

Pengembangan Materi Ajar Teks Cerita Rakyat (Hikayat) Berbantuan Aplikasi *Macromedia Flash* Kelas X SMA

Rika Wahyuni Harahap

Universitas Negeri Medan

Korespondensi penulis: Rikaawahyuni8@gmail.com

Syamsul Arif

Universitas Negeri Medan

Alamat: Jalan Willem Iskandar Psr.V-Kotak Pos No.1589-Medan

Abstract. *This research aims to determine (1) The form of teaching materials in folklore texts (saga) assisted by the Class X Macromedia Flash application (2) The process of developing teaching materials in folklore texts (saga) assisted by the Class on folklore texts (saga) assisted by the Class X Macromedia Flash application (4) effectiveness of teaching materials on folklore texts (saga) assisted by the Class The trial was carried out in class X MIA at MAS Miftahul Falah Diski. The object of this research is folklore text teaching material assisted by the Macromedia Flash application. The results show 1) The validity of the teaching materials developed is included in the valid category with an average value of total material validity of 88.3% from material experts and 87.5% from media experts. 2) The effectiveness of classical completeness reached 86.4%, that is, it had met the completeness criteria, namely $\geq 85\%$ of students reached the KKM. 3) Student responses show interest in learning with teaching materials developed with the help of Macromedia Flash on folklore (saga) text material seen from the average student response questionnaire score in product trials of 89.20% in the interesting category.*

Keywords: *Teaching Materials, Macromedia Flash, Folklore Texts (saga)*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Bentuk materi ajar pada teks cerita rakyat (hikayat) berbantuan aplikasi *Macromedia Flash* kelas X (2) Proses pengembangan materi ajar pada teks cerita rakyat (hikayat) berbantuan aplikasi *Macromedia Flash* Kelas X (3) kelayakan materi ajar pada teks cerita rakyat (hikayat) berbantuan aplikasi *Macromedia Flash* kelas X (4) keefektifan materi ajar pada teks cerita rakyat (hikayat) berbantuan aplikasi *Macromedia Flash* kelas X. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Uji coba dilakukan di kelas X MIA di MAS Miftahul Falah Diski. Objek penelitian ini adalah materi ajar teks cerita rakyat berbantuan aplikasi *macromedia flash*. Hasil menunjukkan 1) Validitas materi ajar yang dikembangkan termasuk dalam kategori valid dengan nilai rata-rata total validitas materi sebesar 88,3 % dari ahli materi dan sebesar 87,5 % dari ahli media. 2) Efektivitas ketuntasan klasikal mencapai 86,4 % yakni telah memenuhi kriteria ketuntasan yakni $\geq 85\%$ siswa mencapai KKM. 3) Respon siswa menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran dengan materi ajar yang dikembangkan berbantuan *macromedia flash* pada materi teks cerita rakyat (hikayat) dilihat dari rata-rata skor angket respon siswa pada uji coba produk sebesar 89,20% dengan kategori menarik.

Kata kunci: Materi Ajar, *Macromedia Flash*, Teks Cerita Rakyat (Hikayat)

LATAR BELAKANG

Kegiatan pembelajaran pada Kurikulum 2013 yang mana guru mempunyai peran besar ketika mengembangkan kurikulum ini. Hak yang kuat dipunyai guru ketika menyusun serta mengaplikasikan pembelajaran di kelas, utamanya ketika menjabarkan kompetensi dasar serta kompetensi inti. Aplikasi pembelajaran di kelas bisa dengan terarah serta terencana sebagai usaha peraih tujuan pembelajaran. Kurikulum tidak hanya bermaksud guna menaikan

kemampuan peserta didik pada bidang akademik, namun pula pada non akademik. Peranan kurikulum sangat penting guna membuat pribadi peserta didik guna menjadi lebih baik (Widya, C: 2017).

Pada Kurikulum 2013 salah satu materi teks yang diajarkan adalah teks cerita rakyat (hikayat) pada jenjang SMA Kelas X. Materi ini terdapat pada Kompetensi Dasar 3.7 yaitu “Mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) baik lisan maupun tulis.” serta Kompetensi Dasar 4.7 “Menceritakan kembali isi cerita rakyat yang didengar dan dibaca”. Kemudian diturunkan menjadi beberapa indikator pencapaian kompetensi (IPK) diantaranya, (1) Melakukan identifikasi isi pokok hikayat dengan bahasa sendiri, (2) Melakukan identifikasi karakteristik hikayat, (3) Melakukan identifikasi nilai-nilai yang terdapat dalam hikayat, (4) Membandingkan alur cerita dalam hikayat dan cerpen, (5) Mengubah isi cerita hikayat dengan wujud bentuk cerpen (6) Bercerita kembali isi hikayat dengan wujud cerpen.

Cerita Rakyat dijadikan satu diantara karya sastra sebagai mata ajar di sekolah, terkhusus kelas X Sekolah Menengah Atas. Cerita yang ada pada masyarakat sebuah wilayah terkait asal-usul ataupun kejadian dari wilayahnya disebut cerita rakyat. Cerita rakyat dilestarikan ataupun diwariskan dengan wujud lisan dengan turun menurun. Penuturan cerita rakyat juga dengan tradisi, terkadang dilaksanakan suatu pagelaran guna melestarikannya. Penuturan cerita rakyat juga dilaksanakan dengan lisan, belum menggunakan tulisan ataupun media cetak. Terkadang penuturan cerita rakyat secara lisan dengan pencerita terhadap pendengar pada satu waktu serta terkadang mempunyai fungsi hanya sebagai hiburan ataupun nasihat.

Didasarkan hasil wawancara dengan Ibu Anisa Sayuti, S.Pd. selaku guru Bahasa Indonesia MA Swasta Miftahul Falah Diski. Pada tanggal 16 Januari 2023, menjabarkan bahwasanya hasil belajar peserta didik di materi teks cerita rakyat, serta memakai materi ajar pada siswa kelas X belum optimal. Terdapat kelemahan yang perlu diperbaiki. Pertama Ibu Anisa Sayuti, S.Pd., menjabarkan bahwasanya ketika mengajar, beliau hanya memakai bahan ajar serta media yang ada disekitar lingkungan sekolah. Seperti buku teks Bahasa Indonesia yang diproduksi oleh kemdikbud tahun 2017. Padahal ada banyak sumber materi yang dapat digunakan selain buku. Sehingga sumber belajar yang digunakan kurang bervariasi, hal ini berpengaruh pada siswa guna meraih kompetensi, yang diakibatkan dari kenyataan bahwasanya pada silabus atau kurikulum, materi ajar hanya tertulis secara garis besar dengan wujud "materi pokok". Padahal ada banyak sumber yang tersedia diberbagai platform saat ini membuat pemilihan materi ajar yang tepat menjadi tugas yang menantang, mengharuskan guru

untuk membuat pilihan yang tepat dan terinformasi ketika memilih buku, artikel, dan materi pendukung (Cunningswoth, 1995:1).Hal tersebut selaras atas penelitian yang menjelaskan masalah sumber materi ajar yang digunakan guru kepada siswa. Aisyah A, Evih N dan Triyanto (2020) menjabarkan bahwasanya permasalahan yang kerap guru hadapi mempunyai kaitan atas bahan ajar yakni pemberian materi pembelajaran atau bahan ajar dari guru yang terlalu sedikit ataupun terlalu luas, terlalu dangkal ataupun terlalu mendalam, urutan penyajian yang tidak tepat serta jenis materi ajar yang tidak selaras atas kompetensi yang ingin diraih siswa. Berkaitan atas buku sumber kerap terjadi tiap pergantian buku, pergantian tahun ataupun pergantian semester.

