

DESAIN MEDIA INTERAKTIF MELALUI NILAI EDUKASI NOVEL ARGANTARA SEBAGAI INOVASI  
PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DI SMA

Ahmad Dani Arifqiyanto<sup>1</sup>, AriesmaSetyarum<sup>2</sup>

<sup>1 2</sup>Universitas Pekalongan

Corresponding Author : <sup>1</sup> [ahmaddaniarifqiyanto@gmail.com](mailto:ahmaddaniarifqiyanto@gmail.com) <sup>2</sup> [rizma2208@gmail.com](mailto:rizma2208@gmail.com)

**Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis nilai edukatif dari novel Argantara karya Falistiyana sebagai inovasi dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di tingkat SMA. Pengembangan media dilakukan sebagai respon terhadap rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran sastra yang selama ini dianggap monoton dan tidak relevan dengan kehidupan remaja. Melalui pendekatan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), media dikembangkan dalam bentuk platform digital berbasis Google Sites yang dilengkapi dengan visual Canva, PowerPoint interaktif, kuis, infografis, serta forum diskusi yang mendukung keterlibatan siswa secara aktif dan mandiri. Novel Argantara dipilih karena mengandung nilai-nilai pendidikan, moral, sosial, dan keluarga yang kontekstual dengan realitas siswa. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman terhadap materi sastra, serta kesadaran siswa terhadap nilai-nilai kehidupan. Guru juga merasakan kemudahan dalam mengajarkan materi secara kreatif dan relevan dengan karakteristik generasi digital. Dengan demikian, media pembelajaran ini terbukti efektif sebagai solusi pembelajaran sastra yang inovatif, reflektif, dan bermakna.*

**Kata Kunci:** media interaktif, novel *Argantara*, nilai edukasi, pembelajaran sastra, pembelajaran kontekstual, ADDIE.

**PENDAHULUAN**

Penelitian ini berjudul “Desain Media Interaktif melalui Nilai Edukasi Novel Argantara sebagai Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SMA”. Fokus utama penelitian ini adalah mengintegrasikan nilai-nilai edukatif dari novel Argantara karya Falistiyana ke dalam media pembelajaran interaktif berbasis teknologi guna meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di tingkat SMA. Masa remaja merupakan fase penting dalam perkembangan individu yang ditandai oleh perubahan fisik, psikologis, dan sosial, di mana lingkungan pergaulan memiliki pengaruh signifikan terhadap arah perkembangan tersebut. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga edukatif serta mampu menyentuh aspek emosional dan intelektual peserta didik.

Pemilihan novel Argantara didasarkan pada kandungannya yang sarat dengan

nilai-nilai pendidikan, seperti nilai religius, moral, sosial, kesehatan, serta dinamika kehidupan keluarga dan remaja. Melalui pendekatan media interaktif, novel ini tidak hanya diposisikan sebagai teks bacaan semata, melainkan dikembangkan menjadi sebuah pengalaman belajar yang menarik, kontekstual, dan bermakna bagi siswa. Dalam pengembangannya, penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dengan pendekatan *Research and Development* (R&D), yang dipilih karena sifatnya yang sistematis, fleksibel, serta mampu menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna, khususnya dalam pengembangan media berbasis teknologi.

Rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup dua aspek utama, yaitu: (1) bagaimana analisis kebutuhan terhadap pengembangan media interaktif berbasis nilai edukatif dari novel *Argantara* dilakukan, dan (2) bagaimana desain media tersebut dapat diintegrasikan untuk mendukung pembelajaran sastra di SMA. Berdasarkan rumusan tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kebutuhan siswa dalam pembelajaran sastra yang lebih menarik serta merancang media interaktif yang relevan dengan konteks kehidupan mereka.

Penelitian ini memberikan kontribusi secara teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya khazanah keilmuan dalam bidang pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, khususnya dalam pemanfaatan media interaktif berbasis sastra. Secara praktis, hasil penelitian ini bermanfaat bagi berbagai pihak: bagi siswa, sebagai sarana pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap karya sastra; bagi guru, sebagai sumber ajar yang inovatif dan kontekstual; bagi pembaca dan penikmat sastra, sebagai alternatif dalam menikmati karya sastra secara interaktif; serta bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian serupa di masa mendatang.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis web yang bersifat *mobile-friendly*, dirancang menggunakan platform seperti Canva Sites. Media ini memuat beragam konten seperti ringkasan dan analisis novel *Argantara*, infografis, audio-visual, kuis interaktif, forum diskusi, serta sistem gamifikasi berupa poin dan badge untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Desain antarmuka disusun secara responsif, menarik, dan mudah digunakan. Uji coba dilakukan melalui dua tahap, yaitu *alpha testing* dan *beta testing*, untuk memastikan

kualitas serta efektivitas media yang dikembangkan.

