan dengan cara penggambaran sifat, karakter, dan kepribadian yang dimiliki oleh masing-masing tokoh dalam cerita. Penokohan berfungsi untuk memberikan kedalaman watak pada setiap tokoh, sehingga membentuk identitas mereka dalam narasi. Melalui penokohan, penulis dapat menampilkan keunikan dan karakteristik masing-masing tokoh, yang memudahkan pembaca untuk memahami peran mereka dalam perkembangan alur cerita. Proses ini juga berperan penting dalam membangun keterlibatan emosional antara pembaca dan tokoh, serta menjamin bahwa setiap karakter berperan secara fungsional dalam struktur cerita yang telah disusun.

3. Sudut Pandang

Menurut Wicaksono (2017: 242) menyatakan bahwa sudut pandang adalah bagian dari perspektif atau pandangan fisik dari orang atau pembicara melihat penyajian ide atau peristiwa pada suatu cerita agar dapat memahami kualitas

emosional dan mental seseorang melalui sikap dan nada. Hal ini membutuhkan opini pembaca sebagai perbedaan terhadap pemahaman karya sastra yang dibaca. Pemilihan sudut pandang memiliki pengaruh terhadap penyajian, tokoh, tindakan, latar, dan segala hal yang berkenaan dengan kisah yang diceritakan.

4. Alur atau *Plot*

Wicaksono (2017:172) mendefinisikan alur sebagai susunan peristiwa yang dibangun secara logis dan kronologis oleh pembaca melalui keterkaitan antarperistiwa yang dialami tokoh. Alur, atau yang juga disebut plot, merupakan rangkaian peristiwa dalam cerita yang tersusun berdasarkan hubungan sebab akibat untuk mengatur jalannya cerita. Terdapat tiga jenis alur, yaitu: 1) Alur maju, yang menyajikan rangkaian peristiwa secara urut dari awal hingga akhir; 2) Alur mundur, yang menampilkan peristiwa dengan urutan tidak linier, dimulai dari bagian akhir cerita; dan 3) Alur campuran (maju-mundur), yang menggabungkan unsur alur maju dan mundur dengan menyisipkan kilas balik atau gambaran masa depan di tengah-tengah cerita.

5. Latar atau *setting*

Menurut Wicaksono (2017:213), latar atau setting merupakan lingkungan terjadinya suatu peristiwa dalam cerita. Penggunaan latar membantu memberikan kejelasan mengenai waktu terjadinya peristiwa serta menciptakan suasana yang dihadirkan oleh pengarang. Latar atau *setting* dibagi menjadi tiga jenis, yakni latar tempat yang menunjukkan lokasi terjadinya peristiwa, latar waktu yang menjelaskan kapan peristiwa berlangsung, dan latar suasana yang

menggambarkan kondisi emosional atau perasaan dalam adegan yang sedang berlangsung.

6. Amanat

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang melalui karya tulisnya. Menurut Amral (2020: 213), amanat merupakan pesan khusus yang disampaikan oleh pengarang atau penulis kepada pembaca, yang memiliki makna tertentu dan tidak selalu dapat dipahami oleh semua pembaca. Amanat memiliki tujuan untuk memotivasi pembaca terhadap cerita yang telah dibaca, sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari pembaca.

7. Gaya Bahasa

Wicaksono (2019:134) menyatakan bahwa gaya bahasa adalah cara penyusunan kata yang dipengaruhi oleh perasaan penulis, yang dapat menciptakan kesan tertentu di hati pembaca. Gaya bahasa ini sering kali diwujudkan dalam bentuk figura bahasa, seperti metafora, personifikasi, simile, dan berbagai jenis gaya lainnya, yang berfungsi untuk menambah keindahan dan kekuatan ekspresi dalam sebuah karya. Gaya bahasa tidak hanya berkaitan dengan pemilihan kata yang tepat, tetapi juga dengan kemampuan untuk menyesuaikan penggunaan bahasa agar sesuai dengan konteks atau tujuan komunikasi. Hal tersebut membuat gaya bahasa memiliki peranan penting dalam membangun suasana, menyampaikan pesan secara lebih efektif, dan memengaruhi cara pandang pembaca atau pendengar terhadap suatu karya atau pernyataan.

