

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahan ajar merupakan salah satu bagian yang sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan sebuah susunan dari seperangkat materi-materi yang disusun secara sistematis dan menarik dan digunakan sebagai alat bantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai kompetensi dan sub-kompetensi yang ingin di raih oleh guru.

Dengan adanya bahan ajar, dapat membantu guru maupun peserta didik dalam menjalankan proses belajar mengajar. Selain itu, bahan ajar mampu membantu guru untuk lebih leluasa dalam mengembangkan materi pelajaran. Oleh karena itu, bahan ajar yang digunakan oleh guru hendaklah berisikan mengenai materi pelajaran yang memadai, memiliki variasi, bersifat mendalam, mudah dipahami, dan sesuai dengan minat ataupun kebutuhan dari peserta didik. Selain itu, hal penting lainnya yang penting di dalam sebuah bahan ajar adalah evaluasi. Evaluasi berguna untuk mengukur sejauh mana penguasaan kompetensi dari tiap tujuan pembelajaran yang telah dikuasai oleh para peserta didik. Selain itu, dapat digunakan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran dan merupakan suatu substansi dari kompetensi yang harus dipelajari oleh peserta didik. Dengan menggunakan bahan ajar yang tepat, siswa akan lebih mengetahui kompetensi apa saja yang harus mereka kuasai selama proses belajar mengajar dan tujuan dari pelaksanaan pembelajaran.

Keberhasilan seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sangatlah diharapkan. Dalam meraih keberhasilan dari suatu proses tersebut, maka diperlukanlah suatu persiapan yang matang. Sebelum memulai pembelajaran, hendaknya guru mempersiapkan bahan yang akan diajarkan, alat-alat yang akan digunakan, mempersiapkan pertanyaan dan arahan untuk membuat siswa lebih aktif lagi. Hal yang paling penting untuk mencapai keberhasilan tersebut yaitu dengan mempersiapkan bahan ajar yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Hal ini karena bahan ajar merupakan salah satu komponen yang paling penting dalam sistem pembelajaran dan digunakan sebagai alat yang dapat membantu siswa dalam mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Perkembangan teknologi pada saat ini yang semakin pesat memberikan banyak peluang yang begitu besar untuk dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam hal penyampaian materi ajar, sehingga dengan memanfaatkan teknologi tersebut akan mudah bagi para guru untuk dapat mengembangkan sebuah bahan ajar yang menarik dan dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pengembangan suatu bahan ajar, hendaknya didasarkan pada analisis kebutuhan siswa dan kebutuhan siswa yang sesuai dengan kurikulum yang telah diterapkan, yaitu lebih banyaknya partisipasi ataupun keaktifan siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Dalam mengembangkan suatu bahan ajar, maka harus dilandaskan pada kebutuhan peserta didik meliputi kebutuhan dari aspek pengetahuan, keterampilan, bimbingan, latihan, hingga kepada umpan baliknya kepada para peserta didik.

Dalam mengembangkan bahan ajar yang akan digunakan oleh para peserta didik, maka seorang guru harus memperhatikan beberapa faktor penting yang dapat dijadikan sebagai bahan penilaian terhadap sebuah bahan ajar yang akan diciptakan ataupun dikembangkan. Kelayakan isi dan kelayakan penyajian merupakan hal penting yang perlu diperhatikan dalam memilih bahan ajar karena kedua hal tersebut menentukan kualitas dan kesesuaian dari penerapan bahan ajar tersebut kepada para peserta didik. Beberapa hal yang perlu di nilai dari sebuah bahan ajar menurut BSNP adalah aspek materi, aspek penyajian, aspek bahasa, dan aspek Grafika. Keempat aspek penilaian tersebut dijadikan sebagai pedoman Standar Nasional Pendidikan dalam menentukan kriteria minimal mengenai sistem pendidikan yang ada di seluruh wilayah Indonesia. Dalam peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005, mengenai Standar Nasional Pendidikan, standar tersebut berfungsi sebagai dasar dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan pendidikan dalam rangka mewujudkan pendidikan nasional yang lebih bermutu. Adapun standar dari penilaian pendidikan adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan mekanisme, prosedur, ataupun instrumen penilaian hasil belajar dari para peserta didik.

