Anafora: Jurnal Penelitian Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Diterbitkan Oleh :
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
FKIP Universitas Kuningan

Volume 3 Nomor 1 Tahun 2023
Halaman 40-44

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIK (BAHASA INDONESIA KREATIF) VERSI AUDIO, VISUAL, DAN CETAK PADA MATERI HIKAYAT (PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN PADA KELAS X SMA DI KUNINGAN)

Millda Hamidah Nalwin AL-Zamzamy[1], Ifah Hanifah[2], Tifani Kautsar[3]
[1, 2, 3]*Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kuningan*
*20200110024@uniku.ac.id

ABSTRAK: Dalam beberapa tahun terakhir, Indonesia telah mengadopsi program Merdeka, sebuah inisiatif yang bertujuan untuk meningkatkan pendidikan agar lebih relevan dan mengikuti perkembangan zaman. Sebagai akibatnya, guru berada dalam posisi untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan cara yang dapat digunakan dalam konteks pelatihan. Metode ini memungkinkan kita untuk menggunakan media penyadaran dan interaksi, menggunakan media penyadaran dan informasi dalam versi audio visual dan cetak dalam format buku saku untuk materi pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar audio visual dan cetak BIK diperlukan dan efektif untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa. Bahan pembelajaran ini telah diujicobakan dan dinyatakan layak dengan persentase rata-rata uji kelayakan media 92,94%, uji kelayakan materi 93,33%, dan uji kelayakan bahasa 93,33%.
KATA KUNCI: *Hikayat; Media; Pembelajaran; (R&D); ADDIE; Barcode; Buku Saku Materi; Bahasa.*

DEVELOPMENT OF BIK LEARNING MEDIA (CREATIVE INDONESIAN LANGUAGE) AUDIO, VISUAL, AND PRINT VERSIONS ON HIKAYAT TEXT MATERIAL (RESEARCH AND DEVELOPMENT IN CLASS X SMA IN KUNINGAN)

ABSTRACT: In recent years, Indonesia has adopted the Merdeka program, an initiative that aims to improve education to make it more relevant and up-to-date. As a result, teachers can use information and communication technology in a way that can be used in a training context. Using awareness and information media in an audiovisual version and in a printed version in the form of a book for learning materials. The research method used is research and development (R&D) using the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, evaluation). Data were collected through observation, interviews, and questionnaires. The results showed that the developed product was feasible to use. The research method used was research and development (R&D) using the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, evaluation). Data were collected through observation, interviews, and questionnaires. The results showed that audio-visual and printed BIK teaching materials were necessary and effective to improve student understanding. This learning material has been tested and declared feasible with an average percentage of 92.94% media feasibility test, 93.33% material feasibility test, and 93.33% language feasibility test.
KEYWORDS: *Hikayat; Media; Learning; (R&D); ADDIE; Barcode; Pocket Book; Material Language.*

Volume 3 Nomor 1 Tahun 2023
Halaman 40-44

PENDAHULUAN

Pada tahun-tahun terakhir, Indonesia telah mengadopsi Kurikulum Merdeka, sebuah inisiatif untuk meningkatkan pendidikan yang lebih relevan dan mengikuti perkembangan zaman.Salah satu bentuk pembaruan metode pembelajaran adalah dengan menerapkan pembelajaran berbasis teknologi, keterlibatan teknologi pada pembelajaraan untuk saat ini memang sudah tidak asing lagi mengingat kurikulum merdeka banyak mengeluarkan instrumen pada buku teks yang mengharuskan pembelajaran menggunakan teknologi sebagai penunjangnya. Sehingga pada Kurikulum Merdeka ini banyak penyesuaian baru yang harus dilakukan oleh guru agar pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.

Berdasarkan tujuan pembelajaran tersebut pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya, memiliki tantangan tersendiri terutama pada materi yang ada pada buku pembelajaran salah satunya yaitu materi Teks Hikayat untuk kelas X SMA yang seharusnya lebih melibatkan pendekatan yang beragam dan menyeluruh.

Oleh karena itu media pembelajaran BIK (Bahasa Indonesia Kreatif) ini merupakan inovasi dalam media pembelajaran bentuk 3D yang kemudian akan mengalami pengembangan versi audio, visual, dan cetak sehingga dapat menarik minat siswa dalam mempelajari teks hikayat, selain itu media ini menunjang keberagaman cara belajar siswa untuk kemudian menjadi solusi dalam memberikan pembaruan suasana belajar siswa yang disesuaikan dengan kemampuan siswa dalam menyimak materi baik itu berbentuk audio, visual, maupun cetak.