Secara umum, sistematika penulisan dalam skripsi ini terdiri dari lima bab. Bab I membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan. Bab II menguraikan tinjauan pustaka, landasan teori, dan kerangka berpikir. Bab III menjelaskan metode penelitian, termasuk lokasi, subjek, serta teknik pengumpulan dan analisis data. Bab IV memaparkan hasil pengembangan media beserta pembahasannya, sedangkan Bab V menyajikan simpulan dan saran untuk pengembangan lanjutan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam dunia pendidikan, khususnya dalam menciptakan media pembelajaran sastra yang lebih kreatif, kontekstual, dan menyenangkan bagi peserta didik di tingkat SMA.

Latar belakang penelitian ini berpijak pada pentingnya pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia guna meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman terhadap nilai-nilai edukatif. Tinjauan pustaka menunjukkan bahwa berbagai media digital seperti Schoology, Pear Deck, Genially, dan aplikasi Android telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun demikian, penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan menjadikan novel remaja populer *Argantara* sebagai sumber utama konten edukatif dalam media pembelajaran interaktif. Landasan teori yang digunakan mencakup konsep media interaktif yang menekankan pada pengalaman belajar aktif, teori tentang novel dan unsur-unsurnya, serta penggunaan novel edukatif sebagai media pembelajaran yang kontekstual. Novel *Argantara* dinilai sangat relevan digunakan dalam konteks SMA karena mengandung nilai-nilai moral, sosial, dan budaya yang dekat dengan kehidupan remaja. Melalui pendekatan ADDIE, media pembelajaran berbasis nilai edukatif dari novel ini dikembangkan dan diuji efektivitasnya dalam konteks pembelajaran di kelas. Adapun hipotesis penelitian menyatakan bahwa media interaktif berbasis *Argantara* dapat menjadi inovasi pembelajaran yang relevan dan bermakna dalam mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di jenjang SMA.

## **METODE**

Bagian metode ini harus dapat menjelaskan metode penelitian yang digunakan, termasuk bagaimana prosedur pelaksanaannya. Alat, bahan, media atau instrumen penelitian harus dijelaskan dengan baik. Jika perlu dan penting, ada lampiran mengenai kisi-kisi dari instrumen atau penggalan bahan yang digunakan sekedar memberikan contoh bagi para

pembaca.

Apabila ada rumus-rumus statistika yang digunakan sebagai bagian dari metode penelitian, sebaiknya rumus yang sudah umum digunakan tidak ditulis. Misalnya ada ketentuan spesifik yang ditetapkan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan dan menganalisis data penelitian dapat dijelaskan pada bagian metode ini. Penulis disarankan menyampaikan sumber rujukan atas metode yang digunakan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang bermakna dalam mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di tingkat SMA, dengan memanfaatkan novel *Argantara* karya Falistiyana sebagai sumber utama nilai edukatif. Inisiatif ini muncul sebagai respon terhadap rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sastra yang selama ini cenderung disampaikan secara monoton dan kurang kontekstual. Melalui pendekatan model pengembangan ADDIE yang difokuskan pada tiga tahap awal, yaitu *Analysis*, *Design*, dan *Development*, penelitian ini menghasilkan media digital berbasis Google Sites yang didukung oleh elemen visual dari Canva Sites serta latihan soal interaktif dari PowerPoint.

Pada tahap analisis, hasil observasi, wawancara, dan angket menunjukkan bahwa siswa menginginkan media pembelajaran yang lebih visual, menarik, dan dapat diakses secara mandiri. Pembelajaran sastra di sekolah umumnya dianggap kurang menarik, baik dari sisi penyajian materi maupun relevansinya dengan kehidupan siswa. Oleh karena itu, desain media difokuskan pada penyusunan alur pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, mencakup ringkasan cerita, analisis unsur intrinsik dan ekstrinsik, eksplorasi nilai-nilai kehidupan, serta latihan dan refleksi pribadi yang disesuaikan dengan latar belakang dan kebutuhan siswa.

