

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan merupakan sebuah metode atau strategi dalam penelitian yang ampuh dalam memperbaiki praktik dalam perencanaan penelitian melalui suatu kajian yang berisi proses pengembangan, baik perancangan maupun evaluasi pembelajaran. Penelitian pengembangan terkadang disebut dengan penelitian perancangan. Sedangkan menurut Borg and Gall, penelitian pengembangan yaitu “*a process used develop and validate educational product*”. Bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu usaha guna mengembangkan dan memvalidasi produk yang dikembangkan yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar.<sup>1</sup>

Penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah yang digunakan untuk mengembangkan dan menyempurnakan produk baru maupun produk yang sudah ada sebelumnya yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk yang dikembangkan dapat berupa suatu perangkat lunak maupun perangkat keras. Perangkat keras contohnya seperti buku, modul, dan alat bantu pembelajaran di kelas maupun pembelajaran di laboratorium. Perangkat lunak yaitu meliputi pembelajaran di laboratorium atau perpustakaan, program komputer pengolahan

---

<sup>1</sup> Sigit Purnama, “*Metode Penelitian dan Pengembangan*”, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2013) Literasi Vol IV hal 20

data, pembelajaran di kelas, dan juga model-model pembelajaran pendidikan, bimbingan, pelatihan, dan evaluasi.<sup>2</sup>

Pengembangan produk yang dihasilkan dikatakan memiliki kualitas baik jika memenuhi 3 aspek, yaitu validasi, kepraktisan, dan efektivitas.<sup>3</sup> Usaha pengembangan suatu produk dalam pelaksanaannya harus melewati berbagai komponen dalam metode penelitian pengembangan yang terdiri dari dua komponen agar dapat menghasilkan produk yang diharapkan dan berkualitas, serta dapat memberikan manfaat positif dalam proses belajar mengajar di dunia pendidikan saat ini dan masa yang akan datang.<sup>4</sup>

Komponen utama yaitu model pengembangan, yaitu dasar untuk mengembangkan produk media yang akan dihasilkan. Komponen kedua yaitu prosedur pengembangan, prosedur yang ditempuh oleh peneliti untuk menghasilkan produk media agar sesuai tujuan yang diinginkan. Komponen ketiga yaitu uji coba produk pengembangan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak.<sup>5</sup>

Penelitian dan pengembangan memiliki banyak model diantaranya yakni ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementaion, and Evaluation*.<sup>6</sup> Model pengembangan

---

<sup>2</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, "Metode Penelitian Pendidikan." (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, cet kedua, 2006) hal 16

<sup>3</sup> Dewi, Sadia, Ristiati, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu dengan Setting Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kinerja Ilmiah Siswa", e-Journal (Singaraja : Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, 2013), Vol.3 hlm 5

<sup>4</sup> Ayuni Dwi Pangesti, "Research and Development: Penelitian yang Produktif Dalam Dunia Pendidikan", (Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2019)

<sup>5</sup> Albinus Silalahi, "Development Research (Penelitian Pengembangan) dan Research & Development (Penelitian&Pengembangan) Dalam Bidang Pendidikan/Pembelajaran", seminar & Workshop Penelitian Disertasi Program Doktor Pasca Sarjana, (Universitas Negeri Medan: 2017) hlm 3

<sup>6</sup> Uswatun Khasanah, Dian Noviar, "Pengembangan Novel Biologi Sebagai Sumber Belajar Biologi Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA/MA Materi Sistem Imunitas", (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta) hlm 197

ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang system pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu langkah atau proses yang akan dicapai dalam mengembangkan suatu produk sampai pada tahap validasi produk. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah yang telah ditetapkan secara terstruktur. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang produk yang dikembangkan agar layak digunakan sebagai media pembelajaran. Produk yang dikembangkan melalui penelitian *R&D* pada bidang pendidikan diharapkan agar dapat meningkatkan produktivitas pendidikan yang berkualitas.

## 2. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin dari kata “medium”, yang secara harfiah memiliki arti pengantar maupun perantara.<sup>7</sup> Sedangkan kata media dalam bahasa Arab, *wasā'il* jamak dari kata *wasīlah* yang berarti perantara antar pengantar, perantara dapat diartikan diantara atau mengantarai dua sisi. Posisi perantara berada di tengah sehingga disebut mengantarkan. Media dapat diartikan sesuatu yang merangsang pikiran dan perasaan dalam menyalurkan pesan bagi penggunanya, media disini bertindak sebagai alat dan bahan untuk menangkap serta memproses dan menyusun informasi visual dan verbal. Sehingga dapat meningkatkan atau membangun keterampilan atau pengetahuan serta sikap ke arah yang positif yang dapat digunakan untuk pembelajaran lebih efektif.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Yusufhadi Miarso, “*Teknologi Komunikasi Pendidikan Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*”, (Jakarta: Pustekkom Dikbud dan CV Rajawali, 1986) hlm 25

<sup>8</sup> Satrianawati, “*Media dan Sumber Belajar*”, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018) hal 8

*New Oxford American Dictionary* mencatat bahwa arti kata media berasal dari bahasa latin “*medius*” yang artinya “diantara”. Media yang dikembangkan disebut sebagai media pembelajaran jika media tersebut memuat pesan dengan tujuan pembelajaran. *Association and Communication Technology* (AECT), mengemukakan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan guna menyampaikan informasi dan pesan kepada pengguna. Panca indra dapat menerima pesan yang disampaikan yang kemudian akan diproses oleh pikiran manusia guna membentuk sikap dan mengontrol sesuatu sebelum dinyatakan dalam tindakan.<sup>9</sup>

Media pembelajaran merupakan sarana penghubung sebagai perantara, alat, dan sarana penghubung untuk membawa dan menyebarkan suatu gagasan dan pesan yang dapat merangsang perasaan, pikiran, minat serta perhatian siswa sehingga proses pembelajaran terjadi pada diri siswa. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki dua unsur yang terkandung didalamnya, yaitu pesan atau bahan yang ingin disampaikan. Kedua yaitu alat penampil atau perangkat keras. Media pembelajaran memiliki penjelasan secara luas yaitu setiap materi, seseorang, serta kejadian yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh sikap, pengetahuan, serta keterampilan. Pengertian media secara sempit yaitu sarana non personal yang digunakan oleh guru yang memiliki manfaat dalam memegang peranan penting pada proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Media pembelajaran bersifat fleksibel dan dinamis, oleh karena itu seorang guru dapat mengadakan atau menciptakan media baik alat atau