Satu diantara media digital yang bisa dipakai sebagai fasilitator atau media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah dengan berbantu aplikasi macromedia flash. Macromedia Flash berarti satu diantara software komputer yang dipakai guna mendesain animasi. Proses pembelajaran yang memakai macromedia flash siswa tidak hanya menghayal, namun siswa bisa melihat secara langsung konsep yang dijabarkan guru. Dengan memakai multimedia pembelajaran dengan basis flash, penyampaian materi bisa diberikan dengan lebih menarik serta lebih lengkap, lebih efisien waktu, selanjutnya dengan memakai animasi yang terdapat pada multimedia pembelajaran dengan basis flash minat belajar siswa makin bertambah.

Terdapat beberapa hasil penelitian yang terkait guna memberi dukungan ketika mengembangkan materi ajar teks cerita rakyat berbantu aplikasi macromedia flash sebagai berikut: Dalam penelitian Azrianti, V. P., & Sukma, E. (2023).Produk akhir penelitian ini ialah media pembelajaran tematik menggunakan macromedia flash. Hasil penilaian memakai angket oleh kedua ahli mendapatkan prosentase senilai 92,72% yang memperlihatkan bahwasanya golongan media sangat valid. Dilanjutkan melaksanakan uji praktikalitas dengan penyebaran angket respon pada guru beserta siswa. Hasil respon siswa didapatkan data sejumlah 19 siswa dengan total nilai 96%, selanjutnya hasil respon guru didapatkan nilai sejumlah 95%. Hasil tersebut memperlihatkan bahwasanya media yang sudah dibentuk dengan sangat praktis. Selain respon siswa menjabarkan bahwasanya media tersebut sangat praktis, dari respon guru dengan total mendapatkan nilai 95%. Sesudah menyebarkan angket dilaksanakan di sekolah pertama, maka dilaksanakan penyebaran pada media sekolah yang lain, dengan mendapatkan hasil sejumlah 89%, sampai bisa diinterpretasikan bahwasanya media pembelajaran memakai macromedia flash ini sangat praktis.

Kemudian pada penelitian Nekasari, M (2017) Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwasanya diperlukan variasi bahan ajar cerita rakyat bagi pembelajaran

Bahasa Jawa SMP di Kabupaten Brebes. Bahan ajar itu ialah bahan ajar bacaan cerita rakyat JakaSuaya yang mempunyai kandungan nilai-nilai kebijaksanaan, keberanian serta kegigihan. Hasil dari uji coba grafis telah memperlihatkan bahwasanya bahan ajar cerita rakyat ini telah layak dipakai untuk pembelajaran, tetapi terdapat perbaikan yang dilaksanakan di uji ahli materi terdapat beberapa bagian yang diperlukan perbaikan hingga benar.

Di buku teks siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia ada materi teks cerita rakyat (hikayat), yang termuat pada KD 3.7, 4.7 Perumusan kompetensi dasar 3.7 yaitu melakukan identifikasi nilai- nilai dan isi hikayat. Beserta kompetensi dasar 4.7, yaitu pengembangan makna (nilai beserta isi) hikayat. Peneliti melakukan riset dengan melihat keselarasan antara RPP dengan indikator pembelajaran yang akan diraih. Hasilnya pada kompetensi Dasar 3.7 pada bab hikayat ini contoh yang disediakan kurang, tetapi hanya bacaan teks hikayat yang setelahnya siswa melakukan analisis sendiri. Selain itu, pada KD 4.7 yaitu Bercerita kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang dibaca serta didengar, jelas dikatakan bahwa yang menjadi tujuan adalah siswa bisa bercerita kembali isi cerita rakyat sedangkan, pada indikator pencapaian kompetensi tidak dicantumkan materi langkah-langkah menceritakan kembali dengan menggunakan teori melainkan siswa langsung mengerjakan latihan yang diberikan guru. Pada RPP guru KD 3.7 terdiri dari tiga indikator pencapaian kompetensi, dan KD 4.7 terdiri dari 2 indikator pencapai kompetensi. Berdasarkan hasil analisis masih ada kekurangan pada materi lama, sehingga diperlukan pengembangan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari permasalahan yang telah dipaparkan diatas dinyatakan bahwa akibat dari kurangnya penggunaan sumber materi ajar dan media yang digunakan guru bahwa hasil belajar siswa tidak memenuhi KKM. Artinya karena tidak adanya materi ajar lain yang digunakan guru, hingga ketika penyampaian materi kurang optimal diterima murid, ditambah penggunaan media yang diberikan guru juga hanya buku teks. Hal itu selaras atas yang dijabarkan Tessmer (1993) pada bukunya "Planning and Conducting Formative Evaluations" bahwasanya materi ajar pembelajaran bertalian langsung dengan hasil serta proses belajar siswa Tetapi faktanya, hasil nilai siswa pada materi ini masuk pada katategori rendah dibawah KKM, yaitu dibawah 72. Maka perlu dilakukan pengembangan materi terhadap teks cerita rakyat, guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks cerita rakyat (hikayat) ini. Peneliti akan mengembangkan dua indikator tambahan yang diharapkan mampu menambah pemahaman siswa lebih baik mengenai teks cerita rakyat (hikayat).

Didasarkan referensi dari penelitian yang terkait, maka peneliti mencoba melakukan implikasi materi ajar yang ada aspek pengembangan materi teks cerita rakyat (hikayat)

berbantuan aplikasi *macromedia flash* ketika melaksanakan penelitian guna pengembangan materi ajar, melakukan pengujian kelayakan serta menguji efektifitas media pembelajaran teks cerita rakyat berbantuan aplikasi *macromedia flash* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Materi Ajar Materi Teks Cerita Rakyat Berbantu Aplikasi *Maromedia Flash* Kelas X SMA”.

KAJIAN TEORITIS

Pengertian Materi Ajar

Materi ajar berarti sikap, keterampilan serta pengetahuan yang wajib diajarkan guru serta wajib dimengerti siswa guna meraih standar keterampilan dasar beserta keterampilan inti. Substansi pelajaran ataupun seperangkat materi yang tersusun dengan sistematis, memperlihatkan sosok utuh dari keterampilan inti yang akan dikuasai siswa pada kegiatan pembelajaran disebut materi ajar (Depdiknas, 2008:3). Secara garis besar materi pembelajaran ataupun bahan ajar terbagi atas sikap, keterampilan serta pengetahuan yang wajib dimengerti siswa guna meraih standar kompetensi yang sudah ditetapkan. Bagian terpenting ketika melaksanakan pendidikan di sekolah disebut bahan ajar. Bahan ajar bisa dibentuk dengan beragam bentuk selaras atas karakteristik beserta keperluan materi ajar yang akan diberikan. Hendaknya bahan ajar dirancang supaya siswa lebih aktif ketika kegiatan pembelajaran. Bahan ajar berarti alat, informasi serta teks yang dibutuhkan guru guna menelaah serta merencanakan penerapan pembelajaran.

Prinsip Pengembangan Materi Ajar

Mengembangkan materi pembelajaran terbagi atas beberapa prinsip yang wajib diperhatikan.

Prinsip-prinsip itu mencakup prinsip kecakupan, konsistensi serta relevansi (Depdiknas, 2008).

- a. Prinsip relevansi berarti terdapat kaitan diantara materi pembelajaran dan pencapaian standae keterampilan dasar, keterampilan inti.
- b. Prinsip konsistensi berarti prinsip keajegan jadi bila kompetensi dasar yang wajib dikuasai siswa satu macam, maka materi ajar yang diberikan wajib pula mencakup satu macam.
- c. Prinsip kecukupan berarti hendaknya materi yang diajarkan cukup memadai dalam membantu siswa menguasai keterampilan dasar yang diajarkan.

Pemilihan materi melibatkan pencocokan materi yang diberikan dengan konteks di mana materi tersebut akan digunakan dan kebutuhan serta minat peserta didik serta guru yang

bekerja di dalamnya, guna memperoleh kesesuaian terbaik di antara materi tersebut. Hal tersebut membutuhkan pengambilan keputusan strategis yang besar didasarkan penilaian yang matang serta pengalaman profesional, sehingga memaksa guru guna melakukan identifikasi prioritas mereka: Seperti yang diamati dengan tepat oleh Littlejohn, Kita harus mampu memeriksa implikasi penggunaan serangkaian materi terhadap pekerjaan kelas serta karenanya hingga di pendapat yang membumi terkait apakah isi materiselaras untuk konteks pengajaran bahasa tertentu atau tidak (Littlejohn, 1998: 1).