Gaya bahasa menjadi salah satu unsur kebahasaan novel sebagai teknik atau cara oleh pengarang untuk menyampaikan pesan melalui kata-kata yang

memperindah, memperjelas, atau memperkuat makna dalam suatu komunikasi. Gaya bahasa terbagi menjadi beberapa kelompok, salah satunya majas. Menurut Marnetti (2018:38) majas merupakan gaya bahasa yang digunakan untuk menyatakan atau menyampaikan sesuatu dalam bentuk kiasan atau perumpamaan agar memperindah atau meremahkan suatu objek. Akan tetapi, Widiyanto (2018:952) menyatakan bahwa majas merupakan interpretasi pengarang terhadap hal yang ingin disampaikan melalui pemilihan bahasa. Sehingga, penggunaan majas pada suatu karya sastra oleh pengarang dijadikan sebagai teknik pengungkapan bahasa, pendayagunaan melalui kata-kata yang tidak menunjuk makna harfiah.

Anggraini, dkk (2019:4) membagi majas menjadi empat bagian, sebagai berikut ini:

- a. Majas perbandingan adalah gaya bahasa yang membandingkan suatu objek atau perilaku manusia dengan yang lain melalui cara menyetarakan, menggantikan, atau melebih-lebihkan. Beberapa jenis majas perbandingan antara lain personifikasi, metafora, asosiasi, hiperbola, eufemisme, metonimia, simile, alegori, sinekdok, dan simbolik.

- 1) Majas personifikasi adalah jenis majas yang memberikan sifat atau perilaku manusia kepada benda mati. Dengan majas ini, benda mati digambarkan seakan-akan bisa berperilaku dan bertindak seperti manusia. Majas ini membuat benda mati tampak memiliki karakteristik dan tingkah laku layaknya makhluk hidup.

- 2) Metafora adalah majas yang menggambarkan suatu objek dengan menggunakan ungkapan yang bersifat konotatif atau kiasan.
- 3) Asosiasi adalah majas yang membandingkan dua hal yang berbeda untuk menunjukkan hubungan tertentu.
- 4) Hiperbola merupakan majas yang berfungsi untuk melebih-lebihkan suatu hal secara berlebihan.
- 5) Eufemisme adalah majas yang digunakan untuk menyampaikan pernyataan secara lebih halus dan sopan.
- 6) Metonimia adalah majas yang menggunakan penggantian nama atau istilah untuk menyebut sesuatu, biasanya dengan tujuan tertentu. Akan tetapi, melebih-lebihkan sesuatu yang bertujuan kurang tepat, karena metonimia lebih berkaitan dengan penggantian istilah daripada melebih-lebihkan.
- 7) Simile merupakan majas perumpamaan dengan menggunakan kata bak, bagaikan, umpama, bak, bagaikan, dan lain-lain.
- 8) Alegori adalah ungkapan yang menggunakan perumpamaan atau kiasan untuk menyamakan suatu hal dengan makna tertentu.
- 9) Sinekdo adalah majas yang menggunakan sebagian dari sesuatu untuk mewakili keseluruhan, atau sebaliknya, menggunakan keseluruhan untuk menyatakan sebagian.
- 10) Simbolik adalah majas yang menggambarkan manusia dengan menggunakan sifat atau karakteristik makhluk hidup lain sebagai perumpamaan.

b. Majas penegasan merupakan majas yang menyampaikan suatu hal yang bertujuan untuk menegaskan, mengajak, mempengaruhi, atau meyakinkan pembaca. Majas penegasan meliputi pleonasme, repetisi, klimaks, antiklimaks, paralelisme, dan tautologi.

- 1) Pleonasme merupakan majas yang bermakna sama untuk menegaskan suatu hal.
- 2) Repetisi adalah majas yang mengulangi kata atau frasa yang sama dalam sebuah kalimat untuk menegaskan makna.
- 3) Klimaks adalah majas yang menyusun ide atau pernyataan secara berurutan dari yang paling rendah menuju yang paling tinggi, sedangkan antiklimaks justru sebaliknya, yaitu dari yang tinggi ke rendah.
- 4) Paralelisme adalah majas yang mengulang struktur kata atau frasa dalam bait puisi untuk memberikan kesan ritmis dan penekanan.
- 5) Tautologi adalah majas yang menggunakan pengulangan kata-kata yang memiliki makna sama atau sangat mirip (sinonim).

c. Majas pertentangan merupakan majas yang mempertentangkan dua hal yang saling berlawanan atau berbeda satu sama lain. Jenis-jenis majas pertentangan meliputi litotes, paradoks, antitesis, dan kontradiksi interminis. Litotes, yakni majas yang berisi pernyataan yang bermaksud merendahkan.

- 1) Paradoks adalah majas yang menggambarkan suatu kondisi yang berkebalikan dengan suatu kondisi atau suasana yang sebenarnya.