---

<sup>9</sup> Ani Cahyadi, “*Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*”, (Banjarmasin: Penerbit Laksita Indonesia, 2019) hlm 2

bahan pembelajaran di sekolah sesuai dengan zaman yang dibutuhkan oleh siswa saat proses pembelajaran.<sup>10</sup>

Pemilihan media yang digunakan dalam pembelajaran perlu dipahami mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut. Ekstensi media tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah, dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Pembelajaran yang menggunakan media, hasilnya lebih optimal untuk mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran di kelas. Prosedur dalam memilih media pada proses pembelajaran dimulai dengan menganalisis kebutuhan (*need assesment*). Analisis kebutuhan yaitu didasarkan pada faktor-faktor yang menjadi dasar dalam pemilihan media, yang meliputi telaah terhadap karakteristik peserta didik, karakteristik materi ajar, dan kompetensi yang diharapkan. Selain itu yaitu ketersediaan media, fasilitas sekolah, keterbatasan sumberdaya, waktu, serta biaya yang perlu dipertimbangkan. Pengkajian tentang kondisi sekolah dilatarbelakngi untuk mensingkronkan bentuk dan jenis media yang nantinya akan dipilih. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut, akan diketahui jenis media yang akan digunakan agar sesuai dengan tujuan yang diinginkan.<sup>11</sup>

Langkah berikutnya yaitu menetapkan pilihan media yang akan digunakan dalam pembelajaran yang meliputi:<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Kusprimanto, “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Materi Pencernaan Pada Manusia Untuk Siswa Kelas V Di Sdn Pundung, Girirejo, Imogiri, Bantul, Yogyakarta*”, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014) hal 14

<sup>11</sup> Ani Cahyadi, “*Pengembangan Media dan Sumber Belajar, Teori dan Prosedur*”, (Serang : Penerbit Laksita Indonesia) Hlm 15

<sup>12</sup> *Ibid.*, hlm 45

### 1. Mengidentifikasi Karakteristik Peserta Didik

Dalam identifikasi karakteristik peserta didik, terdapat dua hal yang perlu diperhatikan sebelumnya. Pertama yaitu karakteristik yang bersifat umum, seperti kelas peserta didik yang akan menggunakan media, latar belakang budaya peserta didik, dan kebiasaan. Kedua yaitu karakteristik yang bersifat khusus, yang meliputi sikap, pengetahuan, keterampilan awal dimiliki oleh peserta didik. Perpaduan dari kebiasaan dan kemampuan sebagai hasil dari pembawaan dan pengalaman yang akan berpengaruh terhadap aktivitas dalam meraih cita-citanya. Ada 2 hal yang berkaitan dengan karakteristik siswa, yaitu karakteristik berhubungan dengan latar belakang, status sosial, dan lingkungan hidup. Karakteristik kedua yaitu karakteristik yang berkenaan dengan perbedaan-perbedaan kepribadian serta tingkah laku. Pemahaman tentang karakteristik peserta didik akan memberikan gambaran tentang format atau jenis media yang layak untuk digunakan.

### 2. Menelaah Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dapat menjadi faktor pertimbangan dalam pemilihan media, karena jenis kompetensi yang diharapkan dapat tercapai yang sangat terkait dengan jenis media yang digunakan.

### 3. Mengkaji Karakteristik Bahan Ajar

Karakteristik bahan ajar dapat menentukan pemilihan media dalam proses pembelajaran. Sifat bahan/materi yang diajarkan dapat menentukan bentuk pengalaman belajar dan tugas yang nantinya akan diberikan kepada peserta didik. Pengalaman dan tugas tersebut sangat menentukan jenis aktivitas siswa di sekolah dan diluar sekolah. Jenis aktivitas tidak hanya mendengarkan dan mencatat.

Melainkan berbagai macam aktivitas lainnya contohnya yaitu berdiskusi, berlatih, bermain, melakukan percobaan, searching internet, dll.

Secara umum beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pada proses pembelajaran, yaitu:<sup>13</sup>

- a) Terdapat kejelasan tentang tujuan dan maksud pemilihan media pada proses pembelajaran yaitu untuk pembelajaran, informasi bersifat umum, hiburan saat mempunyai waktu luang, pembelajaran kelompok atau individu, dan dari segi
- b) sasaran yaitu siswa atau masyarakat umum.
- c) Karakteristik media pembelajaran (familiaritas media). Setiap media yang digunakan pada proses pembelajaran mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari keunggulannya, cara penggunaannya, maupun cara pembuatannya.
- d) Alternatif pilihan, yaitu adanya sejumlah media yang dapat dibandingkan atau dikompetisikan. Hal ini agar guru dapat menentukan media yang akan dipilih.

Media dipandang sebagai faktor pendukung yang dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran, hal ini dilatarbelakangi karena media memiliki peranan dan fungsi strategis secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga dapat mempengaruhi minat, motivasi, dan atensi peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik mampu memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan yang memudahkan pemahaman peserta didik.