Macromedia Flash

Pengembangan media pembelajaran, berarti macromedia flash wajib diberi dukungan dari sarana yang memadai serta kemampuan guru ketika mengelola media itu. Pemberian dampak positif pada pengembangan macromediaflash antaranya. media lebih mempunyai sifat interaktif, simulasi bisa dikembangkan serta animasi lebih jelas (Muhtarom, 2017:148).

Hakim (Rena, 2014:135) menjabarkan macromedia flash berarti program untuk membentuk aplikasi serta animasi web professional. Bukan hanya itu, macromedia flash banyak dipakai untuk membentuk animasi kartun, game serta aplikasi multimedia interaktif seperti tutorial interaktif serta demo produk. Software keluaran macromedia ini ialah program guna mendesain grafis animasi yang sangat populer serta banyak dipakai desainer grafis. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Ramadina, Prima (Wulandari et al., 2019)

Menurut Harahap, Hasmi Syahputra (2015) *Macromedia Flash* berarti satu diantara software aplikasi desain grafis yang sangat populer sekarang utamanya guna membentuk aplikasi animasi dengan efek yang spektakuler. Aplikasi ini bisa dipakai berwujud game, animasi, serta pertanyaan-pertanyaan yang bisa melibatkan siswa secara langsung yaitu bersifat interaktif (Hodiyanto et al., 2020).

Berdasarkan analisa jurnal tersebut, bisa ditarik simpulan bahwasanya media *macromedia flash* termasuk inovasi menarik yang bisa dipakai pada pembelajaran, sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Karena *macromedia flash* berarti aplikasi yang menyediakan animasi yang menarik, sehingga dapat dikembangkan menjadi sesuatu yang baru seperti, membuat game, media pembelajaran yang interaktif, presentasi yang menarik dan lain sebagainya.

Media Pembelajaran berbantu aplikasi Macromedia Flash

Dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran, setiap guru dapat mempersiapkan dan memfungsikan semua unsur yang mendukung kelancaran proses pembelajaran hingga bisa berjalan efisien serta efektif. Sebagai salah satu unsur penunjang pembelajaran, guru dituntut untuk bisa mengetahui serta merancang penggunaan media

pembelajaran serta dapat menjalankan fungsi dan kegunaannya media ini. Definisi interaktif dengan komunikasi dua arah ataupun lebih dari itu komponen komunikasi.

Media pembelajaran hanya mencakup media yang bisa dipakai dengan efektif pada proses pembelajaran yang terencana. Media pembelajaran tidak hanya mencakup media elektronik yang kompleks, namun juga bentuk sederhana contohnya foto, slide, kunjungan ke luar kelas, objek nyata serta diagram buatan guru (Sigit, dkk 2008).

Media pembelajaran juga bisa berarti sebagai segala sesuatu yang bisa dipakai guna merangsang pikiran, menyalurkan pesan, perhatian, perasaan serta kemauan siswa hingga bisa memberi dorongan proses belajar. Wujud media pembelajaran dipakai guna menaikkan pengalaman belajar supaya menjadi lebih konkrit. Pembelajaran memakai media pembelajaran tidak hanya sekedar memakai kata. Karenanya bisa diinginkan hasil pengalaman belajar lebih berarti untuk siswa (Sumiati, 2008). Tujuan terdapatnya inovasi mengembangkan media pembelajaran guna memudahkan pemakai ketika menerima ataupun menyampaikan materi tentang siklus hidup hewan sekaligus bisa menciptakan lingkungan belajar aktif sampai bisa memberi pengaruh pada kenaikan hasil belajar siswa (Faridy et al., 2019). Satu diantara media yang tepat untuk diimplikasikan yakni media pembelajaran yang memakai software Macromedia Flash (Karunia, 2017). Macromedia Flash berarti software pada computer yang dipakai guna membentuk animasi di media pembelajaran (Pratiwi, M.A., & Jasril, 2020). Aplikasi ini mempunyai kelebihan yakni mempunyai fitur yang berwujud animasi beserta bisa diberikan secara interaktif sampai bisa menaikkan minat belajar peserta didik (Yuniasti & Wulandari, 2015).

Cerita Rakyat

Cerita rakyat berarti hadirnya cerita dari masyarakat sebuah wilayah terkait asal usul ataupun kejadian dari wilayahnya. Cerita rakyat dilestarikan ataupun diwariskan dengan wujud lisan secara turun temurun. Di bawah akan dijabarkan terkait definisi cerita rakyat beserta jenis-jenis ceritarakyat.

Danandjaja (2002:2) cerita rakyat merupakan bagian dari kebudayaan kolektif yang tersebar dan diwariskan secara turun-temurun di antara kolektif lain secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai gerak atau alat bentuk lain. pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat merupakan suatu cerita yang ditokohi manusia atau makhluk gaib dan dikisahkan secara turun temurun.

Cerita rakyat berarti suatu yang diyakini sebagai kekayaan milik rakyat yang hadirnya diatas dasar guna berhubungan sosial dengan orang lain (Gusnetti, dkk. 2015). Burhan Nurgiyanto menjabarkan cerita rakyat berarti cerita yang sudah mentradisi, "tidak di ketahui

kanan mulainya serta siap penciptanya juga dikisahkan secara turun temurun secara lisan. Nurgiyantoro menjabarkan cerita rakyat berarti cerita yang bersumber dari masyarakat serta berkembang dengan turun temurun lewat lisan.

Barone dalam (Youpika, F & Darmayanti, Z. 2016) menjabarkan cerita rakyat ialah bagian dari sastra tradisional. Cerita yang cenderung pendek serta peristiwa atau jalan cerita kerap kali mempunyai karakter jahat ataupun baik. Tokoh pada cerita yang berwujud binatang terkadang mempunyai kesamaan dengan karakter manusia. Dari beberapa pengertian bisa ditarik simpulan bahwasanya cerita rakyat berarti cerita turun-temurun dari generasi ke generasi yang berisikan terkait kebudayaan serta ada nilai-nilai yang di ceritakan dengan tutur lisan.

Ciri-ciri Cerita Rakyat

Pada buku *Perkembangan Sejarah Sastra Indonesia* karya Rismawati (2017: 20), Rafiek (2010 :53) menjabarkan bahwasanya pada dasarnya cerita rakyat lahir dari tradisi lisan serta tersampaikan dengan turun temurun, memiliki ciri sebagaimana berikut:

- a. Lahir dari masyarakat yang polos, budaya tulis belum terkenal serta mempunyai sifat tradisional.
- b. Mendeskripsikan budaya milik kolektif tertentu, yang tidak jelas siapa penciptanya.
- c. Lebih memberikan tekanan pada aspek khayalan, terdapat sindiran, jenaka, serta peran mendidik.
- d. Kerap melukiskan tradisi kolektif tertentu.

Hikayat

Hikayat berarti satu diantara jenis folklore yang ada pada khasanah kesusastraan Indonesia. Sebagai sebuah jenis folklor, hikayat mempunyai konvensi tersendiri, mempunyai lapisan makna tersendiri seperti halnya yang dipunyai suatu folklor. Hal tersebut seperti yang Yus Rusyana (Pertiwi, 2009 : 45) tekankan bahwasanya folklore mempunyai lapisan realitas tersendiri diantara yang lain, folklore tidak memakai hubungan sebab dan akibat, namun mempunyai cara merasakan waktu serta tempat tersendiri juga menimbangkan sesuatu sebagai nyata ataupun tidak memakai cara tersendiri. Karenanya hikayat berarti sebuah jenis folklore yang mempunyai jenis identitas serta karakteristik semacam itu.

