

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebudayaan nasional yang bersumber pada kebudayaan daerah perlu dibina dan dipelihara. Usaha pembinaan dan pemeliharaan kebudayaan nasional tersebut harus dimulai dari usaha pemeliharaan unsur-unsur kebudayaan daerah. Cerita rakyat adalah suatu unsur kebudayaan nasional yang masih hidup dan berkembang di setiap daerah. Menurut Rismawaty (2017:18). Cerita rakyat adalah hasil sastra yang saling bersesuaian dengan berbagai hal seperti ilmu gaib, agama, perhubungan antara suku. Sedangkan, Quusy dalam Rismawaty (2017:18) menyatakan bahwa cerita-cerita rakyat adalah cerita-cerita yang kita warisi turun-temurun dari nenek moyang kita. Dengan demikian semua suku dan bangsa mestilah mempunyai cerita rakyatnya masing-masing.

Senada dengan pendapat di atas, Semi (1988:79) memberi pandangan bahwa cerita rakyat adalah suatu cerita yang pada dasarnya mestilah disampaikan secara lisan. Peranan cerita rakyat mencakup aspek sebagai penunjang perkembangan bahasa daerah, penunjang perkembangan bahasa dan sastra Indonesia, pengungkap alam fikiran beserta sikap, dan nilai-nilai kebudayaan masyarakat pendukungnya, serta penyampaian gagasan yang mengandung pembangunan manusia secara keseluruhan.

Cerita rakyat dalam masyarakat tidak perlu disangsikan lagi mengingat pentingnya nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Sehubungan dengan itu, pendidikan merupakan salah satu unsur yang sangat penting, terutama dalam

menjaga kompleksitas dan eksistensi kebudayaan yang ada. Karena dari pendidikan terciptalah sumber daya manusia yang tangguh dan mampu mengadakan perubahan menuju pembangunan bangsa dan negara yang lebih maju. Selain itu pendidikan dapat membentuk manusia yang mampu menggunakan teknologi dan mampu menggunakan daya pikir tanpa meninggalkan nilai-nilai kepribadian bangsa, norma kemanusiaan yang hakiki, norma tradisi, budaya, dan norma agama yang dianut. Tantangan yang dihadapi dunia pendidikan dalam era global dewasa ini semakin menunjukkan intensitas yang cepat dan kompleks, hal ini jelas akan berpengaruh besar pada penyelenggaraan pendidikan di sekolah. Sejalan dengan itu, pembelajaran memerlukan berbagai pendekatan khusus seperti menerapkan pendekatan intelektual, imajinatif, kreatif, produktif, kolaboratif, kompetitif dan menggunakan teknologi. Usaha memperkenalkan hasil cerita rakyat yang bernilai sangat penting dalam bahasa Indonesia supaya diketahui dan menjadi milik seluruh bangsa Indonesia.

Kegiatan menulis dan memperkenalkan cerita rakyat kepada para siswa merupakan suatu usaha yang sangat produktif, yakni dalam artian menyumbangkan warisan-warisan nenek moyang yang bernilai, artinya dapat membina kebudayaan Indonesia baru yang sehat dan kaya. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media dalam pembelajaran berbasis literasi merupakan kebutuhan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu penyebab ketidak berhasilan proses pembelajaran adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, baik yang tersedia di sekolah maupun yang sengaja dirancang oleh guru. Teknologi di era globalisasi

berkembang sangat pesat. Sehingga kemajuan teknologi informasi dapat dimanfaatkan untuk membuat aplikasi pengenalan pada materi pembelajaran khususnya cerita rakyat yakni hikayat. Guru dituntut dalam mengembangkan materi pembelajaran harus dengan teknologi informasi, sehingga mahu tidak mahu seorang guru harus mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya dalam mengolah materi ke dalam media yang didukung oleh teknologi informasi, baik berupa jaringan maupun *software*. Begitu juga dengan pendidik yang berada di sekolah MAN 2 Tg Pura.