Media yang baik akan dapat mendorong siswa lebih aktif dalam memberikan tanggapan umpan balik maupun melakukan praktik-praktik dengan benar. Media dapat memberikan beberapa stimuli pada peserta didik dan interaksi edukatif yang membuat proses pembelajaran lebih jelas sehingga mampu memanipulasi objek

---

<sup>13</sup> *Ibid.*, hlm 32

yang sulit dijangkau oleh peserta didik. Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat mendukung tercapainya tujuan belajar yang cepat dan lebih baik sesuai dengan tujuan yang diinginkan.<sup>14</sup>

Media dikatakan baik perlu memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:<sup>15</sup>

- 1) Jelas dan rapi. Jelas dan rapi disini dapat mencakup layout atau pengaturan format sajian, tulisan, suara, serta ilustrasi gambar. Media yang kurang rapi dapat mengurangi kejelasan media sehingga media terlihat tidak menarik yang membuat fungsinya tidak maksimal lagi dalam proses perbaikan.
- 2) Bersih dan menarik yaitu tidak gangguan yang tak perlu pada teks, gambar, suara dan video. Media yang kurang bersih akan membuat media kurang menarik karena akan mengganggu konsentrasi dan kemenarikan media.
- 3) Cocok dengan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan. Sehingga kecocokan dengan sasaran sangat diperlukan.
- 4) Relevan dengan topik yang diajarkan. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan karakteristik isi berupa fakta, prinsip, konsep, generalisasi, atau prosedural. Agar dapat membantu proses pembelajaran agar lebih efektif, media harus sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan siswa.
- 5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif.

---

<sup>14</sup> Asrorul Muis, "*Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*", (Jember: CV Pustaka Abadi, 2016) hal 9

<sup>15</sup> Ani Cahyadi, "*Pengembangan Media dan Sumber Belajar, Teori dan Prosedur*", (Serang : Penerbit Laksita Indonesia) Hlm 52

- 6) Praktis, luwes, dan tahan. Kriteria ini menuntun guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, maupun mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
- 7) Berkualitas baik. Kriteria media secara teknis harus berkualitas baik. Misalnya, pengembangan visual baik fotograf maupun gambar harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, misalnya visual pada slide harus jelas dan pesan atau informasi yang ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.
- 8) Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar. Media yang terlalu besar sulit digunakan dalam suatu kelas yang berukuran terbatas dan dapat menyebabkan kegiatan pembelajaran kurang kondusif.

Media yang baik dapat meningkatkan perhatian siswa dengan menambah semangat belajar atau motivasi belajar peserta didik, media juga dapat menanamkan konsep dasar yang nyata, benar, dan dapat memberikan pemikiran yang kontinu dan teratur, sehingga tidak mudah dilupakan. Media dapat sebagai pengalaman yang nyata karena dapat menumbuhkan atau merangsang seseorang dalam melakukan kegiatan berusaha sendiri dalam diri siswa dengan memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu. Selain itu, media juga dapat meletakkan dasar berfikir siswa sehingga diharapkan akan mendorong siswa untuk aktif bertanya serta berdiskusi tentang apa yang ingin diketahui. Karena pada dasarnya suatu proses pembelajaran tidak akan dapat berjalan dengan maksimal jika tidak didukung dengan media belajar.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Choirul Anwar, "*Hakikat Manusia dalam Pendidikan*", (Yogyakarta: SUKA Press, 2014) hlm 174

Melalui media pembelajaran siswa memiliki kemampuan yang diperoleh setelah menerima pengalaman belajar. Semua akibat yang dapat dijadikan indikator mengenai nilai dan penggunaan metode pembelajaran dibawah kondisi pendidikan belajar mandiri disebut hasil belajar. Pendidikan belajar merupakan suatu upaya atau proses perubahan pada diri seseorang melalui belajar. Seseorang dapat berubah, perubahan yang terjadi bukan hanya pada penambahan pengetahuan, namun juga berupa perubahan sikap ke arah yang lebih baik serta keterampilan hidup, dan mendapatkan hasil belajar yang diinginkan, karena hasil belajar pada hakikatnya merupakan sebuah proses.<sup>17</sup>

Secara umum, media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan khusus sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera.

Selain itu, ada beberapa manfaat media pada proses pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran.

---

<sup>17</sup> Hamdanah said dan M Iqbal Hasanuddin, "*Media Belajar Berbasis ICT*", (Sulawesi Selatan: IAIN Parepare Nusantara press,2019) halaman 26

- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.<sup>18</sup>

### 3. Media Pembelajaran Novel

Novel berasal dari bahasa Italia yaitu “*Novella*” yang memiliki pengertian sebuah kisah atau sepotong cerita. Dalam bahasa Jerman “*Novelle*” sedangkan dalam bahasa Yunani yaitu “*Novellus*”, kemudian masuk ke Indonesia menjadi novel yang berarti sebuah karya fiksi yang tidak terlalu panjang, tetapi juga tidak terlalu pendek. Novel merupakan suatu bentuk karangan prosa yang didalamnya menceritakan setiap peristiwa luar biasa dari kehidupan orang-orang (tokoh cerita), karena dari kejadian ini terlahir suatu konflik. Wujud novel adalah pemusatan, konsentrasi, kehidupan dalam suatu saat yaitu dalam satu krisis yang menentukan.<sup>19</sup>

Novel diartikan sebagai prosa naratif fiksional yang kompleks dan panjang. Didalamnya menggambarkan cerita atau kisah secara imajinatif, pengalaman manusia melalui serangkaian peristiwa yang saling berhubungan hingga melibatkan sejumlah tokoh atau orang, dan karakter di dalam *setting* latar yang spesifik lebih kompleks dari cerpen yang tidak dibatasi keterbatasan struktural dan metrikal sandiwara atau sajak. Secara umum, novel bercerita tentang tokoh-tokoh dan sikap

---

<sup>18</sup> Ani Cahyadi, “*Pengembangan Media dan Sumber Belajar, Teori dan Prosedu*”, (Serang : Penerbit Laksita Indonesia) Hlm 27

<sup>19</sup> Leli Tri Indriyani, “*Pembangan Bahan Ajar LKPD Menganalisis Isi Novel Berbasis Discovery Learning Dalam Pembelajaran Sastra Di SMA/MA*”, (BandarLampung: Universitas lampung, 2018) hlm 42

dalam bentuk kelakuan yang beranekaragam di setiap tokohnya atau watak mereka dalam kehidupan sehari-hari.<sup>20</sup>