Hooykas (Pertiwi, 2009 : 46) bahwasanya hikayat berarti cerita roman memakai bahasa melayu. Hava (Pertiwi, 2009 : 46) secara etimologis, penurunan kata “Hikayat” dari bahasa Arab “Hikayat” yang mempunyai arti “dongeng-dongeng”, “kisah”, “cerita”. Bersumber dari bentuk kata kerja “Haka”, yang berarti mengatakan, menceritakan sesuatu pada orang lain.

Karakteristik Hikayat

Hikayat mempunyai karakteristik. Pada Buku siswa (2017, hal. 150) Hikayat berarti sebuah teks narasi yang berbeda dengan narasi lain. Adapun karakteristik hikayat antara lain:

- a. adanya kemustahilan pada cerita,
- b. kesaktian tokohnya,
- c. anonim,
- d. istana sentris,
- e. memakai alur berbingkai.

Sedangkan Artini dkk (2017: 70) menjabarkan bahwasanya ciri ataupun karakteristik hikayat sebagaimana berikut.

1. Mempunyai sifat statis. Sebab berkembang pada masyarakat, maka cerita ini mempunyai sifat statis serta tidak berubah walaupun dimakan zaman.
2. Istana sentris. Mulanya cerita lama berkembang di istana serta bercerita tentang tokoh yang mempunyai keterkaitan atas kehidupan kerajaan istana, hingga dikenal dengan ciri istana sentris.
3. Anonim. Kebanyakan sastra lama memang tidak dikenal pengarangnya. Hingga disebut tanpa pengarang ataupun anonym. Hal tersebut diakibatkan pertama kali cerita lama berkembang tidak dari media tulis, nama dari mulut ke mulut.
4. Memakai Bahasa klise (arkais). Ciri hikayat satu diantaranya memakai bahasa arkais (klise) yang berulang. Karenanya jangan heran bila banyak terjadi pengulangan pada hikayat. Pengulangan dapat dalam beragam wujud, pengulangan nama, pengulangan keterangan, pengulangan cerita serta masih banyak yang lain.
5. Mempunyai sifat komunal. Beriringan dengan perkembangan zaman, hikayat tidak lagi dijadikan milik istana tetapi telah menjadi milik umum.
6. Mempunyai sifat didaktis. Ciri utama hikayat yakni mempunyai sifat didaktif ataupun mengajarkan. Hikayat berisikan cerita yang mempunyai kandungan banyak nilai didalamnya.
7. Mempunyai sifat tradisional. Hikayat mempunyai sikap tradisional sebab berisikan terkait beragam tradisi yang diberlakukan pada suatu masyarakat ataupun merupakan deskripsi tradisi masyarakat tertentu.
8. Hikayat diawali memakai kata hatta, syahdan, arkian, sebermula, alkisah serta tersebutlak.
9. Bercerita kisah universal manusia. Hikayat bercerita kisah universal manusia seperti peperangan diantara yang buruk dengan yang baik, serta dimenangkan oleh yang baik.

Nilai-nilai Teks Cerita Rakyat (Hikayat)

Hikayat sebagai satu diantara sastra mempunyai nilai-nilai kehidupan yang antaranya.

a. Nilai Moral

Nilai moral berarti satu diantara nilai kehidupan yang ada pada teks hikayat. Nurgiantoro (2012, hlm. 321) menjabarkan bahwasanya moral pada karya sastra memberi cerminan pandangan hidup pengarang yang terkait. Pandangan terkait nilai kebenaran serta hal itu yang ingin pembaca sampaikan. Ajaran moral berarti petunjuk yang sengaja pengarang berikan terkait beragam hal yang mempunyai keterkaitan atas permasalahan kehidupan contohnya sopan santun, tingkah laku serta sikap pergaulan. Ajaran moral mempunyai sifat praktis, karena bisa dijumpai ataupun ditampilkan pada kehidupan nyata, seperti halnya model yang disajikan pada cerita tersebut lewat tingkah laku serta sikap tokohnya. Nurgiantoro (2012, hlm. 322) jenis-jenis moral pada hikayat yakni sebagaimana berikut.

a) Moral Budaya

Aspek ideal yang berbentuk sebagai konsep abstrak hidup pada pikiran masyarakat mengenai kata yang wajib diyakini berharga serta penting dalam hidup.

b) Moral Pendidikan

Pada kegiatan belajar pembelajaran mengandung moralitas yang didalamnya mempunyai unsur mendidik (edukasi).

c) Moral Sosial

Jenis moral sosial meliputi permasalahan yang mempunyai sifat tidak terbatas. Pengajaran moralitas sosial bisa meliputi semua permasalahan kehidupan serta hidup, semua masalah yang mempunyai keterkaitan atas harkat serta martabat manusia.

d) Moral Agama

Hadirnya unsur keagamaan beserta religious pada sastra tumbuh dari sesuatu yang mempunyai sifat religious. Agama dan religious memang sangat berdampingan, berkaitan, hingga bisa melebur pada satu kesatuan, tetapi sesungguhnya keduanya memberi saran pada perbedaan makna.

METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai pada penelitian ini yakni penelitian dan pengembangan. Pada metode penelitian serta pengembangan ada beberapa jenis model. Model yang dipakai yakni pengembangan menurut Borg dan Gall (1983). Penelitian pengembangan model Borg dan Gall

adalah suatu proses yang dikenakan guna melakukan pengembangan beserta melakukan validasi produk penelitian. Penelitian ini mengikuti sebuah tahapan secara siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini memperoleh hasil produk yakni materi ajar berbantuan *macromedia flash*. Tujuan dari penelitian pengembangan yang dilakukan ini yakni untuk menggambarkan (1) Bentuk Materi Ajar (2) Proses pengembangan materi ajar, (3) Kelayakan materi ajar, (4) Efektivitas materi ajar yang dikembangkan yang akan terlihat dari kenaikan hasil belajar siswa, serta respon positif siswa terhadap materi ajar yang dikembangkan.

Guna mencapai tujuan tersebut, yang lebih dahulu dilaksanakan adalah pelaksanaan penelitian pengembangan yang memakai model pengembangan menurut Borg dan Gall (1983), sebagaimana yang sudah dijabarkan sebelumnya pada bab III. Hasil pengembangan materi ajar berwujud materi ajar Teks Cerita Rakyat (Hikayat) berbantuan *macromedia flash*, instrumen tes hasil belajar siswa serta angket respon positif siswa.

Hasil penelitian serta analisis data yang dihasilkan dari penelitian dari setiap tahap pengembangan dideskripsikan sebagai berikut:

Bentuk Materi Ajar Berbantuan *Macromedia Flash*

Bentuk materi ajar yang dikembangkan disusun menggunakan *macromedia flash*. Isi materi ajar diantaranya, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, soal/quiz dan profil penulis. Adapun tampilan dari materi ajar yakni sebagaimana berikut.

1. Tampilan Halaman Utama

Di bagian ini pengguna harus mengklik “Mulai” pada tombol yang terlihat pada layar untuk berpindah kehalaman berikutnya.