2) Antitesis, yakni majas yang memadukan kata yang saling bertentangan.

3) Kontradiksi interminis, yakni majas yang menyangkal pernyataan sebelumnya.

d. Majas sindiran merupakan kata-kata kiasan yang bertujuan untuk menyindir perilaku manusia. Macam-macam majas yakni ironi, sinisme, sarkasme.

1) Ironi adalah majas yang menggunakan kata-kata yang bertentangan dengan hal sebenarnya.

2) Sinisme adalah majas yang menyampaikan sindiran langsung.

3) Sarkasme adalah majas yang menyampaikan sindiran tidak sopan.

C. Unsur Ekstrinsik

Unsur-unsur ekstrinsik merujuk pada segala hal yang memberikan pengaruh terhadap pembentukan sebuah karya sastra. Widayati (2020: 13) menyatakan bahwa unsur ekstrinsik merujuk pada latar belakang serta sumber informasi yang berasal dari luar karya sastra itu sendiri, yang memiliki nilai, makna, dan pengaruh yang signifikan, sehingga tidak dapat dianggap tidak terlalu penting dalam pembentukan suatu karya sastra. Meskipun unsur ekstrinsik tidak berperan sebagai bagian internal dalam karya, keberadaannya tetap memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keseluruhan cerita yang dihasilkan. Dengan kata lain, unsur ekstrinsik dapat memperkaya makna dan konteks karya sastra, meskipun ia berasal dari faktor eksternal yang tidak langsung terlibat dalam struktur naratifnya.

Menurut Nurgiyanto (2018: 30), unsur ekstrinsik adalah elemen-elemen yang berasal dari luar karya sastra itu sendiri, namun memiliki dampak terhadap karya tersebut meskipun tidak secara langsung terlibat dalam proses penciptaannya. Unsur-unsur ekstrinsik ini memainkan peranan penting dalam memberikan konteks, memperkaya pemahaman, dan mempengaruhi cara pandang pembaca terhadap karya sastra yang dibaca. Berikut ini adalah beberapa unsur ekstrinsik yang berpengaruh dalam sebuah novel.

- a) Sejarah atau biografi memiliki pengaruh terhadap jalannya cerita di novel.
- b) Situasi dan kondisi mempengaruhi hasil karya sastra yang diciptakan oleh pengarang secara langsung maupun tidak langsung.
- c) Nilai-nilai dalam cerita berupa nilai moral, nilai sosial, nilai budaya, dan nilai estetika yang disisipkan oleh pengarang.

Berdasarkan pendapat diatas, maka disimpulkan bahwa unsur ekstrinsik adalah bagian yang berpengaruh terhadap sebuah cerita melalui sumber informasi yang diperoleh serta memiliki suatu nilai, arti, dan pengaruh.

2.1.4. Media Pembelajaran

A. Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga dapat menumbuhkan minat dan ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan. Menurut Junaidi (2019), media pembelajaran dipandang sebagai instrumen pengajaran (*teaching aids*) yang

mencakup berbagai alat visual, seperti objek, model, dan alat lainnya yang mampu memberikan pengalaman konkret kepada siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu memperkuat daya serap terhadap materi pembelajaran.

Rohani dan Anas (2022) beranggapan media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampai pesan pembelajaran yang dapat merangsang pemikiran peserta didik dan menjadi perantara dalam proses belajar agar mereka lebih terlibat aktif. Media ini digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan tujuan meningkatkan keterlibatan dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki tujuan sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran agar dapat menyampaikan materi ajar dengan mudah saat proses belajar mengajar dan menjadikan siswa lebih memahami materi di dalam kelas. Media pembelajaran sangat berguna dan bermanfaat pada proses jalannya pendidikan karena dengan media pembelajaran proses pembelajaran lebih terarah, teratur dan mempunyai pedoman sesuai tujuan pendidikan. Selain itu, Astuti dkk (2024) menyatakan bahwa terdapat empat tujuan media dalam proses pembelajaran, diantaranya:

- (1) Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis.
- (2) Membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian belajar.

- (3) Memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu.
- (4) Memberikan simulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pelajar, daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media.

Guru sering menghadapi kesulitan dalam menyampaikan materi pelajaran, terutama apabila satu-satunya sumber informasi adalah diri mereka sendiri yang memiliki keterbatasan. Kendala ini akan semakin nyata jika guru tidak memanfaatkan alat media dalam proses pembelajaran dan tidak mampu menyajikan materi secara konkret kepada peserta didik. Misalnya, penggunaan alat peraga dan media pembelajaran dapat membantu menjelaskan konsep matematika secara visual sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya bagi guru untuk menggunakan berbagai metode pembelajaran dan sumber daya yang ada agar proses belajar siswa menjadi lebih efektif.