Berdasarkan bentuknya, novel memiliki bentuk karangan prosa, dan kemungkinan didalamnya mengandung unsur puisi. Sedangkan novel juga dapat dilihat dari segi jenisnya, yaitu masuk dalam jenis narasi, karena di dalamnya lebih mengutamakan “penceritaan” dalam menggambarkan perilaku sebagai tokoh cerita di dalam novel. Isi novel pada dasarnya menceritakan gambaran hidup dan kehidupan lahir batin tokohnya dalam mengarungi dunianya dan masyarakatnya. Oleh karena itu, unsur utama novel adalah kisah atau cerita yang berkesan khayalan dan fiktif. Sebagai suatu karya sastra, novel juga memiliki struktur, yakni adanya penokohan, peristiwa, dan plot. Struktur ini disusun secara kronologis dan hierarkis.<sup>21</sup>

Novel merupakan karya imajinatif yang mengisahkan sisi karya imajinatif yang mengisahkan sisi utuh atas problematika kehidupan seseorang atau beberapa orang tokoh. Novel sebagai karya fiksi menawarkan sebuah dunia yang berisi masalah-masalah kehidupan dan dunia imajinatif yang dibangun melalui berbagai unsur-unsur pembangunnya.<sup>22</sup> Mutu sebuah novel salah satunya ditentukan oleh kepandaian penulis dalam menghidupkan suasana agar pembaca tidak bosan dan lebih santai dalam membaca.<sup>23</sup>

---

<sup>20</sup> Warsiman, *“Membumikan Pembelajaran Sastra yang Humanis”*, (Malang: Universitas Brawijaya Press, 2016) Hal 109

<sup>21</sup> *Ibid.*, hal 110

<sup>22</sup> Wira Widyas, dkk, *“Moral Tokoh Utama dalam Novel Alif Karya Taufiqurrahman Al-Azizy sebagai Bahan Ajar Sastra di SMA”*, (Lampung : Universitas Lampung, 2013) hlm 2

<sup>23</sup> Wira Apri P, dkk, *“Karakteristik Tokoh Utama dalam Novel Anak Sejuta Bintang dan Novel Surat Dahlan”*, (Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2014) hlm 1

#### a. Unsur-Unsur Instrinsik Novel

Unsur instrinsik novel merupakan hal yang terpenting yang meliputi beberapa hal yang penting untuk diperhatikan seorang penulis novel. Unsur instrinsik jika dikemas dengan baik, maka akan membuat pembaca larut dalam cerita tanpa merasakan sebuah kejanggalan. Unsur instrinsik juga diartikan adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur instrinsik novel tak boleh luput, jika tidak maka tulisan tersebut tak layak disebut novel. Unsur tersebut meliputi tema, plot, perwatakan, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat. Unsur inilah yang membuat karya sastra hadir sebagai karya sastra baik fiksi maupun non fiksi. Berikut merupakan unsur instrinsik novel yang meliputi:<sup>24</sup>

##### 1) Tema

Tema adalah dasar cerita atau gagasan umum dari sebuah novel. Tema dapat juga disebut ide utama atau tujuan utama. Berdasarkan dasar cerita atau ide utama, sehingga pengarang akan menggabungkan cerita. Oleh karena itu, dalam suatu novel akan terdapat satu tema pokok dan sub-sub tema.

Tema pokok adalah tema yang dapat memenuhi atau mencakup isi dari keseluruhan cerita. Tema pokok itu sendiri merupakan makna keseluruhan cerita tidak tersembunyi, akan tetapi terhalangi dengan cerita-cerita yang mendukung tema tersebut.<sup>25</sup>

##### 2) Alur atau Plot

Alur dalam novel atau karya sastra fiksi pada umumnya adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang

---

<sup>24</sup> <https://repository.unja.ac.id/1403/1/A1B110099-ARTIKEL.pdf> diakses pada 12-11-2020 pukul 15.45

<sup>25</sup> B Nurgiyantoro, "Teori Pengkajian Fiksi", (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2009) Hlm 70

dihadirkan oleh para pelaku dalam cerita. Alur atau plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan untuk menyebabkan peristiwa yang lain.<sup>26</sup>

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa alur merupakan rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa yang menimbulkan sebab akibat sehingga menjalin suatu cerita. Alur memiliki tiga jenis yang meliputi alur maju, alur mundur, dan alur campuran.

### 3) Tokoh dan Perwatakan

Tokoh merupakan bagian yang terdapat dalam sebuah cerita ataupun novel, tokoh berperan penting terhadap jalan cerita karya sastra, tokoh merupakan pemain dari sebuah cerita dalam karya sastra baik drama maupun novel. Tokoh juga merupakan orang-orang yang terdapat dalam cerita sehingga cerita yang dipaparkan dapat terlihat hidup. Adapun beberapa jenis tokoh di antaranya: tokoh utama merupakan tokoh yang diutamakan dalam cerita. Sedangkan tokoh tambahan merupakan tokoh yang mendukung tokoh utama dalam cerita

Perwatakan dalam novel adalah pemberian sifat pada pelaku-pelaku cerita. Sifat yang diberikan akan tercermin pada pikiran, ucapan, dan pandangan tokoh terhadap sesuatu. Sifat inilah yang membedakan tokoh satu dengan tokoh lainnya. Perwatakan juga merupakan cara pengarang menggambarkan dan mengembangkan karakter tokoh-tokoh dalam cerita. Adapun beberapa jenis perwatakan antara lain: tokoh protagonis merupakan tokoh yang wataknya disukai pembacanya, tokoh antagonis merupakan tokoh yang wataknya dibenci oleh

---

<sup>26</sup> Ibid., hlm 113

pembacanya, dan tokoh tritagonis merupakan tokoh yang membantu dalam suatu cerita, baik tokoh antagonis maupun protagonis.

#### 4) Latar

Latar merupakan landasan atau tumpuan yang memiliki pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Latar adalah pelukisan tempat, waktu, dan situasi atau suasana terjadinya peristiwa.<sup>27</sup> Berdasarkan pengertian tersebut, latar dapat disimpulkan sebagai pelukisan tempat, waktu, dan suasana pada suatu peristiwa yang ada di cerita fiksi.

##### a) Latar tempat

Merupakan suatu unsur latar yang mengarah pada lokasi dan menjelaskan di mana peristiwa itu terjadi. Bila latar tersebut termasuk latar tipikal, akan disebutkan nama dari tempat tersebut.