Gambar 1. Halaman Utama

2. Tampilan Menu

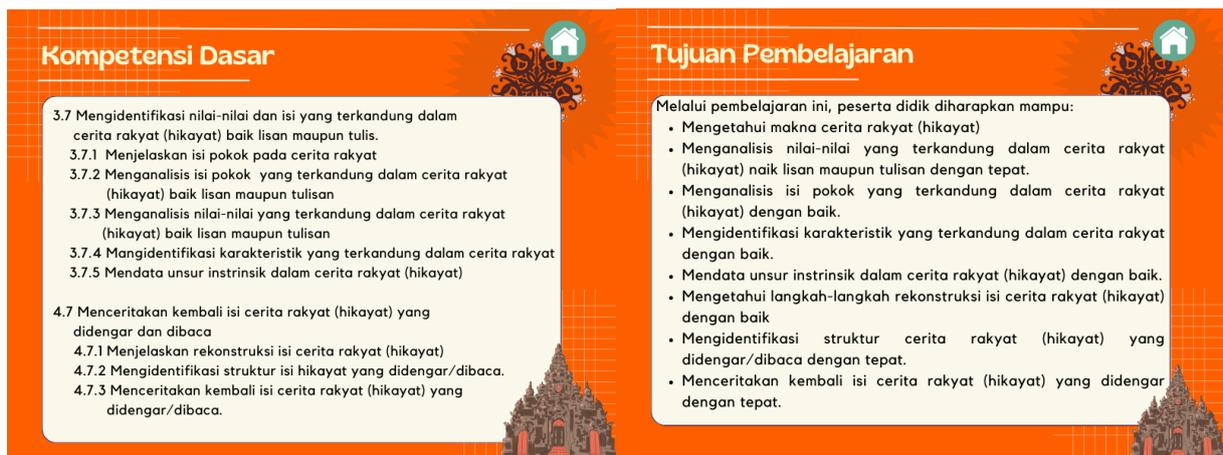
Setelah pengguna mengklik “Mulai” di halaman pertama, maka akan muncul tampilan menu yang berisi a) kompetensi Dasar, b) Tujuan Pembelajaran, c) Materi, d) quiz. Pengguna bisa bebas memilih tombol mana yang akan ditampilkan sesuai dengan kebutuhan. Selain empat tombol tersebut ada pula tombol “Profil” guna menuju halaman informasi profil penulis. Sedangkan tombol “Silang” guna kembali ke halaman utama/Cover.



Gambar 2. Menu

3. Halaman Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran

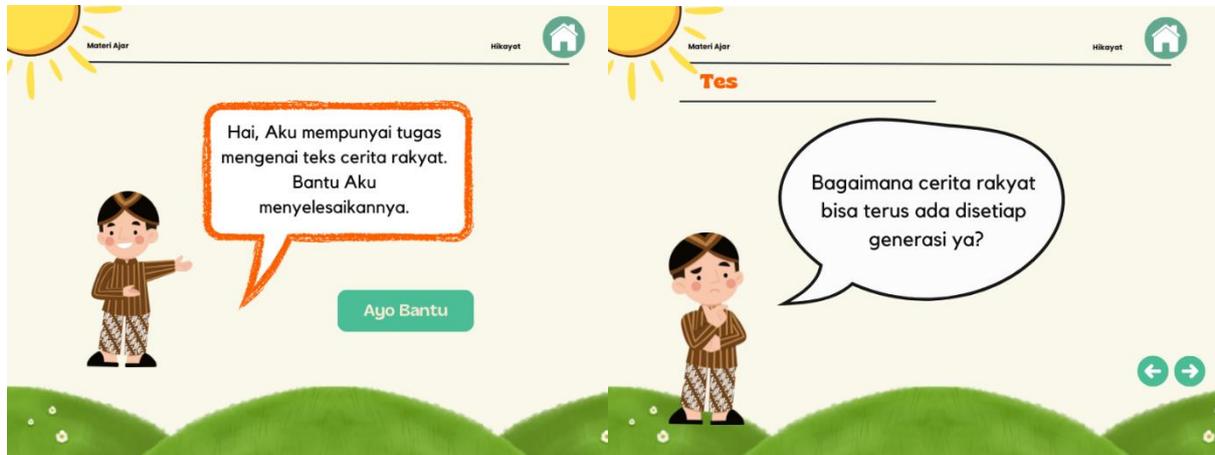
Pada halaman ini memuat informasi mengenai kompetensi dasar yang akan diraih di materi ajar yang telah dikembangkan. Begitu juga dengan halaman tujuan pembelajaran memuat informasi mengenai apa yang akan diraih siswa melalui tujuan pembelajaran tersebut.



Gambar 3. Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran

4. Halaman Materi

Materi yang digunakan adalah teks cerita rakyat (hikayat). KD 3.7 beserta 4.7 Materi itu diberikan dengan didesain seperti sebuah cerita yang dilihat di gambar 4.



Gambar 4. Pretest Materi Teks Cerita Rakyat

Didasarkan gambar 4 dilihat bahwasanya pemberian materi dengan memberikan soal terlebih dahulu pada peserta didik. Hal tersebut diperuntukkan dengan kalimat “Aku mempunyai tugas mengenai teks cerita rakyat. Bantu Aku menyelesaikannya”. Setelah memilih tombol “ayo bantu” akan muncul soal. Peserta didik diminta untuk menyelesaikan soal sebelum masuk ke materi teks cerita rakyat. Setelah menyelesaikan soal tersebut pengguna bisa melanjutkan materi seperti di gambar 5.



Gambar 5. Materi Teks Cerita Rakyat

a. Halaman Daftar Pustaka

Berisi daftar pustaka dari materi yang disajikan pada materi ajar teks cerita rakyat (Hikayat) berbantuan aplikasi *macromedia flash*. yang terletak diakhir halaman materi.



Gambar 6. Daftar Pustaka

5. Halaman Soal

Pada halaman sebelumnya sudah dipaparkan materi ajar, selanjutnya disajikan soal/quiz yang harus dikerjakan peserta didik dengan mengklik tombol “Mulai” yang telah disediakan seperti terlihat layar dibawah ini. Kemudian akan muncul soal/quiz yang telah disediakan. Halaman soal dapat dipilih setelah peserta didik selesai dari halaman materi teks cerita rakyat. Bila peserta didik ingin mencoba soal itu, bisa memilih tombol “mulai” seperti yang ada di gambar.



Gambar 7. Soal/Quiz

6. Profil Pengguna

Memuat informasi singkat mengenai penulis yang mengembangkan materi ajar teks cerita rakyat (hikayat) berbantuan *macromedia flash*. Terdapat pula tombol “home” guna kembali ke halaman utama.



Gambar 8. Profil Penulis

Proses Pengembangan Materi Ajar

Produk yang diperoleh dari penelitian ini yakni berupa materi ajar pada materi Teks Cerita Rakyat (Hikayat) untuk siswa SMA Kelas X yang pembuatannya memakai aplikasi *macromedia flash*. Tahap pelaksanaan pengembangan dilaksanakan dengan langkah - langkah pengembangan media. Desain penelitian yang dilaksanakan adalah dengan 7 tahap utama, yakni (1) tahap potensi dan masalah, (2) tahap pengumpulan data, (3) tahap desain produk, (4) tahap validasi desain, (5) tahap revisi desain, (6) tahap uji coba produk, (7) revisi produk,

Potensi dan Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini dilaksanakan dengan melaksanakan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas X MAS Miftahul Falah Diski, terkait permasalahan yang ada dikelas serta sekolah itu. Berikut satu diantara pertanyaan wawancara, pertanyaan penelitian “Apakah ibu dalam menyampaikan materi ajar Teks Cerita Rakyat (Hikayat) sudah mengembangkan materi tersebut berbantuan aplikasi seperti *macromedia flash*?” Jawaban narasumber “Selama ini materi ajar yang saya pakai belum dikembangkan dengan berbantuan *macromedia flash*” Didasarkan wawancara itu, potensi guna mengembangkan produk ini bermaksud guna meminimalkan masalah pada kelas bahwasanya disekolah itu masih terfokus pada Buku Teks. Dari hasil observasi serta wawancara yang sudah dilaksanakan peneliti, dihasilkan permasalahan yang mendasar yang terjadi di peserta didik kelas X MAS Miftahul Falah Diski, yaitu penyajian materi ajar belum dikembangkan dengan berbantuan *macromedia flash* pada materi Teks Cerita Rakyat (Hikayat). Permasalahan yang ada memberi ide pada peneliti guna mengembangkan materi ajar berbantuan *macromedia flash* pada materi Teks Cerita Rakyat (Hikayat).

Pengumpulan Data

Sesudah proses potensi serta permasalahan selesai, maka tahap berikutnya ialah menghimpun informasi. Pentingnya menghimpun informasi guna melihat keperluan peserta didik atas produk yang dikembangkan dengan pengembangan serta penelitian. Langkah pertama yang dilaksanakan yakni menghimpun data yang terdapat pada MAS Miftahul Falah Disko khususnya di kelas X berupa data hasil wawancara terhadap guru Bahasa Indonesia mengenai pengembangan materi ajar yang pernah dilakukan, dan data nilai hasil belajar siswa pada materi Teks Cerita Rakyat (Hikayat) sebagai informasi bagi peneliti untuk melakukan proses penelitian dan pengembangan.