Masalah yang sering sekali muncul dalam proses pembelajaran yaitu, guru-guru di sekolah masih kurang memperhatikan mengenai bagaimana tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 pada saat ini di susun dengan berbasiskan teks, baik lisan, maupun tulisan, sehingga yang menjadi tuntutan dalam kurikulum ini adalah peserta didik diharapkan untuk berani dan

mampu mencari sumber belajar lain yang tersedia dari berbagai sumber. Salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks dalam kurikulum 2013 yaitu teks cerita rakyat (hikayat) yang terdapat pada materi pelajaran kelas X SMA Negeri 2 Kabanjahe dalam Kompetensi Dasar (KD) 3.7 yaitu mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) baik lisan maupun tulis dan 4.7 yaitu menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang di dengar dan di baca.

Cerita rakyat merupakan salah satu materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang tergolong sangat menarik untuk dipelajari. Hal ini karena cerita rakyat merupakan cerita yang lahir dan berkembang dari kehidupan masyarakat, dan memiliki peranan yang sangat penting sebagai salah satu warisan bangsa yang mencerminkan mengenai kebudayaan masyarakat dan disampaikan melalui tutur kata. Nurgiyantoro (2010) menyatakan bahwa cerita rakyat merupakan cerita yang berasal dan yang berkembang secara turun temurun dalam masyarakat pada masa lampu hingga masa kini dan memberikan pesan moral untuk para pembaca. Cerita rakyat berkembang secara lisan dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Cerita rakyat di sebarakan dari mulut ke mulut dari satu orang ke orang yang lain, sebagaimana pandangan Danandjaja (2002) yang mengungkapkan bahwa cerita rakyat tersebut merupakan penuturan cerita yang pada dasarnya tersebar luas secara lisan dan diwariskan secara turun temurun dari kalangan masyarakat tradisional. Sehingga dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat merupakan cerita yang berkembang di dalam kehidupan masyarakat dan cerita tersebut di sebarakan

secara lisan dan secara turun temurun dan tetap berkembang di kehidupan setiap masyarakat hingga saat ini.

Selain dari pada itu, cerita rakyat dikatakan menarik karena cerita rakyat umumnya sudah dikenalkan sejak masa kanak-kanak. Banyak cerita rakyat yang memberikan pesan-pesan moral kepada para pembacanya, misalnya saja cerita rakyat paling terkenal yaitu *Malin Kundang* dari Sumatera Barat, *Asal Mula Danau Toba* dari Sumatera Utara, *Keong Emas* dari Jawa Timur, dan masih banyak cerita rakyat lainnya. Keaslian dari cerita rakyat untuk dapat dipertahankan pada era ini sangatlah diragukan. Pola pikir masyarakat yang semakin berubah seiring perkembangan zaman, akan menimbulkan rasa tidak peduli masyarakat terhadap jalan cerita dari cerita rakyat yang sejak dahulu kala sudah diturunkan. Hal ini dapat menimbulkan ancaman bagi sastra lisan jika masyarakat melupakan keaslian dari cerita rakyat tersebut. Oleh sebab itu, penting bagi guru untuk dapat membuat sebuah hal menarik yang dapat digunakan dalam melaksanakan pembelajaran, khususnya dalam mengajarkan materi teks cerita rakyat agar keaslian cerita akan terus berlanjut dari masa ke masa.