Berdasarkan pengamatan hasil observasi penulis, dengan bapak M. Khairul Zein, S.Kom selaku guru bidang studi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan sekaligus penjaga lab komputer di sekolah MAN 2 Tg, Pura. Beliau menuturkan ketersediaan akses untuk melakukan pembelajaran dengan sistem komputer sudah tersedia, misalnya saja ruang lab komputer, jaringan internet, dan infocus sudah tersedia. Hanya saja dalam pengorganisasiannya atau pemanfaatannya kedalam pembelajaran masih minim dilakukan. Media yang sering digunakan oleh guru adalah berupa media cetak (buku teks, modul, hand out, surat kabar, majalah, brosur).

Buku teks yang digunakan di sekolah MAN 2 Tg. Pura dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih bersumber dari pemerintah dalam hal ini Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, cara penggunaan buku teks ini masih secara sederhana yaitu dengan cara memaparkan materi yang ada dalam buku teks tersebut kedalam bentuk presentasi melalui power point, meski media yang digunakan oleh guru MAN 2 Tg. Pura sudah merefleksikan suatu perkembangan

dalam pembelajaran dirasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih dapat memanfaatkan perkembangan teknologi yang sudah tersedia. Karena media pembelajaran merupakan penyalur pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan maksud agar pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya. Konsep media pembelajaran tidak terbatas hanya kepada peralatan (hardware), tetapi yang lebih utama yaitu pesan atau informasi (software) yang disajikan melalui peralatan tersebut.

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan multimedia. Multimedia interaktif dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang diajarkan dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang akan disampaikan. Diharapkan adanya multimedia interaktif dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, dan akan dapat menyajikan pola pembelajaran yang interaktif. Muatan materi yang dimodifikasi menjadi menarik dan mudah dipahami peserta didik, materi yang sulit akan menjadi mudah, suasana belajar yang menegangkan akan menjadi menyenangkan.

Peran multimedia interaktif semakin memegang peranan yang sangat penting dalam bidang pendidikan sejalan dengan pertumbuhan pengguna komputer dan pertumbuhan internet di masyarakat yang semakin memudahkan aliran produk multimedia dari satu komputer ke komputer lainnya. Pembelajaran menulis cerita rakyat di sekolah membutuhkan metode dan media yang baru agar

pembelajaran cerita rakyat bergairah dan dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar cerita rakyat, melalui multimedia interaktif pembelajaran cerita rakyat di sekolah diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pada kenyataannya kualitas pembelajaran menulis cerita rakyat masih jauh dari harapan, peserta didik beranggapan bahwa pembelajaran menulis cerita rakyat sulit dan kurang menarik dibandingkan pembelajaran lainnya, hasil belajar menulis cerita rakyat peserta didik masih rendah, pembelajaran di kelas masih mengandalkan variasi metode belajar yang berpusat kepada guru, pemanfaatan media di dalam proses pembelajaran menulis cerita rakyat oleh pendidik masih belum optimal, belum terjadinya *software* pembelajaran menulis cerita rakyat dalam bentuk multimedia interaktif, dan perangkat komputer yang ada di sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal untuk pembelajaran menulis cerita rakyat.

Hal tersebut didukung berdasarkan hasil observasi awal penulis dengan dua orang guru bahasa Indonesia yakni Ibu Fitriani, S.Pd dan Ibu Rabiatus Adawiyah, S.Pd siswa cenderung mengalami kesulitan memahami ide pokok dan memahami isi teks dan siswa kesulitan dalam memahami struktur dari cerita rakyat (hikayat).

Pemahaman siswa terhadap suatu teks dalam pembelajaran sangat berperan penting dalam hasil belajar yang akan dihasilkan dalam proses pembelajaran.

Berikut ini berdasarkan Tabel 1.1 Terlihat bahwa nilai hasil ujian Kompetensi Dasar setiap siswa pada salah satu materi, yaitu cerita rakyat (hikayat) masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang mencapai 75, hal ini dilihat dari nilai hasil rata-rata ujian kompetensi dasar siswa kelas X materi cerita rakyat

(hikayat) selama kurun waktu dua tahun terakhir yaitu: (1) Tahun Pembelajaran 2016/2017, rata-rata nilai siswa 65; (2) Tahun pembelajaran 2017/2018 rata-rata nilai siswa 70 (guru bahasa Indonesia MAN 2 Tg, Pura).

