

ABSTRAK

AHMAD DRANI. NIM 8176192003. Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Menulis Cerita Rakyat Berbasis Literasi untuk Siswa Kelas X MAN 2 Tg. Pura. Tesis: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan. 2021.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran menulis cerita rakyat (hikayat) berbasis literasi untuk siswa kelas X MAN 2 Tg. Pura. (2) Mendeskripsikan kelayakan pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran menulis cerita rakyat (hikayat) berbasis literasi untuk siswa kelas X MAN 2 Tg. Pura. (3) Mengetahui efektivitas produk pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran menulis cerita rakyat (hikayat) berbasis literasi untuk siswa kelas X MAN 2 Tg. Pura. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan model DDD-E *deside, desaign, develop, dan evaluate*. Subjek uji coba terdiri dari ahli materi, ahli desain media, ahli desain grafis pada media, guru bahasa Indonesia, dan siswa kelas X MAN 2 Tg. Pura. Hasil validasi dari ahli materi dalam pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran menulis cerita rakyat (hikayat) berbasis literasi untuk siswa kelas X MAN 2 Tg. Pura menunjukkan bahwa kelayakan isi pada multimedia diperoleh hasil rata-rata 81,2% dalam kriteria sangat baik, kelayakan penyajian diperoleh hasil presentase rata-rata 90% pada kriteria sangat baik, kebahasaan yang dipergunakan mendapatkan presentase rata-rata 83,3% pada kategori sangat baik dan kegrafikan diperoleh hasil presentase rata-rata 87,5% pada kriteria sangat baik. Dengan demikian, multimedia interaktif pada pembelajaran menulis cerita rakyat (hikayat) berbasis literasi yang dikembangkan secara keseluruhan termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Hasil validasi dari ahli desain terhadap kelayakan desain dalam pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran menulis cerita rakyat (hikayat) berbasis literasi untuk siswa yang dikembangkan menunjukkan bahwa aspek panduan dan informasi memiliki persentase rata-rata 87,5% pada kriteria sangat baik, operasional perangkat lunak dengan presentase rata-rata 87,5% pada kriteria sangat baik, dan sistematika, estetika dan prinsip media dengan presentase rata-rata 81,1% pada kriteria sangat baik. Hasil data yang diperoleh dari dua guru bahasa Indonesia, menunjukan bahwa multimedia interaktif pada pembelajaran menulis cerita rakyat (hikayat) berbasis literasi pada siswa kelas X MAN. 2 Tg, Pura yang dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan. secara keseluruhan memperoleh presentase rata-rata 85,5% pada kriteria “sangat baik”. Pengujian pada siswa kelas X MAN 2 Tg. Pura menunjukkan bahwa (1) persentase rata-rata uji coba perorangan sebesar 81,01%. dengan kriteria “sangat baik”, (2) persentase rata-rata dari uji coba kelompok kecil adalah 81,79% dengan kriteria “sangat baik”, dan (3) persentase rata-rata dari uji kelompok lapangan terbatas adalah 86,9% dengan kriteria “sangat baik”. Efektivitas hasil belajar multimedia interaktif mengalami peningkatan dari *pretest* 66,57 ke *posttest* 81,14. Hal ini membuktikan bahwa produk pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran menulis cerita rakyat (hikayat) berbasis literasi untuk siswa kelas X MAN 2 Tg. Pura lebih efektif.

Kata Kunci : Multimedia interaktif, Teks Cerita Rakyat, Literasi.

ABSTRACT

AHMAD DRANI. NIM 8176192003. Development of Interactive Multimedia in Learning Literacy-Based Folklore Writing for Year 10 Students of MAN 2 Tg. Pura. Thesis: Indonesian Language and Literature Education. Postgraduate Program, State University of Medan. 2021.

This study aims to: (1) describe the development of interactive multimedia in literacy-based learning in writing folklore (saga) for Year 10 students of MAN 2 Tg. Pura. (2) Describe the feasibility of developing interactive multimedia in literacy-based learning in writing folk tales (saga). (3) Know the effectiveness of interactive multimedia development products in literacy-based learning in writing folklore. This type of research is a development research model of DDD-E, design, design, develop, and evaluate. The trial subjects consisted of material experts, media design experts, graphic design experts in the media, Language teachers, and Year 10 students of MAN 2 Tg. Pura. The validation result from material experts in the development of interactive multimedia on literacy-based learning in writing folklore for Year 10 students of MAN 2 Tg. Pura shows that the content feasibility of multimedia has an average result of 81.2% in very good criteria, the presentation feasibility is obtained an average percentage of 90% on very good criteria, the language used gets an average percentage of 83.3% in very good category and the graphical results obtained an average percentage of 87.5% in very good criteria. Thus, interactive multimedia on literacy-based learning in writing folklore that has been developed is all in the criteria of "very good". The results of the validation from design experts on the feasibility of design in developing interactive multimedia on literacy-based learning in writing folklore (saga) for students that were developed show that the aspects of guidance and information have an average percentage of 87.5% on very good criteria, software operation with an average percentage of 87.5% on very good criteria, and systematics, aesthetics and media principles with an average percentage of 81.1% on very good criteria. The results of the data obtained from two Indonesian language teachers show that interactive multimedia in literacy-based learning in writing folklore (saga) in Year 10 class of MAN. 2 Tg, Pura has developed based on the need analysis and obtained an average percentage of 85.5% on the "very good" criteria. The test that was done in Year 10 class of MAN 2 Tg. Pura shows that (1) the average percentage of individual trials is 81.01%. with "very good" criteria, (2) the average percentage of small group trials is 81.79% with "very good" criteria, and (3) the average percentage of limited field group trials is 86.9% with criteria of "very good". The effectiveness of the test results of learning outcomes has increased from pretest 66.57 to posttest 81.14.

Keywords: Interactive Multimedia, Folklore Texts, Literacy.