Pada umumnya dilihat dari analisis kebutuhan siswa di sekolah, dapat dikatakan bahwa bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam mengajarkan materi teks hikayat masih sangat terbatas, baik dari segi pemilihan jenis cerita yang ditampilkan maupun dari segi referensi yang digunakan oleh guru. Dilihat dari beberapa sumber untuk menganalisis kebutuhan siswa di sekolah dalam kajian teks cerita rakyat, penulis mengambil referensi dari penelitian terdahulu berupa jurnal-jurnal. Dalam penelitian yang dilaksanakan oleh Hadi (2015), yang

menyatakan bahwa bahan ajar yang digunakan selama ini dalam mengajarkan siswa SMA/MA untuk dapat memahami teks hikayat masih disajikan secara ringkas dan sederhana, bahkan sering sekali masih tergabung dengan materi-materi lainnya. Padahal menurut para peserta didik, materi teks cerita rakyat ini merupakan salah satu materi sastra yang sulit dipahami sehingga menyebabkan nilai para peserta didik kurang memuaskan. Kurangnya minat para peserta didik tersebut disebabkan oleh bahan ajar yang kurang inovatif. Peserta didik merasa bahwa teks cerita rakyat memiliki susunan bahasa dan isi cerita yang sulit dipahami karena cenderung menggunakan bahasa yang rumit dan tidak menggunakan kaidah bahasa baku dalam bahasa Indonesia, melainkan cenderung masih menggunakan kesan bahasa daerah yang kental. Pendapat lainnya dikemukakan oleh Prasetiawati (2016), ia mengatakan bahwa pada pembelajaran teks hikayat siswa memiliki minat yang masih tergolong rendah pada saat mempelajari materi teks hikayat, selain itu guru juga sulit untuk memberikan pemahaman kepada para peserta didiknya mengenai isi dari hikayat, dan masih minimnya buku penunjang yang berkaitan dengan kajian teori cerita rakyat

Sama halnya dengan sekolah tempat penulis akan melaksanakan penelitian. Setelah melihat keadaan langsung di SMA Negeri 2 Kabanjahe dan berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia, dapat di lihat bahwa peserta didik masih merasa kurang termotivasi, mudah merasa bosan, bahkan merasa tidak nyaman dengan sistem pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru, yang mereka rasa kurang inovatif dalam hal mengajarkan materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal-hal tersebut akan

memunculkan permasalahan lainnya, seperti menyebabkan rendahnya tingkat pemahaman para peserta didik mengenai teks cerita rakyat dan kondusifitas kelas yang menjadi tidak kondusif saat pembelajaran berlangsung. Terjadinya beberapa hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu pertama, guru yang masih cenderung untuk mengarahkan para peserta didik hanya kepada pembelajaran dengan memahami teori-teori saja. Faktor kedua, yaitu kurangnya bahan ajar ataupun media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajarkan materi Bahasa Indonesia, khususnya dalam mengajarkan materi teks cerita rakyat.

Selain itu, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi di lapangan, dalam hal penggunaan bahan ajar ataupun media ajar yang digunakan oleh guru di sekolah masih relatif sederhana. Guru-guru biasanya hanya menggunakan media berupa buku pembelajaran, papan tulis, dan juga spidol. Materi yang digunakan dalam pembelajaran teks hikayat juga hanya menggunakan materi yang hanya ada di dalam buku cetak saja. Para guru juga masih sering merasa kesulitan dalam hal menyajikan materi pembelajaran kepada siswa secara efektif, sehingga sering kali guru-guru tidak menguji lagi bagaimana pengetahuan ataupun keterampilan peserta didiknya dalam materi teks cerita rakyat. Maka dari itulah dibutuhkan inovasi baru berupa pengembangan bahan ajar yang menarik agar mendorong siswa untuk dapat lebih meningkatkan pengetahuan mereka dan hendaknya bahan ajar tersebut mudah diakses kapan saja dan dimana saja oleh para peserta didik dan guru.