Novel *Argantara* dipilih karena relevansinya dengan kehidupan remaja, mengangkat isu-isu sosial seperti pernikahan dini, konflik keluarga, pencarian jati diri, serta tekanan emosional dalam masa remaja. Dalam analisis isi, ditemukan empat nilai utama yang terkandung dalam novel tersebut, yaitu nilai pendidikan (tekanan emosional dan krisis identitas), nilai sosial (perjuangan melawan stereotip), nilai moral (tanggung jawab dan dukungan dalam hubungan), dan nilai keluarga (dilema serta tekanan dalam kehidupan rumah tangga). Nilai-nilai ini tidak hanya dijabarkan secara teoritis, tetapi

juga dikaitkan langsung dengan kutipan cerita, sehingga memungkinkan siswa untuk merefleksikan pengalaman hidup mereka melalui narasi yang dekat dengan keseharian mereka.

Pengembangan media dilakukan dengan mengintegrasikan seluruh konten ke dalam platform Google Sites secara terstruktur dan menarik. Media ini mencakup beragam fitur seperti kuis interaktif, ilustrasi visual, kutipan reflektif, serta video berbasis film *Argantara* melalui Canva Sites yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Materi disusun secara berjenjang, mulai dari pemahaman teks hingga refleksi moral dan karakter, sehingga menciptakan ruang pembelajaran yang aktif dan mandiri. Pendekatan ini terbukti mampu menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap sastra, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif.

Hasil uji coba pada siswa kelas XI menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap media ini. Siswa menjadi lebih aktif, kritis, dan mampu mengidentifikasi nilai-nilai seperti tanggung jawab, kejujuran, serta ketekunan dalam cerita. Guru juga memberikan respons positif terhadap tampilan, isi, dan interaktivitas media, meskipun masih memberikan beberapa saran perbaikan, seperti penambahan fitur audio dan ruang diskusi daring. Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis novel *Argantara* terbukti efektif, menarik, dan kontekstual dalam membantu siswa memahami materi sastra sekaligus menanamkan nilai-nilai kehidupan.

Dengan pendekatan yang menyentuh aspek kognitif, afektif, dan sosial, media ini tidak hanya menjadikan siswa sebagai pembaca yang aktif dan terlibat, tetapi juga sebagai individu yang reflektif dan peduli terhadap nilai-nilai moral dan lingkungan sosial mereka. Oleh karena itu, media interaktif ini layak dijadikan sebagai inovasi dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di jenjang SMA.

## **PENUTUP**

Sebagai penutup dari proses penelitian dan pengembangan ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis novel *Argantara* berhasil menjadi lebih dari sekadar alat bantu ajar—media ini menjadi jembatan antara teks sastra dan realitas kehidupan siswa SMA. Melalui pendekatan visual dan interaktif, media ini membuat pembelajaran sastra terasa lebih dekat, menyenangkan, dan bermakna. Cerita dalam novel *Argantara*, yang sarat dengan kritik sosial dan nilai kehidupan, membantu

siswa memahami bahwa sastra bukanlah beban bacaan, melainkan cerminan pengalaman hidup yang relevan. Guru merasa terbantu karena media ini memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara kreatif, fleksibel, dan sesuai dengan karakter generasi digital saat ini. Siswa pun menunjukkan peningkatan minat dan partisipasi, lebih aktif dalam diskusi, serta lebih mudah memahami isi dan pesan moral dalam cerita. Pembelajaran yang semula berfokus pada aspek kognitif kini turut menyentuh sisi afektif siswa, menumbuhkan empati, kepekaan sosial, dan kesadaran nilai-nilai kehidupan. Temuan ini membuktikan bahwa integrasi teknologi, cerita yang kontekstual, dan nilai-nilai edukatif dalam media pembelajaran mampu menghadirkan perubahan nyata, menjadikan pembelajaran sastra lebih hidup, reflektif, dan manusiawi.