**Tabel. 1.1 Rata-rata Nilai Hasil Belajar Bahasa Indonesia
Kelas X MAN 2 Tg, Pura**

Materi Pelajaran	Nilai Rata-Rata	
	Tahun Ajaran 2016/2017	Tahun Ajaran 2017/2018
Teks Cerita Rakyat	65	70

Sumber: Guru Bahasa Indonesia Kelas X MAN 2 Tg, Pura

Berdasarkan Tabel 1.1 terlihat bahwa nilai hasil rata-rata masih di bawah standard KKM dimana keberhasilan pembelajaran siswa ditentukan oleh banyak faktor pendukung, diantaranya adalah pemanfaatan media pembelajaran yang baik dan juga materi yang terdapat dalam media belajar.

Kesenjangan antara harapan dan kenyataan tersebut perlu dicarikan pemecahannya, yaitu dengan dikembangkannya media pembelajaran alternatif berupa multimedia interaktif. Dipilihnya multimedia interaktif tersebut dikarenakan memiliki berbagai keunggulan dibandingkan jenis media yang lain.

Berdasarkan hasil beberapa penelitian yang relevan, seperti hasil penelitian Diah Kusyanti pada tahun 2017 dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Sastra Lama berdasarkan Teori Resepsi bagi Siswa SMP* pada penelitian ini masuk kategori baik dengan hasil 3,92 menurut pendapat ahli materi, dan kategori sangat baik berdasarkan ahli media dengan hasil 4,28, respon guru dengan hasil 4,27, hasil uji coba satu-satu dengan hasil 4,24, uji coba kelompok kecil dengan hasil 4,20, serta

uji coba kelompok besar dengan hasil 4,29. Hal tersebut mengindikasikan bahwa Multimedia interaktif pembelajaran membaca sastra lama berdasarkan teori resepsi bagi siswa SMP layak digunakan sebagai media belajar.

Penelitian sebelumnya mengenai multimedia interaktif juga pernah dilakukan oleh Istiqomah (2011) dengan penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Penguasaan Eyd Pada Siswa SMA”. Bahan pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan program *Adobe Flas*. Penilaian yang didapatkan dari guru dan ahli antara lain: (1) aspek isi atau materi 79,51 (baik); (2) apek tampilan 80,05 (baik); (3) aspek kemasan atau *cover* CD media 81,25 (sangat baik); dan (4) aspek keseluruhan media 72,91 (baik).

Berdasarkan acuan penelitian sebelumnya mengenai multimedia interaktif didapatkan hasil belajar yang signifikan dengan kategori yang cukup baik, sehingga penulis tertarik dalam mengembangkan multimedia interaktif dalam pembelajaran menulis cerita rakyat (hikayat), sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam menulis cerita rakyat (hikayat), dan dapat meningkatkan prestasi peserta didik.

Dipandang mendesak untuk mengatasi masalah pembelajaran menulis cerita rakyat (hikayat), yang memerlukan informasi atau bahan ajar yang banyak dengan cepat dan akurat. Media belajar interaktif yang dikembangkan nantinya akan digunakan siswa untuk dapat belajar secara mandiri, menyenangkan, memberi kemudahan belajar serta materi pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata

dari siswa. Multimedia ini juga mendorong guru untuk memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran. Pengembangan produk ini perlu, karena saat ini terutama di pasaran, penulis belum menemukan secara spesifik produk multimedia pembelajaran dalam bentuk CD (*compact disc*) atau bahan interaktif yang berfungsi pula sebagai bahan ajar, pengayaan ataupun remedi. Walaupun ada yang mengembangkan, jumlahnya minim sekali sehingga susah diperoleh.

Digemakannya revolusi industri 4.0 pada abad ke-21 ini mau tidak mau kita harus siap dalam mengikuti perkembangan yang ada, bahkan harus dapat melampauinya. Pendidikan abad ke-21 merupakan pendidikan yang menitik beratkan pada upaya menghasilkan generasi muda yang memiliki empat kompetensi utama yakni kompetensi berfikir, kompetensi bekerja, kompetensi berkehidupan, dan kompetensi menguasai alat untuk bekerja. Kaitannya dengan kompetensi berfikir, pendidikan abad ke-21 diarahkan untuk membentuk lulusan yang memiliki kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berfikir meta kognisi, dan kemampuan berfikir kreatif. Kompetensi bekerja mencakup kompetensi berkomunikasi, berkolaborasi, dan bekerjasama secara kooperatif. Kompetensi berkehidupan mencakup kepemilikan jiwa kewarganegaraan yang mantap, kepemilikan karakter yang religius yang matang, dan kepemilikan karakter sosial. Kompetensi menguasai alat bekerja mencakup kemampuan menguasai informasi dan menguasai teknologi informasi dan komunikasi. Pendidikan bukan hanya sebuah upaya mentransfer pengetahuan melainkan sebuah upaya yang dilakukan agar anak – anak berkembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Karenanya paradigma pendidikan yang mampu menanamkan