Karena, pada masa pembelajaran dalam jaringan seperti saat ini, sangat diperlukannya peranan guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik

dan tidak monoton sehingga dapat memotivasi siswa untuk dapat lebih aktif lagi. Dengan pemanfaatan teknologi pada saat ini, guru akan mampu menciptakan suatu bahan ajar yang inovatif dan menarik sehingga siswa mampu untuk belajar dimana saja dan kapan saja tanpa adanya batasan waktu. Selain itu pengembangan bahan ajar yang inovatif tersebut akan mampu menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien, serta menyenangkan dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari materi teks hikayat.

Dalam mempelajari materi teks cerita rakyat (Hikayat), maka ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan yaitu menganalisis kebutuhan siswa dan kebutuhan siswa sesuai dengan kurikulum, yaitu adanya tuntutan mengenai partisipasi dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengembangan bahan ajar *audiovisual* menjadi salah satu alternatif yang perlu untuk direalisasikan di sekolah pada masa seperti ini, hal ini karena bahan ajar *audiovisual* atau yang biasa di sebut dengan bahan ajar pandang dengar ini dapat dijadikan sebagai solusi bagi siswa maupun guru, karena produk yang dihasilkan dapat digunakan secara *offline* dan dapat diakses dengan menggunakan berbagai perangkat pendukung seperti gawai, laptop, komputer, ataupun tablet yang dapat digunakan dalam mengakses informasi ataupun bahan ajar *audiovisual* tersebut kapan saja dan dimana saja.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Desriant, D. I., Rahardja, U., dan Mulyani, R. (2012), dijelaskan bahwa *audiovisual* digunakan hanya dengan mengandalkan indera pendengaran (telinga/audio) dan indera penglihatan (mata/visual). Pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan kedua

indera tersebut akan mampu mempercepat daya tangkap materi kepada peserta didik dalam memahami pembelajaran dan dengan menggunakan bahan ajar pandang dengar tersebut akan mampu membuat peserta didik lebih mudah mengingat materi pembelajaran secara lebih lama karena penyampaiannya dan penggunaannya yang terkesan menarik dan mudah. Selain itu, tujuan dari suatu bahan ajar *audiovisual* (pandang dengar) adalah digunakan untuk mendapatkan pesan ataupun fakta dari sebuah peristiwa. Dengan menggunakan bahan ajar *audiovisual* (pandang dengar) maka akan meningkatkan motivasi, minat dan dapat pula meningkatkan hasil belajar dari peserta didik.

Ada beberapa keuntungan lain dari pengembangan bahan ajar pandang dengar ini, yaitu: 1) dengan menggunakan bahan ajar pandang dengar ini guru akan lebih menarik perhatian para peserta didiknya agar mereka lebih tertarik dalam mempelajari materi yang diajarkan, 2) makna dari bahan ajar yang dikembangkan akan menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga akan memungkinkan terjadinya penguasaan dan pencapaian dari tujuan pembelajaran, 3) metode pembelajaran yang digunakan oleh guru menjadi semakin inovatif dan bervariasi, 4) dapat meningkatkan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran, 5) sebagai sarana dan sumber belajar yang sangat penting yang dapat membantu peserta didik untuk dapat mengembangkan pengetahuan, dan keterampilan mereka baik di sekolah ataupun di luar sekolah, 6) memberi pengalaman yang baru kepada para peserta didik sehingga mereka dapat lebih bersemangat dalam hal mempelajari materi yang diajarkan, 7) dapat digunakan

secara berulang-ulang, kapanpun dan dimanapun mereka hendak belajar, 8) cenderung tidak akan membuat siswa merasa bosan karena sifatnya yang variatif.