Langkah yang akan ditempuh pada awal penelitian ini yaitu melakukan analisis kebutuhan yang akan diambil sampel untuk sekolah dengan kelas X yang menggunakan kurikulum merdeka di Kuningan, pada langkah ini peneliti akan mewawancarai guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi teks hikayat ini dilihat pada hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru, selain itu apakah di setiap sekolah sampel tersebut ada yang sudah menggunakan media pembelajaran, jika sudah menerapkannya apakah sudah efektif, kemudian peneliti akan memberikan beberapa pertanyaan yang ditujukan untuk 4 mengetahui kebutuhan apa saja yang akan menjadi gambaran peneliti dalam membuat produk media pembelajaran.
Berdasarkan hal diatas, peneliti tertarik untuk mengambil topik tentang Pengembangan Media Pembelajaran BIK (Bahasa Indonesia Kreatif) Versi Audio, Visual dan Cetak pada Materi Teks Hikayat (Penelitian dan Pengembangan pada Kelas X SMA di Kuningan). yang dilakukan dengan Metode Penelitian R&D (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE.

Disamping itu, penelitian sebelumnya menjadi salah satu acuan peneliti dalam melakukan penelitian sehingga peneliti dapat memperoleh inspirasi maupun gambaran. Beberapa penelitian yang membahas pengembangan media pembelajaran, diantaranya adalah penelitian yang ditulis dalam jurnal dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Buku Saku pada Materi Menulis Hikayat di Sekolah Menengah Atas oleh nur hanifah, 2019, STKIP PGRI Jombang. Penelitian kedua yaitu berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Film Pendek pada Materi Hikayat Siswa Kelas X SMA Bina Taruna Medan oleh Devi Gabriella Gayatri, 2023, Universitas Islam Sumatera Utara. Penelitian ketiga, yang berjudul Pengembangan Audio Podcast dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Topik Cerita Rakyat Hikayat Kelas X SMA oleh Yusrica Paulina, 2022, Universitas Negeri Malang.

Dari beberapa penelitian diatas, Berdasarkan masalah yang diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang berjudul "Pengembangan Media pembelajaran BIK (Bahasa Indonesia Kreatif) Versi Audio, Visual, dan Cetak (Penelitian dan Pengembangan pada Kelas X SMA di Kuningan)" terdapat perbedaan yang kemudian menjadi pembaharuan media yaitu dengan melakukan kombinasi 3 versi audio, visual, dan cetak.Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai gambaran untuk membuat produk media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kondisi serta kebutuhan guru dan peserta didik. Rancangan media pembelajaran ini dapatdibuat di kemudian hari, baik itu oleh penulis sendiri atau oleh penulis yang akan melanjutkan penelitian ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (1975). Model ADDIE mencakup lima tahap: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Namun penelitian ini difokuskan hanya sampai tahap pengembangan.

Objek penelitian adalah media pembelajaran bahasa Indonesia materi teks hikayat yang dikembangkan untuk kelas X SMA di Kuningan, Jawa Barat. Sekolah yang menjadi lokasi penelitian meliputi SMAN 1 Kuningan, SMAN 3 Kuningan, SMAN 1 Luragung, SMAN 1 Kadugede, SMAN 1 Ciawigebang, dan SMAN 1 Cigugur. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan pengisian kuesioner kepada guru dan siswa di keenam sekolah tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi, pengisian kuesioner, dan wawancara untuk mengetahui kondisi serta kebutuhan media pembelajaran di enam sekolah sampel. Alur tahap analisis menggunakan model ADDIE disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan model buku saku pembelajaran hikayat

Berdasarkan hasil observasi di keenam sekolah, penggunaan media pembelajaran masih belum diterapkan secara merata; sebagian besar sekolah mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya media. Tampilan materi hikayat dinilai cukup menarik, namun belum mampu mempertahankan ketertarikan belajar siswa secara konsisten karena tidak mengalami pembaruan tampilan secara berkala.

B. Desain (Design)

Pada tahap desain, dilakukan perencanaan pembuatan media yang disesuaikan dengan kebutuhan hasil analisis, mencakup penentuan tujuan pembuatan media serta perancangan tampilan visual dan cetak berupa buku saku. Produk yang dirancang adalah Media Pembelajaran BIK (Bahasa Indonesia Kreatif) versi audio, visual, dan cetak. Tampilan akhir media berupa buku saku yang memuat: petunjuk penggunaan media, daftar isi, materi hikayat, contoh-contoh cerita hikayat, teka-teki materi

Anafora: Jurnal Penelitian Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Diterbitkan Oleh :
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
FKIP Universitas Kuningan

Volume 3 Nomor 1 Tahun 2023
Halaman 40-44

hikayat, akses kode QR (e-modul, audio, dan video animasi), profil pengembang, pembimbing, dan validator, serta narasi pendek tentang cerita hikayat pada halaman terakhir. Tampilan desain awal buku saku disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Cover Depan dan Belakang Buku Saku

C. Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan mencakup uji kelayakan teoritis (validasi) oleh para ahli di tiga aspek: media, materi, dan bahasa. Validasi media dilakukan oleh Dr. Arip Hidayat, M.Pd. (Kepala Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Kuningan) pada 3 Juni 2024.