Validasi Desain

Di tahap validasi desain dilakukan penilaian desain, penilaian dimaksud merupakan proses penilaian kelayakan produk atas dasar pemikiran rasional tanpa uji coba lapangan. Di tahap ini, peneliti melaksanakan Validasi produk dengan memperlihatkan tenaga ahli yang telah mempunyai pengalaman dalam melakukan penilaian produk pengembangan baru yang telah dirancang. Produk dalam penelitian ini akan divalidasi oleh dua validator, yaitu ahli media dan ahli materi.

Kelayakan Materi Ajar Berbantuan *Macromedia Flash*

Didasarkan hasil skor penilaian validator ahli media, ahli materi diatas dicari reratanya selanjutnya dikonversikan ke pertanyaan untuk mengetahui kelayakan serta kevalidan media yang dikembangkan. Secara kuantitatif, analisis data uji validitas itu dilaksanakan memakai cara menghitung rerata nilai dari jawaban yang diberikan oleh dosen ahli. Hasil analisis validasi materi dan media pembelajaran yang dikembangkan bisa terlihat di tabel di bawah ini.

Tabel 3. Analisis Hasil Validasi Materi

No	Aspek	Analisis	Skor Validasi
1.	Aspek Isi		
	Kesesuaian Materi dengan kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	x_i	4
		Kriteria	Valid
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	x_i	4
		Kriteria	Valid
	Manfaat materi untuk penambahan wawasan materi pembelajaran	x_i	4
Kriteria		Valid	
Kekuatan Materi	x_i	4	
	Kriteria	Valid	
2.	Aspek Konstruksi		
	Keruntutan Konsep	x_i	3

No	Aspek	Analisis	Skor Validasi
		Kriteria	Cukup Valid
	Sistematika /urutan penyajian materi	x_i	4
		Kriteria	Valid
	Penyajian contoh dalam penguatan pemahaman siswa	x_i	4
		Kriteria	Valid
	Contoh dalam kehidupan sehari-hari	x_i	3
		Kriteria	Cukup Valid
	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	x_i	4
		Kriteria	Valid
3.	Aspek Kelayakan Kebahasaan		
	Lugas/Kejelasan dalam memberikan informasi	x_i	4
		Kriteria	Valid
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	x_i	4
		Kriteria	Valid
	Keefektifan kalimat	x_i	4
		Kriteria	Valid
	Ketepatan tata Bahasa dan ejaan	x_i	4
		Kriteria	Valid

Didasarkan hasil validasi oleh ahli materi di Tabel 3 , yang kemudian hasilnya dianalisis seperti pada tabel 3 bisa terlihat bahwasanya validasi ahli materi mendapatkan nilai sebagaimana berikut: pada aspek isi didapatkan nilai rerata sejumlah 4 dengan kriteria “valid”, sehingga di aspek ini tidak perlu dilakukan revisi atau perbaikan produk. Aspek konstruksi didapatkan nilai rerata sejumlah 3,60 dengan kriteria “cukup valid” sehingga masuk di kriteria revisi sebagian. Aspek Kelayakan Kebahasaan didapatkan nilai rerata sejumlah 4 dengan kriteria “valid” artinya di aspek ini tidak dilakukan revisi produk.

Tabel 4. Analisis Validasi Media

No	Aspek	Analisis	Skor Validasi
1.	Aspek Tampilan Tulisan		
	Pemilihan jenis huruf	x_i	4
		Kriteria	Valid
	Ukuran huruf pada tulisan	x_i	4
		Kriteria	Valid
	Penggunaan Kata	x_i	4
		Kriteria	Valid
	Kejelasan Tulisan	x_i	4
		Kriteria	Valid
2.	Aspek Desain Media		
	Bentuk dan variasi gambar	x_i	3
		Kriteria	Cukup Valid

No	Aspek	Analisis	Skor Validasi
	Ukuran gambar	x_i	3
		Kriteria	Cukup Valid
	Keselarasan gambar dan tulisan	x_i	3
		Kriteria	Cukup Valid
	Keselarasan gambar dan warna	x_i	4
		Kriteria	Valid
	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	x_i	4
		Kriteria	Valid
	Ilustrasi dan animasi yang disajikan menggambarkan isi materi	x_i	4
		Kriteria	Valid
3.	Aspek Fungsi Media Pada Aplikasi		
	Bahasa penyampaian yang digunakan dalam media dapat dipahami siswa	x_i	4
		Kriteria	Valid
	Media pembelajaran mampu menarik dan memfokuskan perhatian siswa	x_i	4
		Kriteria	Valid
	Media mendorong siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai	x_i	4
		Kriteria	Valid
4.	Aspek Kelayakan Teknologi		
	Media menampilkan komunikasi visual	x_i	4
		Kriteria	Valid
	Pemanfaatan software pada media	x_i	3
		Kriteria	Cukup Valid

Didasarkan hasil validasi oleh ahli media di Tabel 4, yang kemudian hasilnya dianalisis seperti pada tabel 4 Di aspek tampilan tulisan didapatkan nilai rerata sejumlah 4 dengan kriteria “valid” berarti di aspek ini tidak dilakukan revisi produk. Aspek Desain Media didapatkan nilai rerata sejumlah 3,5 dengan kriteria “cukup valid” artinya perlu dilakukan revisi sebagian pada produk, pada aspek fungsi media pada aplikasi didapatkan nilai rerata sejumlah 4 dengan kriteria “valid” berarti di aspek ini tidak dilakukan revisi produk. Di aspek kelayakan teknologi diperoleh nilai rerata senilai 3,5 dengan kriteria “cukup valid” berarti dilaksanakan revisi sebagian pada produk. Selain dengan wujud tabel hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media penyajian juga data dengan wujud Grafik, guna mengetahui penilaian ahli materi dan ahli media dari tiap-tiap validator.

Pembahasan

Didasarkan rumusan masalah yang dijabarkan di bagian sebelumnya, maka didasarkan data yang didapatkan dari hasil validasi ahli materi serta ahli media serta uji coba produk akan terlihat apakah rumusan masalah yang diajukan sudah terjawab ataupun belum. Hasil analisis data yang dihasilkan dari validasi ahli media beserta materi juga hasil uji coba memperlihatkan bahwasanya (1) Bentuk materi ajar (2) Proses pengembangan materi ajar berbantuan *macromedia flash* pada materi Teks cerita Rakyat (hikayat) dilaksanakan dengan penelitian dan pengembangan *Research and Development Method Borg and Gall* sampai ke tahap uji coba produk serta sampai diperoleh produk final, (3) Materi ajar dengan bantuan *macromedia flash* pada materi Teks cerita Rakyat (hikayat) yang dikembangkan memenuhi kriteria dari segi kelayakan (4) Materi ajar dengan bantuan *macromedia flash* pada materi Teks cerita Rakyat (hikayat) yang dikembangkan memenuhi kriteria efektif, keefektifan ini terlihat dari terdapatnya kenaikan hasil belajar siswa di materi tersebut dan respon siswa terhadap materi ajar yang dikembangkan adalah positif.

Validitas Materi Ajar Berbantuan *Macromedia Flash* yang Dikembangkan

Didasarkan hasil validasi materi ajar dengan bantuan *macromedia flash* yang dikembangkan dihasilkan bahwasanya materi ajar yang dikembangkan diberi pernyataan valid. Kemudian, materi ajar berbantuan *macromedia flash* yang dikembangkan juga dikatakan layak didasarkan seluruh aspek kevalidan materi ajar. Dalam hal menentukan kriteria kevalidan dari suatu materi dan media Reffiane (2019) mengungkapkan bahwa validitas materi dan media dapat didapatkan dari hasil validasi ahli terbagi atas ahli materi serta ahli media.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi yang dituliskan di atas, mempunyai arti bahwasanya materi ajar dengan bantuan *macromedia flash* pada materi teks cerita rakyat (hikayat) yang dikembangkan dapat memenuhi tuntutan kebutuhan pembelajaran guna menaikkan hasil belajar siswa. Hal tersebut selaras atas pendapat Rambe, N. R., Mirna, W., & Purwana, R. (2022:67). Yang dinyatakan dalam jurnal bahwa Didasarkan hasil uji coba yang sudah dilaksanakan peneliti dihasilkan dari angket uji ahli memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran *macromedia flash* layak serta siap diterapkan dalam pembelajaran.