keempat kompetensi tersebut merupakan paradigma pendidikan yang dibutuhkan saat ini. Paradigma ini dikenal dengan istilah paradigma pendidikan Multiliterasi.

Multiliterasi berawal dari konsep literasi. Literasi diartikan sebagai kemampuan membaca menulis. Kemelekaksaraan adalah konsep awal literasi yang kemudian berkembang menjadi kemelekwacanaan, dan semakin berkembang menjadi kemelekpengetahuan. Dasar literasi adalah berkenaan dengan kemampuan berbahasa. Namun kemampuan ini tentu juga tidak hanya berdiri sendiri sebab ia hanya bermakna jika bersinggungan dengan konteks tertentu bahkan budaya tertentu. Ia juga bermakna pada media komunikasi tertentu dan tidak bermakna pada media komunikasi yang lain.

Relevansi antara media pembelajaran dengan keberhasilan proses pembelajaran sangat saling ketergantungan, sehingga akan dapat menimbulkan minat siswa dalam proses belajar mengajar, dalam menuliskan sebuah cerita rakyat seorang harus mampu menguasai konsep tulisan yang akan ditulisnya, melakukan studi pengumpulan informasi sebagai pendukung yang kongkret dalam tulisannya. Hal ini sangat berkaitan dengan kegiatan literasi dimana literasi sendiri memiliki pengertian yang kompleks, yang tadinya hanya seputar pada kegiatan membaca lalu berkembang menjadi membaca tulis. Saat ini pengertiannya jauh lebih lengkap dan dinamis.

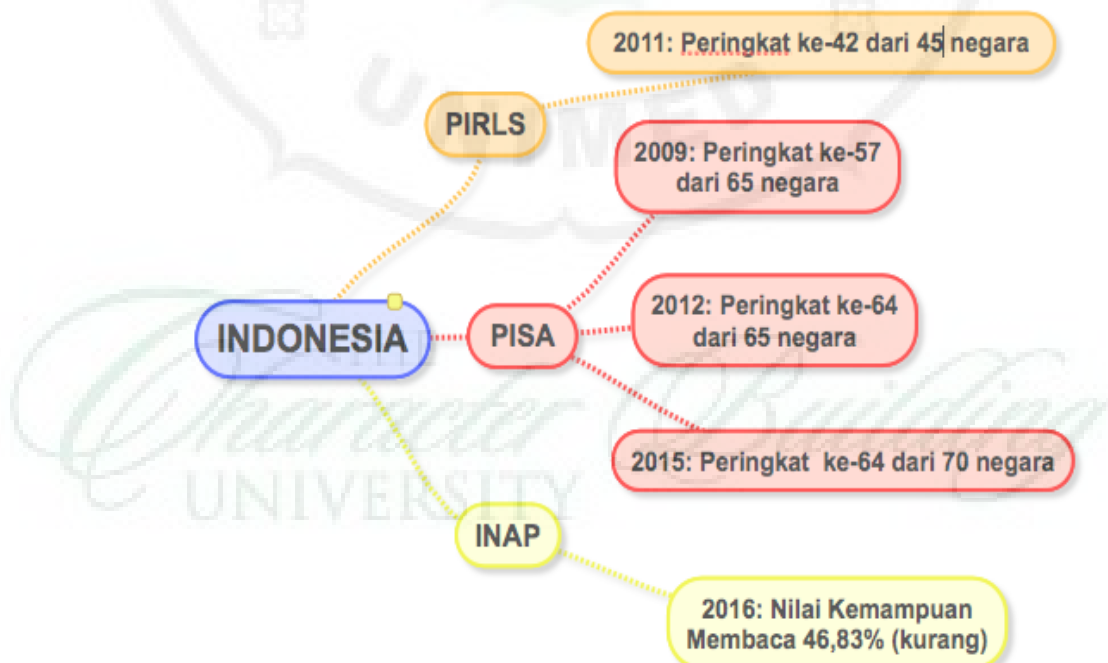
Literasi identik dengan membaca dan menulis, namun menurut Deklarasi Praha pada tahun 2013 menjelaskan bahwa literasi mencakup bagaimana berkomunikasi dalam masyarakat. Literasi menurut Tomskin (dalam Resmini, 2017:7) menyatakan kemampuan menggunakan membaca dan menulis dalam