##### b) Latar Waktu

Latar waktu merupakan unsur latar yang mengarah pada kapan terjadinya suatu peristiwa-peristiwa di dalam sebuah cerita fiksi. Waktu dalam latar dapat berupa masa terjadinya peristiwa tersebut dikisahkan, waktu dalam hitungan detik, menit, jam, hari, bulan, tahun, dan lain sebagainya. Memahami latar waktu harus dikaitkan dengan unsur latar yang lain, karena sudah menjadi syarat utama bagi karya fiksi memiliki sifat yang padu.

##### c) Latar sosial

Latar sosial adalah latar yang menjelaskan tata cara kehidupan sosial masyarakat yang meliputi masalah-masalah dan kebiasaan-kebiasaan pada masyarakat tersebut.

---

<sup>27</sup> Siswandarti, "Panduan Belajar Bahasa Indonesia untuk SMA Kelas XI", (Yogyakarta: Dinas Pendidikan Menengah dan Nonformal Kabupaten Bantul, 2009), hlm 44

Dapat berupa kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, cara berpikir, dan lain sebagainya.

#### 5) Sudut Pandang

Sudut pandang adalah cara penyajian cerita, peristiwa-peristiwa, dan tindakan pada karya fiksi berdasarkan posisi pengarang di dalam cerita.

#### 6) Gaya Bahasa

Gaya bahasa merupakan cara pengucapan pengarang dalam mengemukakan sesuatu terhadap pembaca. Gaya bahasa juga memiliki beberapa unsur seperti leksikal, struktur kalimat, retorika, dan penggunaan kohesi.

Unsur-unsur ekstrinsik novel yaitu unsur dari luar novel tersebut. Adapun beberapa unsur ekstrinsik novel sebagai berikut:

##### 1) Sejarah atau biografi pengarang

Sebuah kisah riwayat hidup seorang yang memaparkan tentang fakta-fakta dari kehidupan seseorang, dalam hal ini adalah fakta-fakta tentang pengarang. Lewat biografi, akan ditemukan hubungan dan keterangan arti dari tindakan dan perilaku hidup pengarang terhadap karya sastra yang dibuatnya.

##### 2) Situasi dan Kondisi

Situasi dan kondisi adalah latar belakang sosial budaya masyarakat pengarang, dari mana pengarang dilahirkan, tinggal, berkarya.

##### 3) Nilai-Nilai

Nilai adalah sesuatu yang berharga, bermutu, menunjukkan kualitas, dan berguna bagi manusia. Sesuatu itu bernilai berarti sesuatu itu berharga atau berguna

bagi kehidupan manusia. Macam-macam nilai dalam unsur instrinsik yaitu nilai religius, nilai moral, nilai sosial, nilai budaya.<sup>28</sup>

Manfaat novel sebagai media belajar dapat dijadikan sebagai sarana pendukung untuk memperkaya bacaan peserta didik dengan memahami isi dalam novel, dan membina minat baca peserta didik. Sehingga dapat menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar. Media belajar novel dapat meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Melalui media belajar novel, siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja agar pembelajaran lebih jelas dan menarik.<sup>29</sup>

Dari penjelasan diatas, novel memiliki potensi sebagai media belajar, mengingat bahwa ketertarikan peserta didik terhadap novel sangat tinggi. Novel merupakan salah satu bagian dari kesusatraan yang harus mendapat perhatian yang penting dalam pembelajaran karena dapat mengembangkan aspek afektif (sikap dan nilai) dari pengalaman hidup manusia. Realisme yang ditampilkan dalam karya sastra dapat menghidupkan imajinasi peserta didik. Hal ini dapat membantu mengembangkan perasaan dan identifikasi diri dengan topik yang sedang dipelajari.<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup> Erlina, “*Analisis Unsur Ekstrinsik Novel Sang Pemimpi Karya Andrea Hirata*”, (Sumatera Barat: Universitas Mahaputra Muhammad Yamin, 2017) Vol.1 No.1 Hlm 140

<sup>29</sup> B.Rahmanto, “*Metode Pengajaran Sastra*”, (Yogyakarta: Kanisius, 1988)

<sup>30</sup> Uswatun Khasanah, dan Dian Noviar, “*Pengembangan Novel Biologi sebagai Sumber Belajar Biologi untuk Peserta Didik Kelas XI SMA/MA Materi Sistem Imunitas*”, (Yogyakarta : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta) Hlm 195

#### **4. Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia**

##### **a. Organ Pernafasan**

###### 1) Hidung

Udara dari luar masuk lewat rongga hidung. Rongga hidung berlapis selaput lendir, di dalamnya terdapat kelenjar minyak (kelenjar sebacea) dan kelenjar keringat (kelenjar sudorifera). Selaput lendir berfungsi menangkap benda asing yang masuk lewat saluran pernapasan. Selain itu, terdapat juga rambut pendek dan tebal yang berfungsi untuk menyaring partikel kotoran yang masuk bersama udara.<sup>31</sup> Selaput lendir sebagai perangkap benda asing yang masuk akan terhirup saat bernapas. Misalnya yaitu debu, virus, dan bakteri. Konka juga mempunyai banyak kapiler darah yang berfungsi untuk menyamakan suhu udara yang terhirup dari luar dengan suhu tubuh atau menghangatkan udara yang masuk ke paru-paru.

###### 2) Faring

Faring merupakan salah satu organ sistem pernapasan pada manusia yang terletak di belakang (posterior) rongga hidung hingga rongga mulut dan diatas laring (superior). Dinding faring tersusun atas otot rangka yang dilapisi oleh membran mukosa. Kontraksi pada otot rangka di faring akan membantu dalam menelan makanan, ruang resonansi suara, serta tempat tonsil yang berpartisipasi pada reaksi kekebalan tubuh dalam melawan benda asing.