B. Jenis Media Pembelajaran

Astuti dan Putra (2022) berpendapat bahwa terdapat empat jenis media pembelajaran sebagai berikut:

- (1) media audio yang merupakan media dalam bentuk penyajian suara seperti radio atau rekaman suara,
- (2) media visual merupakan media yang berhubungan dengan fungsi mata seperti menjabarkan berbagai gambar yang berkaitan dengan materi,

- (3) media audio-visual merupakan media yang menggabungkan antara unsur suara dan gambar dalam satu kesatuan seperti video pembelajaran, dan
- (4) dan multimedia merupakan media yang memungkinkan melibatkan semua indera manusia seperti model tiga dimensi.

Selain itu, Silahuddin (2022) menyatakan media pembelajaran dapat diklasifikasikan kedalam kategori yaitu:

- 1) Audio: kaset audio, siaran radio, CD, telepon, MP3
- 2) Cetak: buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar, photo
- 3) Audio-cetak: kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
- 4) Proyeksi visual diam: over heard transparent (OHT), slide
- 5) Proyeksi audio visual diam: slide bersuara
- 6) Visual gerak: film bisu
- 7) Audio visual gerak: video/VCD/televise
- 8) Objek fisik: benda nyata, model
- 9) Manusia dan lingkungan: Guru, pustakawan, laboran
- 10) Komputer

Ilmu teknologi dan pengetahuan mengalami kemajuan luar biasa setiap tahunnya (Matondang et al., 2024). Pada abad 21 saat ini, pendidik dituntut untuk menguasai pengetahuan teknologi pedagogik yang dikenal dengan *TPACK* (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) agar dapat berinovasi dalam pembelab jaran terutama dalam penggunaan media pembelajaran digital. Ini sejalan dengan peserta didik yang kebanyakan sudah menjadi *digital native* yaitu mereka telah memiliki keakraban dan banyak menghabiskan waktu

dengan perangkat teknologi digital (Dafrizal, 2017). Marc Prensky menggambarkan generasi yang telah tumbuh dalam lingkungan yang dikelilingi oleh teknologi digital, seperti komputer, internet, dan perangkat seluler dengan sebutan *digital natives*.

Digital natives adalah pengguna teknologi yang telah terbiasa sejak usia dini, dan cenderung memiliki tingkat keterampilan dan kecakapan yang lebih tinggi dalam menggunakan teknologi tersebut dibandingkan dengan generasi sebelumnya (Choiriyati, 2019). Pembuatan media video pembelajaran dapat diwujudkan dengan berbagai aplikasi, termasuk salah satunya adalah aplikasi *CapCut*.

2.1.5. Aplikasi *CapCut*

A. Pengertian Aplikasi *CapCut*

Aplikasi *CapCut* adalah salah satu *platform editing* foto dan video yang tengah populer di kalangan masyarakat, khususnya di kalangan remaja. Aplikasi ini semakin dikenal seiring dengan peningkatan penggunaannya yang pesat. Fajri (2021) menyatakan bahwa *CapCut* merupakan aplikasi editing video yang dikembangkan oleh *ByteDance*, perusahaan yang juga mengembangkan *TikTok*, dan saat ini sangat diminati oleh pengguna smartphone *Android*. Sejalan dengan itu, Cutiepie (2022) mengungkapkan bahwa *CapCut* dapat diakses secara gratis dan dirancang khusus untuk mengedit video melalui perangkat seluler. *CapCut* menawarkan berbagai *template* yang terus diperbarui sesuai dengan tren terkini, sehingga mempermudah pengguna dalam mengedit video. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan fitur untuk menambahkan berbagai elemen seperti stiker,

musik, dan gambar, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya. Ketersediaan segala fitur tersebut, *CapCut* telah menjadi salah satu aplikasi editing video yang banyak digunakan oleh berbagai kalangan untuk menghasilkan karya video yang menarik dan kreatif.

Menurut Jemadu (2020), *CapCut* adalah aplikasi penyunting video yang dapat digunakan secara gratis dan dirancang dengan antarmuka yang sederhana, memudahkan penggunanya untuk mengedit video dengan berbagai fitur yang tersedia, seperti filter, stiker, font, dan template, yang secara signifikan dapat meningkatkan kreativitas. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur menarik yang memungkinkan pengguna untuk membuat video dengan durasi panjang maupun pendek. Proses editing pada *CapCut* mencakup beberapa tahapan, di antaranya pemotongan video, penggabungan foto dan animasi, penyisipan teks atau video dalam bentuk overlay, penambahan musik latar (background), stiker, serta berbagai fitur lainnya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan kreatif pengguna. Dengan fitur-fitur tersebut, *CapCut* menjadi alat yang efektif untuk menghasilkan video yang menarik, baik untuk keperluan pribadi maupun profesional.