melaksanakan tugas-tugas pembelajaran baik di sekolah maupun di luar sekolah. Konsep literasi muncul karena manusia tidak hanya membaca atau menulis, namun mereka membaca dan menulis dengan genre tertentu yang melibatkan tujuan sosial, kultural, dan politik yang menjadi tuntutan era globalisasi, maka hal ini menjadi dasar lahirnya literasi dalam dunia pendidikan. Lebih lanjut senada dengan Tomskin pengertian literasi saat ini mengacu kepada melek wacana. Artinya kemampuan dalam mengenali, memahami dan memetik makna maupun maksud dari lambang-lambang dalam bahasa tulis itu yang sesungguhnya yang memuat konten dan konteks yang tidak hanya berisi konsep bahasa melainkan berisi berbagai informasi dari disiplin ilmu. Lebih lanjut Abidin (2014: 182) pada implementasinya literasi merupakan kompetensi pemahaman yang tinggi, berpikir kritis kompetensi berkolaborasi dan berkomunikasi serta kompetensi berpikir keritis. Kegiatan literasi ini dilaksanakan untuk menumbuhkan minat dan budaya membaca siswa. Ditjen Dikdasmen (2016:4) menyatakan bahwa kegiatan literasi dilaksanakan untuk meningkatkan keterampilan membaca agar pengetahuan dapat dikuasai secara lebih baik. Materi baca berisi nilai-nilai budi pekerti, berupa kearifan lokal, nasional, dan global yang disampaikan sesuai tahap perkembangan siswa.

Dalam PIRLS 2011 *International Results in Reading*, Indonesia menduduki peringkat ke-45 dari 48 negara peserta dengan skor 428 dari skor rata-rata 500 (IEA, 2012). Sementara itu, uji literasi membaca dalam PISA 2009 menunjukkan peserta didik Indonesia berada pada peringkat ke-57 dengan skor 396 (skor rata-rata OECD 493), sedangkan PISA 2012 menunjukkan peserta didik

Indonesia berada pada peringkat ke- 64 dengan skor 396 (skor rata- rata OECD 496) (OECD, 2013). Sebanyak 65 negara berpartisipasi dalam PISA 2009 dan 2012. Data PIRLS dan PISA, khususnya dalam keterampilan memahami bacaan, menunjukkan bahwa kompetensi peserta didik Indonesia tergolong rendah (Ansyori, 2016).

Skor INAP (Indonesia National Assessment Program) yang mengukur kemampuan membaca, matematika dan sains bagi anak Sekolah Dasar juga menunjukkan hasil yang memprihatinkan. Secara Nasional kemampuan matematika yang masuk kategori kurang sebanyak 77,13 %, kemampuan membaca 46,83% dan kemampuan sains 73,61. Lebih ringkasnya dapat dilihat melalui gambar dibawah ini.



Gambar 1.1

Skor INAP (Indonesia National Assessment Program) (Ansyori, 2016).

Ketika proses penggabungan antara bahan ajar dan media yang digunakan telah tersusun maka proses siswa dalam menulis akan terealisasi sesuai dengan minat tujuan yang hendak dicapai. Pengertian menulis menurut Akhadiyah dalam Syamsuyurnita (2012:1) menulis adalah suatu aktivitas komunikasi bahasa yang menggunakan tulisan mediumnya, tulisan itu terdiri atas rangkaian huruf yang bermakna dengan segala kelengkapan lambang tulisan seperti ejaan dan fungsi. Sebagai salah satu bentuk komunikasi verbal (bahasa).

