

ABSTRAK

Utami Widya Putri. NIM 8186192010. Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat (Hikayat) Berbentuk Digital untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Stabat Kabupaten Langkat. Tesis. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan. 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan bahan ajar cerita rakyat (hikayat) berbentuk digital untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Stabat Kabupaten Langkat. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan berdasarkan model pengembangan Brog and Gall. Dengan Subjek uji coba terdiri dari siswa kelas X SMA Negeri 1 Stabat Kabupaten Langkat. Hasil penelitian menunjukkan validasi dari ahli materi meliputi kelayakan isi sebesar 88%, pelayakan penyajian materi pembelajaran 88 % kategori baik, aspek penilaian bahasa 90% . Validasi ahli desain meliputi desain awal 91,14%, desain isi 86,14%, tipografi modul digital 79,33, dan ilustrasi 87,6%. Uji coba terbatas memperoleh skor 84,5%. Uji coba diperluas memperoleh skor 97,7%. Hasil keefektifan bahan ajar cerita rakyat (hikayat) berbentuk digital diperoleh dari hasil penelitian uji keefektifan produk berdasarkan *pretest* dan *posttes*. Hasil *pretest* siswa sebelum menggunakan media digital pada cerita rakyat (hikayat) dengan rata-rata 64,6 % pada kriteria “cukup” dan untuk nilai siswa sesudah menggunakan media digital pada cerita rakyat (hikayat) adalah 84,5% pada kriteria “baik”, dan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan bahan ajar cerita rakyat (hikayat) berbentuk digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini memiliki implikasi yaitu produk yang dikembangkan akan memberi sumbangan praktis terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran bagi guru sebagai bahan ajar tambahan untuk memberi kemudahan pada materi yang sedang diajarkan dapat mandiri maupun klasikal. Untuk siswa dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam kegiatan materi cerita rakyat (hikayat).

Kata Kunci: bahan ajar, cerita rakyat (hikayat), media digital (*moodle*).



ABSTRACT

Utami Widya Putri. NIM 8186192010. Development of Folklore Teaching Materials (Hikayat) in Digital Form for Class X Students of SMA Negeri 1 Stabat, Langkat Regency. Thesis. Indonesian language and literature education. Medan State University Postgraduate Program. 2023.

This study aims to determine the results of developing digital folklore teaching materials for class X students of SMA Negeri 1 Stabat, Langkat Regency. This type of research is development research based on the Brog and Gall development model. The test subjects consisted of class X students of SMA Negeri 1 Stabat, Langkat Regency. The results showed that the validation of the material experts included the feasibility of the content of 88%, the feasibility of presenting the learning material 88% in the good category, the aspect of language assessment 90%. Design expert validation includes initial design 91.14%, content design 86.14%, digital module typography 79.33, and illustration 87.6%. The limited trial obtained a score of 84.5%. The expanded trial obtained a score of 97.7%. The results of the effectiveness of folklore teaching materials (saga) in digital form were obtained from the results of research on product effectiveness tests based on pretest and posttest. The pretest results of students before using digital media in folklore (hikayat) with an average of 64.6% on the "enough" criteria and for students' scores after using digital media in folklore (hikayat) is 84.5% on the "good" criteria. , and it can be concluded that learning using folklore teaching materials (saga) in digital form can improve student learning outcomes. This research has implications, namely that the product developed will make a practical contribution, especially in the implementation of the learning process for teachers as additional teaching materials to make it easier for the material being taught to be independent or classical. For students to improve the quality of learning, especially in folklore material activities (saga).

Keywords: *teaching materials, folklore (saga), digital media (moodle).*