###### 3) Laring

Laring atau ruang suara merupakan organ pernapasan yang menghubungkan faring dengan trakea. Di dalam laring terdapat epiglotis dan pita suara. Epiglotis

---

<sup>31</sup> Gregory J.F, “*Sistem Pernafasan*”, (Bali : Fakultas Kedokteran Universitas Udayana, 2017) hlm 4

berupa katub tulang rawan yang berbentuk seperti daun yang dilapisi oleh sel-sel, berfungsi untuk menutup laring sewaktu menelan makanan atau minuman. Apabila ada partikel lain seperti debu, asap, makanan, atau minuman yang masuk ke dalam laring akan terjadi refleks batuk, yang berfungsi untuk mengeluarkan partikel tersebut dari laring. Udara yang melewati laring dapat menggetarkan pita suara, sehingga dihasilkan gelombang suara. Gelombang suara ini dapat diatur untuk menghasilkan berbagai bunyi dengan cara mengatur kolom udara pada faring, rongga hidung, dan mulut. Tinggi rendahnya suara dikontrol oleh tegangan pita suara.

#### 4) Trakea

Udara yang telah masuk ke laring selanjutnya masuk ke trakea (batang tenggorokan). Trakea adalah saluran yang menghubungkan laring dengan bronkus. Trakea memiliki panjang sekitar 10-12 cm dengan lebar 2 cm. Dindingnya tersusun atas cincin-cincin tulang rawan serta selaput lendir yang terdiri atas jaringan epitelium bersilia. Fungsi silia pada dinding trakea untuk menyaring benda-benda asing yang masuk ke dalam saluran pernapasan.

#### 5) Bronkus

Bronkus merupakan percabangan trakea, masing-masing bronkus memasuki paru-paru kanan dan paru-paru kiri. Struktur bronkus hampir sama dengan trakea, tetapi berselang-seling dengan otot polos.

#### 6) Bronkiolus

Di dalam paru-paru bronkus bercabang-cabang lagi. Bronkiolus merupakan cabang-cabang kecil dari bronkus. Pada ujung-ujung bronkiolus terdapat

gelembung-gelembung yang sangat kecil dan berdinding tipis yang disebut alveolus (jamak = alveoli)

#### 7) Paru-paru

Paru-paru merupakan alat pernapasan utama pada sistem pernapasan manusia.. Paru-paru dibungkus oleh selaput rangkap dua yang disebut pleura. Pleura berupa kantung tertutup yang berisi cairan limfa. Pleura berfungsi melindungi paru-paru dari gesekan saat mengembang dan mengempis. Di dalam paru-paru terdapat bagian yang berperan dalam pertukaran gas oksigen dan gas karbon dioksida yaitu alveolus Paru-paru terbagi menjadi dua bagian, yang meliputi paru-paru kanan (pulmo dekster) yang terdiri atas 3 lobus dan paru-paru kiri (pulmo sinister) yang terdiri atas 2 lobus.<sup>32</sup>

### **b. Gangguan pada Sistem Pernapasan Manusia dan Upaya untuk Mencegah atau Menanggulangnya**

#### 1. Influenza

Influenza merupakan penyakit yang disebabkan oleh infeksi influenza virus. Gejala umum influenza meliputi demam dengan suhu lebih dari 39 derajat celcius, bersin-bersin, pilek, rongga hidung terasa gatal, batuk, sakit otot, dan sakit kepala. Dengan kondisi hidung tersumbat, penderita influenza akan kesulitan bernapas. Virus influenza keluar dari tubuh individu bersamaan dengan pilek dan batuk yang kemudian akan disebarkan melalui udara. Selain itu, virus juga dapat menular ketika seseorang menyentuh permukaan yang terkontaminasi virus, kemudian seseorang tersebut menyentuh mulut dan mata. Agar tidak

---

<sup>32</sup> [https://sinta.unud.ac.id/uploads/dokumen\\_dir/a778cb5f5d068019259fb3cda81f8495.pdf](https://sinta.unud.ac.id/uploads/dokumen_dir/a778cb5f5d068019259fb3cda81f8495.pdf) diakses pada 12-11-2020 pukul 17.00

mudah tertular yaitu menggunakan masker saat berkendara dan rajin mencuci tangan dengan menggunakan sabun sebelum makan.

## 2. Faringitis

Faringitis adalah infeksi pada faring oleh kuman penyakit, seperti virus, bakteri, maupun jamur. Virus dapat menyebabkan faringitis misalnya, *Adenovirus*, *Orthomyxovirus*, *Rhinovirus* dan *Corona virus*. Banyak bakteri yang dapat menginfeksi faring salah satunya yaitu *Streptococcus pyogenes*. Selain disebabkan oleh infeksi virus, bakteri, dan jamur, faringitis juga disebabkan oleh zat kimia yang dapat mengiritasi jaringan pada faring. Faringitis merupakan penyebab umum sakit tenggorokan. Orang yang menderita faringitis biasanya disertai dengan radang tonsil (amandel), yang menyebabkan rasa nyeri saat menelan makanan. Penanganan faringitis yaitu dengan memberi antibiotik dan anti-fungi untuk membunuh bakteri serta jamur yang menginfeksi faring. Selain itu, tentu harus ditambah dengan mengonsumsi makanan yang bergizi, agar sistem pertahanan tubuh menjadi lebih kuat.

## 3. Asma

Asma merupakan salah satu kelainan yang menyerang saluran pernapasan. Asma dapat disebabkan oleh faktor lingkungan. Faktor lingkungan yang dapat menyebabkan asma diantaranya masuknya zat pemicu alergi (alergen) dalam tubuh. Misalnya asap rokok, debu, bulu hewan peliharaan, dan lain-lain. Asap mengandung beberapa komponen yang dapat merugikan kesehatan baik dalam bentuk gas maupun partikel.<sup>33</sup> Masuknya alergen, akan memicu tubuh untuk

---

<sup>33</sup> [https://sinta.unud.ac.id/uploads/dokumen\\_dir/81c999c88b07110093d6eab422d705ba.pdf](https://sinta.unud.ac.id/uploads/dokumen_dir/81c999c88b07110093d6eab422d705ba.pdf) diakses pada 13-11-2020 pukul 09.20

menghasilkan senyawa kimia seperti prostaglandin dan histamin. Senyawa kimia tersebutlah yang dapat memicu penyempitan saluran pernapasan.