Berdasarkan simpulan yang telah diperoleh, terdapat beberapa saran penting untuk mendukung pengembangan dan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis novel *Argantara* di lingkungan sekolah agar manfaatnya dapat berkelanjutan dan berdampak nyata dalam pembelajaran sastra. Bagi guru Bahasa Indonesia di SMA, media ini dapat dijadikan sebagai alternatif kreatif dalam mengajarkan novel atau prosa fiksi, dengan penyesuaian terhadap karakter siswa serta penguatan diskusi aktif untuk memperdalam pemahaman nilai sosial dan edukatif. Sementara itu, bagi siswa, media ini sebaiknya tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga sebagai alat refleksi diri, dengan mendorong keterlibatan aktif melalui membaca, berdiskusi, dan menuliskan pengalaman yang berkaitan dengan isi cerita. Bagi pengembang dan peneliti selanjutnya, media ini masih memiliki ruang untuk ditingkatkan, baik dari aspek visual, fitur multimedia, maupun konten interaktif seperti audio, video, kuis, dan forum diskusi daring. Penelitian lanjutan disarankan dilakukan dalam skala yang lebih luas untuk melihat dampaknya secara menyeluruh. Dukungan dari sekolah dan dinas pendidikan juga sangat penting, terutama dalam hal pelatihan guru, penyediaan sarana digital, serta kurikulum yang adaptif terhadap inovasi pembelajaran. Dengan dukungan tersebut, media berbasis novel *Argantara* diharapkan mampu menjadi solusi kreatif dalam pembelajaran sastra yang tidak hanya menyenangkan dan relevan, tetapi juga membentuk karakter siswa melalui pendekatan kontekstual yang lebih bermakna.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggradinata, L P. (2020) Model Kajian Sastra Bandingan Berperspektif Lintas Budaya (Studi Kasus Penelitian Sastra di Asia Tenggara). *Jurnal Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya Indonesia*, 2(2).
- Asmoko., A,M S., W., 2023.,Perancangan Multimedia Interaktif Andoid Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Adobe Animate., *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Fatimah., K., Viono., T., Ambarwati., A., 2023., Pengembangan e-modul interaktif berbasis gamifikasi pada pembelajaran teks fabel.,*Universitas Islam Malang*.
- Goh, C. F., & Loke, S. P. (2020). "The Impact of Interactive Media Design on Student Engagement in Learning". *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 29(1), 75-92.
- Kartikasari., R., D., et.al, 2023., Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Mata Kuliah.,Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi.,*Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Marwoko, G. (2019). Psikologi perkembangan masa remaja. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 60-75.
- Musfiroh., A., & Nugrahaeni., A., S., 2021., Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif Pada Siswa Kelas VI SD/MI Di Mas Pandemi Covid-19., UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 55281.
- Nabilah., K., N., 2020., Pengaruh Penggunaan Nearpod sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia., *Jurnal Belaindika: Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan*.
- Rahmawati, A., Diarta, I. N., & Laksmi, A. R. (2022). Analisis pendekatan mimetik dalam novel trilogi pingkan melipat jarak karya sapardi djoko damono dan implikasinya terhadap pembelajaran sastra. *JIPBSI (Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 4(1), 13-23.
- Sari, M. L., & Jamil, H. (2019). "The Role of Educational Novels in Enhancing Critical Thinking in High School Students". *International Journal of Instruction*, 12(3), 91-106.
- Sarwono, S. W. (2019). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Subari, A. (2021). "Integrating Educational Novels into High School Curriculum to Enhance Student Motivation". *Journal of Educational Research*, 44(2), 156-169.
- Sugiyono., E., I., 2014. Pengembangan Bahan Ajar Menyimak Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Model Belajar Mandiri Untuk Sekolah Menengah Pertama., *Universitas Negeri Semarang, Indonesia*.
- Sugiyono., 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Bandung: Alfabeta*,
- Sumadyo., B, Prameswari., J., Y., & Susanti., D., I., 2024., Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Digital dalam Kurikulum Merdeka di SDS IT Nurul Yaqin., *Universitas Indraprasta PGRI*.
- Susanti., E., Nurhamidah., D., Faznur., L., S., 2021., Pengembangan Meida Pembelajaran Interaktif Berbasis Androiid Smart Apps Creator Mata Kuliaj Bahasa. Indonesia., *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia*.
- Suryana, A., (2020)., "Jurnal Teknologi Pendidikan"., *Teknologi Pendidikan*.
- Syah., M., A.,I., & Setyarum., A., 2023., Kritik Sosial dan Nilai Edukasi Dalam Novel Aregantara Karya Falistiyana., *Universitas Pekalongan*.
- Syahputri, A. Z., Fay, D. F., & Syafitri, R. (2023). Kerangka Berfikir Peneliti Kuantitatif. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 160-166.
- Yuhdi., A., & Amalia., N., 2020., Desain Media Pembelajaran Berbasis Daring Memanfaatkan Portal Schoology pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Dosen., *Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*.
- Yulianti., U., H., 2020., Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menulis Teks Hasil Observasi Bermuatan Konservasi Bagi Peserta Didik Kelas VII SMP., *Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jenderal Soedirman, Indonesi*.