Berdasarkan dari beberapa teori diatas, maka disimpulkan bahwa aplikasi *CapCut* menjadi aplikasi yang sangat mendukung, efektif, menarik, serta memudahkan pengguna dalam membuat media, salah satunya media pembelajaran berbasis audio visual yang menghasilkan video dengan kualitas yang baik.

B. Manfaat Aplikasi *CapCut* dalam Pembelajaran

Aplikasi *CapCut* telah banyak digunakan oleh masyarakat sejak beberapa tahun kebelakangan ini. Aplikasi ini sangat memiliki peranan penting bagi seorang editor atau pengedit. Kelebihan aplikasi *CapCut* ialah tersedia berbagai macam jenis filter yang dapat meningkatkan kreatifitas. Pendapat Rahayu (2022) bahwa fitur-fitur yang terdapat di *CapCut* mudah dipahami oleh banyak orang, sehingga tidak memerlukan keterampilan yang tinggi dalam penggunaannya. Selain tersedianya berbagai filter, kelebihan aplikasi ini dapat digunakan secara gratis di semua perangkat *mobile*. Berbeda dari aplikasi lainnya, aplikasi *CapCut* tidak memberikan *watermark* (tanda air) sehingga membuat video lebih menarik dan tidak mengganggu terhadap tulisan atau logo dari aplikasi *CapCut* sendiri. Berdasarkan beberapa kelebihan diatas, aplikasi ini sangat cocok digunakan sebagai salah satu aplikasi penghasil media interaktif, terutama dalam pembelajaran. Video yang dihasilkan mencakup gambar, video, animasi, atau *powerpoint* di satu aplikasi.

Aplikasi *Capcut* dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran yang terkesan lebih kreatif dan menarik agar mampu mendidik peserta didik menciptakan suasana pembelajaran secara efektif, kondusif, serta tidak membosankan. Menurut Syahmewah (2023) mengemukakan bahwa *CapCut* adalah aplikasi khusus untuk pengeditan video, dengan segala fitur yang ada didalamnya yang dapat digunakan oleh guru atau peserta didik sebagai media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses. Guru dapat menambahkan berbagai elemen yang tersedia untuk meningkatkan dan menciptakan video

dengan kreatif dan sesuai, sehingga sangat membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *CapCut* dalam pembelajaran sangat membantu guru atau pendidik sebagai media yang mudah diakses dan kreatif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

2.2. Kerangka Berpikir

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada salah satu sekolah, tepatnya siswa kelas XII SMA Swasta YPK Medan diketahui bahwa ditemukannya masalah berupa kurangnya pengetahuan peserta didik terhadap unsur kebahasaan, terutama pada unsur kebahasaan novel. Selain itu, ditemukannya guru yang belum menggunakan bantuan aplikasi *CapCut* sebagai media menyampaikan materi ajar. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah oleh guru dan buku ajar yang diberikan oleh pihak sekolah sebagai media pembelajaran mengajarkan materi yang sesuai pada buku tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan saat observasi di SMA Swasta YPK Medan, maka guru di sekolah tersebut memiliki kebutuhan mengembangkan materi ajar untuk menambah wawasan peserta didik sehingga tidak hanya berpatokan pada buku ajar. Mengikuti perkembangan zaman, seorang guru harus dapat menggunakan teknologi sebagai media ajar untuk menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, salah satunya aplikasi *CapCut*.

Penggunaan aplikasi *CapCut* sangat bermanfaat dalam mengembangkan materi ajar unsur kebahasaan novel agar memiliki tampilan yang lebih menarik berupa video animasi. Pengembangan materi ajar tentu harus dilakukan berdasarkan uji validasi oleh ahli materi dan media agar produk yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan dan diakui kesesuaiannya. Penilaian yang diperoleh dari validasi menghasilkan ketentuan produk yang dikembangkan berupa materi ajar layak digunakan atau tidak layak dan harus melakukan perbaikan lagi. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan Pengembangan Materi Ajar Unsur Kebahasaan Novel Berbantuan Aplikasi *CapCut* pada Siswa Kelas XII di SMA Swasta YPK Medan Tahun Ajaran 2024/2025.

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