Pendapat diatas sangat jelas bahwa menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafis yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafis tersebut. Ironisnya di Indonesia kegiatan menulis dan membaca belum menjadi kebutuhan dimasyarakat. Budaya menulis masih terkesan awam dan masyarakat lebih tertarik kepada literasi media yang menjadikan budaya oral terus melekat di masyarakat. data dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2006, 2009 jumlah masyarakat Indonesia yang menonton TV terus meningkat sedangkan masyarakat yang membaca surat kabar terus mengalami penurunan, puncaknya pada tahun 2012 tingkat masyarakat menonton TV menyentuh hingga 91,68% sedang masyarakat yang membaca surat kabar sebanyak 17,6% (Kalida & Mursid 2016:133).

Data tersebut menunjukkan budaya membaca mengalami kemerosotan dan budaya menonton mengalami kenaikan setiap tahunnya. Fenomena inilah yang menimbulkan masalah pada siswa, ketidak mampuan dalam mengembangkan gagasan serta informasi yang diperolehnya dan mengkomunikasikan dalam bahasa

tulis. mengakibatkan kegiatan menulis menjadi kegiatan yang menjenuhkan dan membosankan. hal ini sesuai dengan hasil survei Suparno dan Abidin dalam Nurhasanah (2016:3) dipaparkan bahwa bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang paling tak disukai oleh guru dan murid, terutama pembelajaran menulis.

Pada penelitian ini, pengembangan multimedia interaktif difokuskan pada materi menulis cerita rakyat yang berbasis literasi. Di sini siswa diharapkan belajar mandiri melalui multimedia interaktif yang telah disesuaikan dalam pengembangannya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan rincian masalah dalam latar belakang, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran hasil menulis cerita rakyat (hikayat) masih rendah, dan belum banyak media yang membantu siswa dalam belajar secara mandiri?
2. Siswa merasa kesulitan memahami konsep dan media belajar keterampilan menulis cerita rakyat (hikayat)?
3. Media pembelajaran menulis cerita rakyat yang digunakan guru kurang mampu memperlakukan siswa untuk dapat cepat dan akurat dalam pembelajaran?

1.3 Pembatasan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang teridentifikasi di atas, permasalahan penelitian ini dibatasi pada media yang dikembangkan hanya pada media interaktif *adobe flash CS6 professional*, dan materi pelajaran yang dikembangkan hanya meliputi KD 3.7 mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam

cerita rakyat (hikayat) baik lisan maupun tulis. Dan KD 4.7 menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan di baca. Materi yang dikembangkan hanya cerita rakyat yang bertema “Lingkungan” dan “Pengetahuan” di dalam hikayat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada.

1. Bagaimanakah pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran menulis cerita rakyat (hikayat) berbasis literasi untuk siswa kelas X MAN 2 Tg. Pura?
2. Bagaimanakah kelayakan multimedia interaktif pada pembelajaran menulis cerita rakyat (hikayat) berbasis literasi untuk siswa kelas X MAN 2 Tg. Pura dikatakan layak sebagai media belajar?
3. Bagaimanakah efektivitas produk hasil pengembangan yang berupa multimedia interaktif pada pembelajaran menulis cerita rakyat (hikayat) berbasis literasi untuk siswa kelas X MAN 2 Tg. Pura?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

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.

1.6 Manfaat Pengembangan

Secara teori, pengembangan ini dapat menambah khasanah penelitian dan pengembangan, khususnya penelitian dan pengembangan multimedia interaktif. Secara praktis, hasil pengembangan dapat diterapkan dalam rangka peningkatan keterampilan menulis cerita rakyat pada proses pembelajaran di sekolah. Hasil penelitian pengembangan diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi siswa, guru maupun pihak lain yang memerlukan.

1. Bagi siswa memudahkan pemahaman terhadap materi cerita rakyat (hikayat), pembelajaran lebih bervariasi dan menyenangkan, serta membudayakan pemanfaatan maksimal media komputer.
2. Bagi guru mengefektifkan dan mengefisienkan alokasi waktu penyajian materi sehingga memberikan kesempatan kegiatan siswa lebih aktif dan mandiri.
3. Bagi pihak lain terutama pada lembaga yang *homogeny* sebagai rujukan dalam mata pelajaran lain, memotivasi dalam belajar mengembangkan media pembelajaran yang lebih berkualitas.