Media pembelajaran memperoleh skor total 79 dari skor maksimum 85 pada uji kelayakan media, dengan persentase rata-rata 92,94%, sehingga dinyatakan sangat layak. Uji kelayakan materi menghasilkan skor total 98 dari skor maksimum 105, dengan persentase rata-rata 93,33%, dinyatakan sangat layak. Uji kelayakan bahasa menghasilkan skor total 42 dari skor maksimum 45, dengan persentase rata-rata 93,33%, dinyatakan sangat layak. Rekapitulasi hasil ketiga uji kelayakan beserta catatan revisi disajikan pada Tabel 1.

No.	Uji kelayakan	Hasil kelayakan	Keterangan
1.	Media	Sangat Layak	Tambahkan petunjuk penggunaan media, sertakan contoh hikayat yang sesuai dengan pengertian
2.	Materi	Sangat Layak	Tambahkan latihan soal, penjelasan tiap poin materi.
3.	Bahasa	Sangat Layak	Tanpa revisi

Tabel 1. Kesimpulan hasil penelitian uji kelayakan buku saku

Berdasarkan Tabel 1, revisi dilakukan pada aspek media dan materi. Revisi yang dilakukan antara lain menambahkan petunjuk penggunaan buku saku, menyertakan contoh yang relevan dengan pengertian hikayat, menambahkan latihan soal, dan menjelaskan tiap poin pada materi secara lebih rinci.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan tiga hal berikut. Pertama, kondisi media pembelajaran di enam sekolah sampel di Kuningan masih belum merata; sebagian besar masih mengandalkan media cetak berupa buku teks, meskipun beberapa sekolah sudah mulai menggunakan video animasi dan PowerPoint dengan frekuensi yang masih jarang.

Kedua, media pembelajaran BIK (Bahasa Indonesia Kreatif) versi audio, visual, dan cetak berhasil dikembangkan dalam bentuk buku saku yang memuat petunjuk penggunaan, daftar isi, materi hikayat, contoh cerita, teka-teki, akses kode QR menuju e-modul dan video animasi, profil tim pengembang, serta narasi singkat hikayat pada halaman penutup. Konsep media ini menggabungkan tiga versi pembelajaran sekaligus sehingga mengakomodasi keberagaman gaya belajar siswa.

Ketiga, media BIK versi audio, visual, dan cetak dinyatakan sangat layak berdasarkan tiga jenis uji kelayakan: uji kelayakan media dengan persentase rata-rata 92,94%, uji kelayakan materi 93,33%, dan uji kelayakan bahasa 93,33%.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2010). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. Rineka Cipta.

Volume 3 Nomor 1 Tahun 2023
Halaman 40-44

Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). Educational research: An introduction. Longman.

Dale, E. (1969). Audiovisual methods in teaching. Holt, Rinehart, and Winston.

Gayatri, D. G. (2023). Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis film pendek pada materi hikayat siswa kelas X SMA Bina Taruna Medan [Skripsi]. Universitas Islam Sumatera Utara.

Gerlach, V. S., & Ely, D. P. (1980). Teaching and media: A systematic approach. Prentice Hall.

Hamalik, O. (2004). Proses belajar mengajar. Bumi Aksara.

Hanifah, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran pop-up buku saku pada materi menulis hikayat di sekolah menengah atas [Skripsi]. STKIP PGRI Jombang.

Isman, A. (2011). Pembelajaran berbasis teknologi informasi. Rineka Cipta.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2023). Balai Pustaka.

Lestari, K., Sulissusiawan, A., & Wartiningsih, A. (2019). Penerapan model discovery learning dengan media audiovisual untuk meningkatkan pembelajaran pengembangan hikayat menjadi cerpen. Universitas Tanjungpura.

Limantara, A. W., Kusumowidagdo, A., & Wardhani, D. K. (2017). Media pembelajaran modern. Unesa University Press.

Paulina, Y. (2022). Pengembangan audio podcast dalam pembelajaran bahasa Indonesia topik cerita rakyat hikayat kelas X SMA [Skripsi]. Universitas Negeri Malang.

Rahyubi, H. (2012). Media pembelajaran berbasis teknologi. PT Remaja Rosdakarya.

Reber, A. S. (1988). The Penguin dictionary of psychology. Penguin Books.

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2008). Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. RajaGrafindo Persada.

Sanjaya, W. (2017). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Kencana.

Suciati, S., Suwarni, & Harjito, A. (2023). Pengembangan media komik digital pada pembelajaran teks hikayat untuk peserta didik SMA kelas X di Kota Semarang. Jurnal Penelitian Bahasa Sastra dan Pengajarannya, 8.

Sudjana, N. (2005). Metode dan teknik pembelajaran partisipatif. Falah Production.

Sugiyono. (2015). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

West, R. E., Graham, C. R., Spring, K. J., & Borup, J. (2016). Understanding technology integration in education: An investigation of college students' perceptions of using personal devices for learning in an online course. The Internet and Higher Education, 29, 67-78.