Beberapa keuntungan dari bahan ajar pandang dengar tersebut di dukung oleh penelitian terdahulu oleh Legendari, M. A., & Raharjo, H. (2016) yang berjudul '*pengembangan bahan ajar audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok bangun ruang kubus dan balok kelas VII di SMP N 1 Ciledug*'. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan pengembangan bahan ajar berupa bahan ajar audiovisual pada materi pokok bangun ruang kubus dan balok, hasil validasi terbukti valid dengan rata-rata dari validasi materi menunjukkan persentase 87% dengan kriteria baik, validasi ahli media menunjukkan persentase 82,4% dengan kriteria valid, dan berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan materi pembelajaran tersebut, bahan ajar audiovisual sudah layak untuk digunakan, walaupun perlu dilaksanakannya sedikit revisi, komentar, dan saran dari para dosen pembimbing, ahli media, dan ahli pembelajaran. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Janah, M. (2018), yang berjudul '*pengembangan bahan ajar bahasa inggris berbasis audio-visual dalam peningkatan keterampilan berbahasa siswa kelas XI SMA N 2 Kuala Tungkal*'. Adapun hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa bahan ajar audiovisual dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa menjadi level baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase sebelum digunakannya bahan ajar audiovisual skor nilai berada pada nilai 65% yaitu pada level cukup. Namun, setelah digunakannya bahan ajar audiovisual, nilai keterampilan berbahasa menjadi meningkat dengan skor 84% yang berada pada level sangat baik.

Selain menggunakan bahan ajar audiovisual, sumber belajar yang dapat dikembangkan pada masa pembelajaran daring saat ini adalah mengembangkan sumber belajar berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk mengarahkan pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam materi teks hikayat, kepada pembelajaran yang lebih aktif lagi.

Seperti yang kita ketahui, pada masa pandemi seperti ini, sistem pembelajaran di sekolah yang biasanya menggunakan sistem tatap muka secara langsung, diubah menjadi sistem DARING atau yang biasa dikenal dengan sistem dalam jaringan. Dalam penelitian Sadikin (2020), menurut Moore, Dickson-Deane, & Galyen (2011) pembelajaran daring merupakan sebuah pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi dalam pembelajaran. Dalam hal pelaksanaannya, pembelajaran daring memerlukan berbagai perangkat pendukung berupa perangkat seperti gawai, laptop, komputer, ataupun tablet yang dapat digunakan dalam mengakses informasi ataupun pembelajaran kapan saja dan dimana saja. Oleh karena itu, pentingnya peran pengajar sebagai fasilitator dalam mengembangkan bahan ajar dan teknologi dan pentingnya peran pelajar untuk dapat berperan aktif dalam hal mempelajari materi belajar dengan mencari berbagai sumber belajar secara lebih meluas dan memanfaatkan media dengan penggunaan media jaringan.

Salah satu upaya yang dapat digunakan dalam mengembangkan bahan ajar audiovisual tersebut agar menarik adalah dengan membuat pembelajaran berbasis *website* sebagai sumber belajar yang dapat digunakan oleh siswa. Dalam

penelitian Uno (2016) menyatakan bahwa pembelajaran dengan berbasis media *website* tersebut merupakan bagian dari pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan dan merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs atau yang biasa di sebut dengan *website*, yang dapat diakses melalui jaringan internet. Pembelajaran dengan menggunakan media *website* juga merupakan salah satu jenis pembelajaran yang dapat diterapkan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*). Pemanfaatan teknologi tersebut diharapkan akan membentuk siswa dalam sebuah proses belajar secara mandiri.

Pengembangan bahan ajar berbasis *website* ini didukung oleh penelitian terdahulu oleh Uno, H. B., & Ma'ruf, A. R. K. (2016) yang berjudul '*pengembangan media pembelajaran IPS berbasis website untuk siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri*'. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan penilaian media yang digunakan berdasarkan validasi oleh 5 ahli mengenai materi pembelajaran IPS berbasis *website* memperoleh nilai yang cukup tinggi yaitu mencapai tingkat nilai hingga 87% sehingga menunjukkan bahwa materi berbasis *website* tersebut sangat layak digunakan. Hasil uji coba pada kelompok kecil juga dilaksanakan pada 25 orang peserta didik dan mencapai angka persenan 100%, dan dapat dikategorikan bahwa dengan melaksanakan pembelajaran berbasis *website* dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam mengembangkan sebuah bahan ajar. Penelitian selanjutnya oleh Purmadi, A., & Surjono, H. D. (2016), yang berjudul '*pengembangan bahan ajar berbasis website berdasarkan gaya belajar siswa untuk mata pelajaran fisika*'. Adapun hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pencapaian hasil belajar siswa setelah