Penyempitan yang terjadi pada saluran pernapasan menyebabkan penderita kesulitan untuk menghirup oksigen. Penderita asma akan mengalami batuk, napas berbunyi, napas pendek, dan sesak napas. Oleh karena itu, penderita asma harus berhati-hati dan menghindari keadaan atau benda-benda yang dapat memicu asma.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Pada penelitian Leli Tri Indriyani pada tahun 2018 yang berjudul “Pembangan Bahan Ajar LKPD Menganalisis Isi Novel Berbasis Discovery Learning Dalam Pembelajaran Sastra Di SMA/MA”. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa telah berhasil dikembangkan produk materi/bahan ajar berupa LKPD Menganalisis Isi Novel Melalui Pendekatan Discovery Learning dalam Pembelajaran Sastra di SMA/MA. Dikembangkan melalui 7 prosedur penelitian berdasarkan penilaian beberapa aspek oleh ahli materi dan ahli media yang telah dilakukan. Produk memperoleh penilaian dengan persentase 90,12% dan 81,25% yaitu dengan kriteria *sangat layak*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk dapat diuji cobakan kepada siswa dengan saran dan revisi, kemudian berdasarkan uji coba di sekolah, guru dan siswa dari tiga sekolah memberikan penilaian kelayakan kepada Lembar Kegiatan Peserta Didik. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa materi/bahan ajar berupa LKPD Menganalisis Isi

Novel Melalui Pendekatan Discovery Learning dalam Pembelajaran Sastra di SMA/MA ini layak digunakan dalam pembelajaran novel di kelas XII SMA.<sup>34</sup>

2. Pada penelitian Imam Hambali RM pada tahun 2016 yang berjudul “Penerapan Novel Biologi Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa di SMAN 1 Depok”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan penerapan novel biologi materi sistem imun pada kelas XI IPA 3 SMAN 1 Depok, dan mengetahui banyaknya siklus yang dibutuhkan untuk mencapai peningkatan motivasi dan hasil belajar biologi dengan sumber belajar novel, dan juga dapat mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar pada siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan PTK yang dilaksanakan sebanyak 3 kali siklus dengan jumlah siswanya sebanyak 32 anak. Pada siklus 1 tindakan yang dilakukan yaitu menerapkan pembelajaran konvensional dengan menggunakan sumber belajar teks biologi dan LKS yang sudah dimiliki siswa. Kemudian tindakan yang dilakukan pada siklus 2 dan 3 yaitu dengan menerapkan pembelajaran disertai dengan sumber belajar alternatif novel biologi materi sistem imun. Teknik pengumpulan datanya yaitu menggunakan teknik observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Sementara teknik analisa data menggunakan effect siza dan analisis deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan novel dapat berjalan dengan baik.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> Leli Tri Indriyani, “*Pembangan Bahan Ajar LKPD Menganalisis Isi Novel Berbasis Discovery Learning Dalam Pembelajaran Sastra Di SMA/MA*”, (BandarLampung: Universitas Lampung, 2018)

<sup>35</sup> Imam Hambali RM, “*Penerapan Novel Biologi Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa di SMAN 1 Depok*”, (Yogyakarta: Universitas Negeri Sunan Kalijaga, 2016)

3. Pada penelitian Mustika Ananti pada tahun 2016 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wattpad Materi Akidah Akhlak Kelas XI MAN 2 Bandar Lampung”. Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media belajar akidah akhlak berbasis Wattpad. Peneliti membuat trobosan dengan membuat novel dan materi yang ada di buku paket pembelajaran Akidah Akhlak. Berdasarkan ahli media dan ahli materi dapat diketahui bahwa validasi dari dua fase yaitu materi dan belajar. Sebesar 87.50% untuk materi dan 90% belajar yang keduanya dapat dinilai sangat baik. Hasil pengujian dengan guru dan siswa mendapat tanggapan yang baik terhadap pemakaian media belajar Akidah Akhlak berbasis Wattpad dalam proses belajar.<sup>36</sup>
4. Pada penelitian Ummi Kunlathifah pada tahun 2017 yang berjudul “Pengembangan Media Cerpen Dalam Bentuk Mini Book Pada Materi Sistem Pencernaan Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Makassar”. Berdasarkan uji coba kevalidan yang telah dilakukan, produk media cerpen dalam bentuk mini book yang dikembangkan masuk dalam kategori valid. Hal ini berarti produk media cerpen yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses belajar mengajar. Hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media cerpen dalam bentuk mini book yang dikembangkan memenuhi kategori valid, efektif, dan praktis sehingga layak untuk digunakan.<sup>37</sup>
5. Pada penelitian Andrie Satrio dan Abdul Gafur pada tahun 2017 yang berjudul “Pengembangan Visual Novel Game Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di

---

<sup>36</sup> Mustika Ananti, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wattpad Materi Akidah Akhlak Kelas XI MAN 2 Bandar Lampung*”, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2016)

<sup>37</sup> Ummi Kunlathifah, “*Pengembangan Media Cerpen Dalam Bentuk Mini Book Pada Materi Sistem Pencernaan Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Makassar*”, (Makassar: UIN Alaudin Maksiar, 2017)

Sekolah Menengah Pertama”. Hasil penelitian ini yaitu produk visual novel game berhasil dikembangkan. Visual novel game dinilai layak dengan skor rata-rata hasil validasi ahli media dan materi mencapai 4,4. Visual novel game dinilai efektif dengan terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil gain pretest dan posttest antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan nilai t sebesar 8,252 pada  $\alpha 0,000 (< 0,05)$  dan  $< 50\%$  siswa memihak kutub positif.<sup>38</sup>

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, maka persamaan dan perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel 2.1

**Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang akan Dilakukan**

No	Nama/Judul/Tahun	Persamaan	Perbedaan
1	Leli Tri Indriyani, Pembangan Bahan Ajar LKPD Menganalisis Isi Novel Berbasis Discovery Learning Dalam Pembelajaran Sastra Di SMA/MA, tahun 2018	a. Mengembangkan produk bahan ajar novel dalam pembelajaran di kelas	a. Mengembangkan produk novel pada materi sastra b. Metode pengembangan Borg and Gall
2	Imam Hambali RM, Penerapan Novel Biologi Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa di SMAN 1 Depok, tahun 2016.	a. Mengembangkan novel Biologi	a. Materi yang ada pada novel yaitu sistem imun b. Novel berpengaruh terhadap motivasi belajar
3	Mustika Ananti, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wattpad Materi Akidah Akhlak Kelas XI MAN 2 Bandar Lampung, tahun 2016	a. Mengembangkan media belajar novel b. Jenis penelitian <i>Research and Development</i> (R&D)	a. Mengembangkan produk novel pada materi Akidah Akhlak b. Novel dikembangkan berbasis wattpad
4	Ummi Kunlathifah, Pengembangan Media Cerpen Dalam Bentuk Mini Book Pada Materi Sistem Pencernaan Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Makassar, 2017	a. Mengembangkan produk berupa cerita sebagai media belajar b. Jenis penelitian <i>Research and</i>	a. Mengembangkan produk berupa cerpen dalam bentuk mini bok

<sup>38</sup> Adrie Satrio dan Abdul Gafur, “*Pengembangan Visual Novel Game Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama*”, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2017)

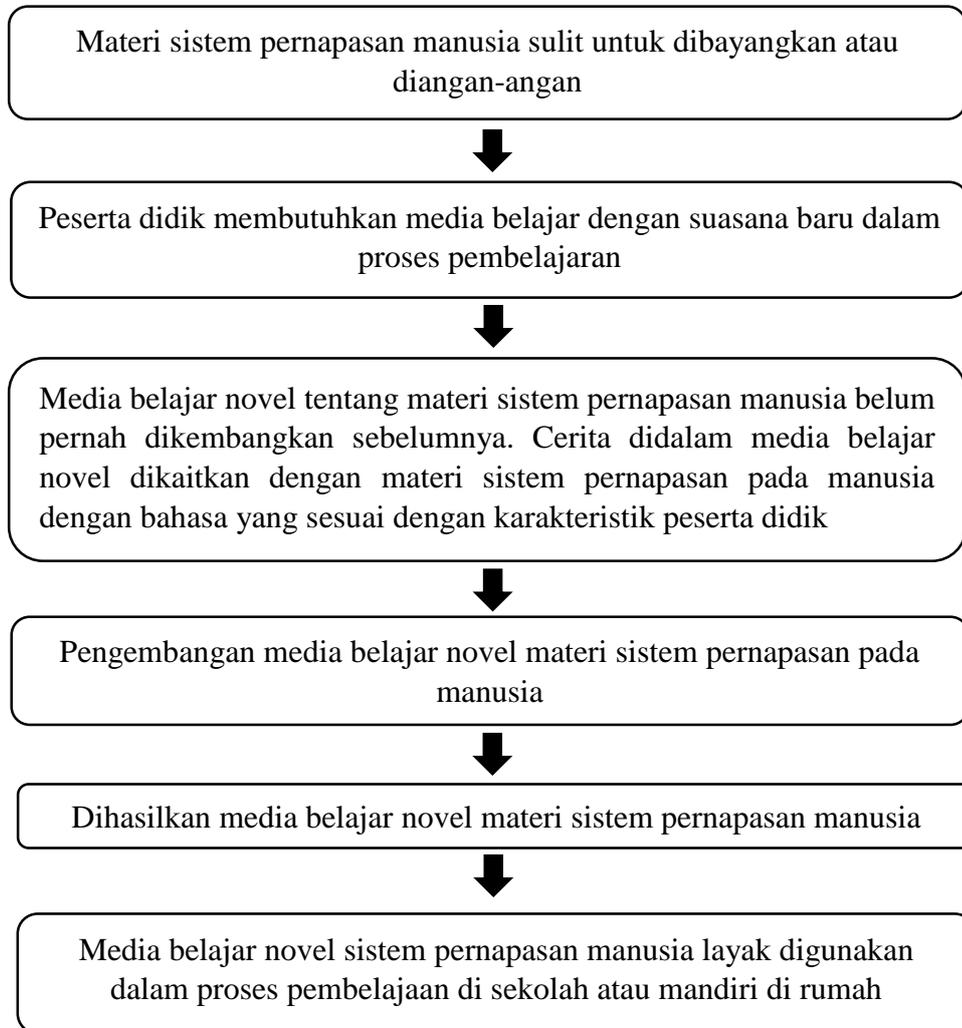
		<i>Development (R&amp;D)</i>	
5	Andrie Satrio dan Abdul Gafur, Pengembangan Visual Novel Game Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama, 2017	a. Pengembangan Novel	a. Novel dikembangkan berbasis visual game b. Mengembangkan produk novel pada mata pelajaran IPS

### C. Kerangka Berpikir

Keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan belajar terutama yaitu ditentukan oleh proses pembelajaran dan pengembangan media belajar yang digunakan oleh guru. Sehingga kerangka berpikir dalam penelitian ini dilatar belakangi oleh materi sistem pernapasan yang sulit untuk dibayangkan dan juga hanya diangan-angan saja. Sehingga siswa membutuhkan media belajar yang dapat digunakan untuk belajar secara mandiri diluar sekolah yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. Siswa membutuhkan hal yang lebih menarik dan membuat mereka dapat belajar dengan santai tetapi mudah dimengerti. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dikelas dan luar kelas dapat membangkitkan keinginan dan minat bagi siswa, membawa pengaruh psikologis terhadap siswa dan membangkitkan motivasi belajar. Media belajar novel masih jarang diperoleh dan digunakan guru di sekolah terutama dalam materi sistem pernapasan manusia, Cerita didalam media belajar novel dikaitkan dengan materi sistem pernapasan pada manusia dengan bahasa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga peserta didik bisa menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Melalui media belajar novel memungkinkan peserta didik akan lebih tertarik dan mudah menerima materi yang pelajari. Pada penelitian ini,

media belajar yang akan dikembangkan yaitu novel dengan tema sistem pernapasan manusia sebagai media pembelajaran baik di sekolah atau belajar secara mandiri.

Berikut adalah bagan kerangka berpikir pada penelitian ini:



**Gambar 2.1** Kerangka Berpikir Pengembangan Media Belajar Novel Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia untuk Siswa SMP Kelas VIII