Yamasari (2020) yang menyimpulkan bahwa materi ajar dan media pembelajaran yang dikembangkan mempunyai kualitas serta layak dipakai bila memenuhi validitas isi serta konstruk yang dinilai oleh validator (para ahli). Hingga bisa ditarik simpulan bahwasanya materi ajar dengan bantuan *macromedia flash* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas.

Efektivitas Materi Ajar Berbantuan *Macromedia Flash* yang Dikembangkan

Didasarkan hasil uji coba, materi ajar yang dikembangkan sudah memenuhi kategori efektif ditinjau dari ketuntasan belajar siswa secara klasikal, dan siswa memberikan respon positif atas materi ajar yang dikembangkan. Aspek dari tiap kategori efektif tersebut dijabarkan sebagaimana berikut.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Didasarkan hasil analisis tes pada uji coba dihasilkan bahwasanya hasil belajar siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal. Hal ini disebabkan karena materi ajar yang dikembangkan selaras atas keadaan lingkungan belajar siswa. Dengan memakai materi ajar berbantu *macromedia flash* siswa dapat merasakan langsung materi yang diberikan tanpa harus mengalami kejadian pada materi teks cerita rakyat (hikayat) yang dimaksud secara langsung, karena objek - objek yang ada dalam materi ajar tersebut dapat divisualisasikan dengan menggunakan media berbantu *macromedia flash*.

Penelitian yang dilaksanakan Azrianti, V. P., & Sukma, E. (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan berbantuan *macromedia flash* sebagai media yang dikembangkan membuat siswa lebih bersemangat belajar dari pada sebelumnya. Selain itu siswa juga secara sadar melaksanakan kegiatan positif sesudah belajar memakai media yang telah dikembangkan tersebut. Hal ini semakin diperkuat dengan hasil validasi oleh para ahli yaitu valid serta sangat praktis untuk menanamkan karakter positif pada siswa.

Sejalan dengan pendapat diatas bahwa *macromedia flash* bisa memberi respon positif atas media yang dikembangkan yakni *macromedia flash* maka hal ini diperkuat dengan penelitian dari Wardani, K. W., & Setyadi, D. (2020) yang menyatakan bahwa Kelayakan media pembelajaran dengan basis *macromedia flash pro 8* bisa ditinjau dari segi validasi, media di validasikan oleh 2 validator yakni validasi materi dilaksanakan dari validator I dengan prosentase 97% dengan kategori sangat layak. Kemudian validasi media dilaksanakan dari validator 2 dengan prosentase 80% dengan kategori layak. Jadi dari kedua validator memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran dengan basis *Macromedia Flash Pro 8* sangat layak dipakai serta menghasilkan Respon peserta didik terhadap media pembelajaran dengan basis *macromedia flash pro 8* yang diuji cobakan kepada siswa Kategori itu dihasilkan dari analisis data hasil angket tanggapan siswa dengan prosentase 87.75%

Didasarkan hasil penelitian pada penelitian ini serta dukungan penelitian terdahulu di atas, dilihat bahwasanya dengan pengembangan materi ajar berbantuan *macromedia flash* pada materi teks cerita rakyat (hikayat) yang dikembangkan bisa memberi bantuan pada siswa serta guru ketika meraih tujuan menaikkan hasil belajar siswa. Karenanya bisa ditarik simpulan

bahwasanya pengembangan materi ajar dengan bantuan *macromedia flash* pada materi teks cerita rakyat (hikayat) yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria efektif.

Respon Siswa

Didasarkan hasil analisis data hasil uji coba produk didapatkan bahwasanya, prosentase rerata respon siswa mempunyai nilai positif. Berarti pemberian respon positif dari siswa atas komponen materi ajar serta media yang dipakai. Respon/tindakan yang dilaksanakan siswa terhadap stimulus berwujud pengajaran sebagai kegiatan bisa digolongkan menjadi dua hal yakni respon negatif (tindakan lain yang tidak terkait) ataupun respon positif untuk belajar (bertanya/berdiskusi, menulis, membaca, mendengar). Pemberian respon positif pada siswa muncul karena guru sudah memberi stimulus berwujud umpan balik beserta penguat yang selaras atas karakteristik siswa sesudah mempelajari pembelajaran di kelas.

Christy, S., & Sipayung, M. (2022) dalam studinya mengenai pengembangan multimedia dengan berbantuan aplikasi macromedia flash Secara menyeluruh respon siswa atas multimedia yang dikembangkan pada materi virus mencakup kriteria sangat baik beserta keberhasilan pembelajaran didasarkan terainya ketuntasan klasial. Dengan begitu bisa ditarik simpulan bahwasanya multimedia pembelajaran yang dikembangkan dengan basis Macromedia Flash 8 pada materi virus sangat baik dipakai guru sebagai media pembelajaran serta bisa dipakai secara mandiri oleh siswa ketika pembelajaran di luar ataupun dalam kelas sebagai sumber belajar.

Selanjutnya didasarkan hasil penelitian ini, didapatkan informasi bahwasanya pada pengembangan materi ajar berbantuan *macromedia flash* pada materi teks cerita rakyat (hikayat) siswa merasa senang dengan komponen pembelajaran, sebab komponen pembelajaran yang diimplikasikan memberikan kesempatan pada siswa guna merasakan kehadiran materi ajar di kelas karena materi ajar di tayangkan dengan media yang memberikan pengalaman baru yang sesuai kebutuhan siswa. Sehingga siswa merasa konsep yang diterima dalam pembelajaran bervariasi serta beragam.

Dengan kata lain guru ialah komponen yang sangat menentukan ketika menerapkan sebuah pembelajaran. Seorang guru diwajibkan menyiapkan proses perencanaan pembelajaran yang akurat serta matang sebab dengan perencanaan pembelajaran yang baik, seorang guru akan bisa memperkirakan seberapa besar keberhasilan yang akan diraih. Karenanya keberhasilan sebuah strategi pembelajaran akan bisa teraih bila siswa terlibat aktif serta memberi respon positif ketika pembelajaran.

Didasarkan penjabaran hasil penelitian di atas, bisa ditarik simpulan bahwasanya pengembangan materi ajar berbantuan *macromedia flash* pada materi teks cerita rakyat

(hikayat) mempunyai kontribusi positif atas respon siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, materi ajar berbantuan *macromedia flash* pada materi teks cerita rakyat (hikayat) yang dikembangkan memenuhi kriteria efektif di tinjau dari respon siswa.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini tidak terlepas dari kelemahan serta kekurangan sebab terdapatnya beragam keterbatasan yang tidak bisa dihindari, diantaranya :

1. Guru merasa sedikit kesulitan ketika memberi bimbingan (*guided*) kepada siswa dalam proses penggunaan komponen belajar dalam media. Kesulitan tersebut diakibatkan dari kebiasaan siswa yang selalu bertanya pada guru bila merasa kesulitan tidak dengan mendiskusikannya terlebih dahulu dengan teman diskusinya.
2. Suasana kelas yang kurang kondusif karena beberapa siswa yang terlihat sangat aktif.
3. Materi ajar yang dikembangkan pada penelitian ini hanya dipakai khusus untuk materi Teks Cerita Rakyat (hikayat), belum mencakup materi lainnya.