menggunakan bahan ajar berbasis *website* sebesar 31,87%, dengan nilai rata-rata *pretest* 52,03 dan *protest* 83,90. Persentase ketuntasan belajar siswa tersebut mencapai angka 97% (30 dari 31 siswa), dan penilaian respon siswa saat menggunakan *website* tersebut menunjukkan kategori baik. Sehingga dari hasil penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis *website* telah efektif jika diterapkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan yang dijelaskan di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan pengembangan suatu bahan ajar agar peserta didik merasa senang, sehingga dapat terciptanya suasana pembelajaran yang aktif dan bersemangat sehingga tercapainya tujuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Adapun judul dalam penelitian ini adalah “Pengembangan Bahan Ajar Audiovisual Berbasis *Website* Materi Teks Hikayat Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kabanjahe Tahun Pembelajaran 2020/2021”. Penulis berharap dengan dikembangkannya bahan ajar audiovisual berbasis *website* ini dapat membantu para peserta didik lebih aktif lagi dan semakin memiliki rasa keingintahuan yang tinggi lagi dalam memahami pelajaran materi Teks Hikayat disekolah, sehingga mampu memunculkan ide-ide dalam diri mereka sehingga meampu memperoleh pengetahuan yang kompleks.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran materi teks hikayat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia belum menggunakan bahan ajar yang mendukung materi pembelajaran, guru hanya menggunakan buku cetak yang telah disediakan oleh Kemendikbud.
2. Pembelajaran pada materi teks hikayat mata pelajaran Bahasa Indonesia masih terbilang cukup rendah, dibuktikan dengan masih kurangnya rasa motivasi peserta didik dalam belajar, mudah merasa bosan, dan merasa tidak nyaman dengan sistem pembelajaran yang kurang inovatif sehingga suasana di dalam kelas menjadi tidak kondusif.
3. Guru merasa bahwa buku cetak yang telah disediakan oleh Kemendikbud sudah cukup bagi siswa untuk dapat mencapai ataupun menerima materi pembelajaran yang telah diberikan.
4. Pengembangan bahan ajar *audiovisual* berbasis *website* belum pernah dilaksanakan di SMA Negeri 2 Kabanjahe.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, tidak semua masalah tersebut dapat dibahas. Karena disamping keterbatasan kemampuan, waktu, dan biaya, serta untuk lebih memperdalam analisa data maka

pada penelitian ini hanya akan membahas pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis *website* belum pernah dilaksanakan di SMA Negeri 2 Kabanjahe.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan pembatasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana tahapan proses pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis *website* materi teks hikayat siswa kelas X SMA Negeri 2 Kabanjahe tahun Pembelajaran 2020/2021?
- 2) Bagaimana validasi produk terhadap pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis *website* materi teks hikayat siswa kelas X SMA Negeri 2 Kabanjahe tahun Pembelajaran 2020/2021?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini:

- 1) Mendeskripsikan hasil analisis dari tahapan proses pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis *website* materi materi teks hikayat siswa kelas X SMA Negeri 2 Kabanjahe tahun Pembelajaran 2020/2021.
- 2) Memperoleh hasil validasi produk terhadap pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis *website* materi materi teks hikayat siswa kelas X SMA Negeri 2 Kabanjahe tahun Pembelajaran 2020/2021.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah manfaat teoritis dan manfaat praktis. Pendeskripsian manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

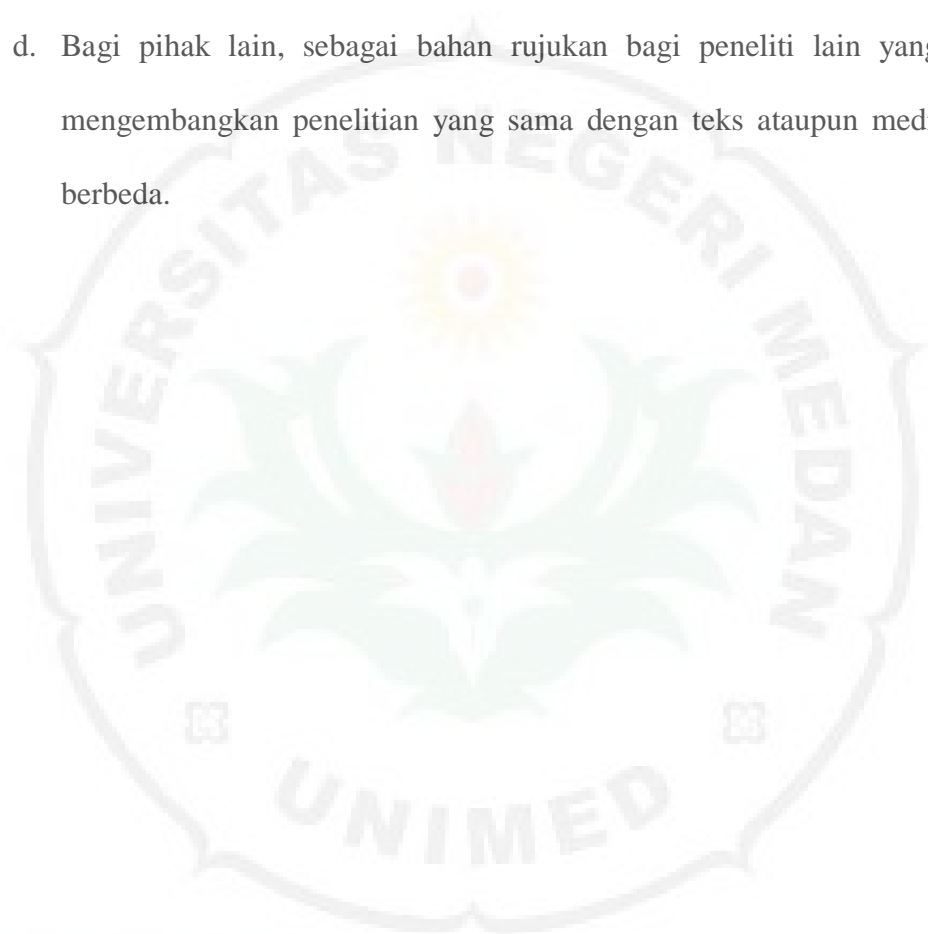
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan baru dalam pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis *website* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dan bermanfaat dalam proses pembelajaran di SMA.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, sebagai pengetahuan baru dan pemahaman mengenai penggunaan *website* sebagai bahan ajar Bahasa Indonesia khususnya dalam materi Teks Hikayat.
- b. Bagi guru, *website* tersebut dapat digunakan sebagai solusi dalam mengembangkan bahan ajar, sebagai variasi dari pembelajaran yang digunakan pada masa pembelajaran dalam jaringan dan dapat meningkatkan kreativitas dalam menceritakan kembali isi hikayat pada siswa kelas X.
- c. Bagi Kepala Sekolah maupun Sekolah, sebagai gambaran kepada Kepala Sekolah maupun sekolah tempat lokasi penelitian mengenai

pengembangan bahan ajar audiovisual dengan menggunakan *website* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

- d. Bagi pihak lain, sebagai bahan rujukan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian yang sama dengan teks ataupun media yang berbeda.



THE
Character Building
UNIVERSITY