Kelebihan dan Kekurangan Produk Materi Ajar

Pengembangan materi ajar berbantuan *macromedia flash* ini mempunyai kekurangan serta kelebihan, Terdapat kelebihan pembelajaran dengan materi ajar yang dikembangkan dengan berbantuan *macromedia flash* ini yaitu:

1. Materi ajar yang dikembangkan memberi umpan balik hingga peserta didik melihat kekurangan mereka serta segera melaksanakan perbaikan,
2. Pada materi ajar yang dikembangkan ada tujuan pembelajaran yang jelas hingga kinerja peserta didik belajar terarah ketika meraih tujuan pembelajaran,
3. Materi ajar yang dikembangkan didesain menarik, gampang untuk dipelajari, serta bisa menjawab kebutuhan tentu akan memunculkan motivasi peserta didik untuk belajar.
4. Materi ajar yang dikembangkan mempunyai sifat fleksibel karena materi materinya bisa dipelajari oleh peserta didik memakai cara serta kecepatan yang berbeda,
5. Kerjasama bisa terjalin sebab dengan materi ajar yang dikembangkan persaingan bisa meminimalisir serta antar pesera didik.
6. Test bisa dilaksanakan langsung dari peserta didik karena materi ajar yang dikembangkan dengan bantuan media *macromedia flash* terdapat soal yang cukup untuk peserta didik guna bisa menemukan sendiri kelemahannya didasarkan evaluasi yang diberikan.

Selain mempunyai kelebihan, materi ajar yang dikembangkan juga mempunyai beberapa kekurangan yakni:

1. Kurangnya interaksi diantara peserta didik, hingga diperlukan penjadwalan tatap muka ataupun kegiatan kelompok,
2. Pendekatan tunggal mengakibatkan membosankan serta menonton karenanya diperlukan masalah yang bervariasi, terbuka serta menantang.
3. Kemandirian yang bebas mengakibatkan siswa menunda mengerjakan tes serta tidak disiplin, karenanya diperlukan membangun budaya belajar serta batasan waktu,
4. Perencanaan wajib matang, membutuhkan kerjasama tim, membutuhkan dukungan fasilitas, sumber, media serta yang lain, juga mempersiapkan materi membutuhkan alat bantu berupa komputer atau telepon seluler tipe *Android*, dibandingkan dengan materi ajar yang dimiliki guru sebelum dikembangkan dengan berbantuan *macromedia flash*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Didasarkan hasil analisis beserta pembahasan pada penelitian ini, dijabarkan beberapa simpulan sebagaimana berikut:

1. Validitas materi ajar yang dikembangkan masuk pada kategori valid dengan nilai rerata total validitas materi senilai 88,3 % dari ahli materi serta senilai 87,5 % dari ahli media.
2. Materi ajar yang dikembangkan memenuhi kriteria efektif, yaitu ditinjau dari :
 - a. Ketuntasan klasikal meraih 86,4 % yaitu sudah memenuhi kriteria ketuntasan yaitu $\geq 85\%$ siswa meraih KKM.
 - b. Respon siswa memperlihatkan ketertarikan atas pembelajaran dengan materi ajar yang dikembangkan berbantu *macromedia flash* pada materi teks cerita rakyat (hikayat) dilihat dari rata-rata skor angket respon siswa pada uji coba produk senilai 89,20% dengan kategori terarik.

Saran

Didasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka bisa diberi saran beberapa hal sebagaimana berikut:

1. Materi ajar berbantuan *macromedia flash* yang dikembangkan sudah memenuhi aspek keefektivan, kelayakan serta kevalidan, maka diberi saran bagi guru supaya bisa memakai materi ajar berbantuan *macromedia flash* ini guna menaikkan hasil belajar siswa kelas X MAS Miftahul Falah Diski.
2. Untuk peneliti lain yang hendak melaksanakan penelitian guna melihat peningkatan hasil belajar siswa yang belajar menggunakan materi ajar berbantuan *macromedia flash* pada materi teks cerita rakyat (hikayat)

3. Peneliti memberi saran pada para praktisi pendidikan serta pembaca guna melaksanakan penelitian serupa dengan melaksanakan tahap uji pemakaian tahap lanjutan secara lebih meluas ke sekolah-sekolah lainnya.

DAFTAR REFERENSI

- Aini, I. Y. (2017). Pemanfaatan Macromedia Flash Untuk Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknodik*. Volume 21 Nomor 2.
- Aisyah, S, Evih N, dan Triyanto. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka* Volume 2 Nomor 1.
- Azrianti, V. P., & Sukma, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash untuk Menanamkan Karakter Positif. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 9(2), 97-107.
- Christy, S., & Sipayung, M. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Pada Materi Virus Di Sma Swasta Pab 8 Saentis. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 1(3), 283-293.
- Depdiknas. (2008). Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Direktorat Jenderal. Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. Fadlilah, M. 2014.
- Dewi, Mira Sari. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik pada Teks Cerita Rakyat Bermuatan Sosiokultural Asahan untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Kisaran." PhD diss., UNIMED,
- Dundes, Danandjaja. (2002). Penelitian Sastra Lisan. Jakarta : Rajawali.
- Gusnetti, Syofiani, Romi Isnanda. (2015). Struktur dan Nilai-nilai Pendidikan dalam Cerita Rakyat Kabupaten Tanah Dasar Provinsi Sumatra Utara", Vol.1, No.2
- Harahap,S.H. (2015). Pengembangan Media Ajar Interaktif Biologi Berbasis Macromedia Flash pada Materi Sistem Pencernaan Makanan Manusia untuk Kelas XI SMA/MA The Development of Biology Interactive Learning Media Based Macromedia Flash in the Material of Digestive System of Human at Class XI SMA/MA.
- Iminisa, R. R. (2016). Bentuk karakter anak melalui Folklor lisan kebudayaan lokal, *Jurnal pendidikan: Teori dan pengembangan*. Vol.01 No.6.
- Littlejohn, A. (1998) 'The analysis of language teaching materials: inside the Trojan Horse', in B. Tomlinson (ed.) *Materials Development in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 190–216.
- Muhtarom. (2017). Penerapan Media Audio visual Macromedia Flash dan Power point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Widyagogik*. Vol.4.No.2
- Nekasari, M. (2017). Pengembangan Materi Ajar Cerita Rakyat Jaka Suaya Di Smp Kabupaten Brebes. UNNES. Skripsi.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2012). Penilaian Pembelajaran Bahasa. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prakasa, M. Y., Mardiyansah, D., & Pratami, F. (2022). Pengembangan Lkpd Mengidentifikasi Nilai-Nilai Dan Isi Yang Terkandung Dalam Teks Hikayat Berbasis

- Cerita Rakyat Oku Timur. In *Prosiding Seminar Inovasi dan Pembaruan Pendidikan* (pp. 205-212).
- Pratiwi, M. A., & Jasril, I. R. (2020). Pengaruh penggunaan macromedia flash 8.0 terhadap hasil belajar dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(4), 122-130.
- Rambe, N. R., Mirna, W., & Purwana, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Intensif. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 9(1), 60-68.
- Rambe, N. R., Mirna, W., & Purwana, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Intensif. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 9(1), 60-68.
- Rismawati, R. (2017) *Perkembangan Sejarah Sastra Indonesia*. Banda Aceh. BKA.
- Sigit, dkk. (2008), *Pengembangan Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran yang Berkualitas*. Laporan Karya Tulis Ilmiah, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Tessmer, M. 1993. *Planning and Conducting Formative Evaluations*. London: Kogan Page.
- Tomlinson, B. (Ed.). (2023). *Developing materials for language teaching*. Bloomsbury Publishing.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wardani, K. W., & Setyadi, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis macromedia flash materi luas dan keliling untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 73-84.
- Wulandari, A. Y. R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Animasi Komputer Menggunakan Program Macromedia Flash 8. *Jurnal Pena Sains*, 2(1).
- Youpika, F. Darmiyati Z. (2016). Nilai Pendidikan Karakter Cerita Rakyat suku Pasemah Bengkulu dan Relevansinya sebagai Materi Pembelajaran Sastra. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol.6 No.1