

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1.Latar Belakang Masalah**

Bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan literasi siswa serta menumbuhkan karakter dan identitas budaya bangsa. Salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia fase E adalah teks cerita rakyat, khususnya hikayat, yang merupakan kekayaan sastra klasik Melayu. Hikayat tidak hanya mengandung nilai estetika sastra, tetapi juga memuat pesan-pesan moral, nilai-nilai budaya, serta kearifan lokal yang penting ditanamkan kepada generasi muda.

Cerita rakyat (hikayat) dapat digunakan sebagai sarana edukasi yaitu untuk membentuk karakter siswa. Nilai-nilai kehidupan yang ada di dalamnya dapat menjadi teladan bagi siswa melalui tokoh - tokoh yang terdapat pada ceritanya. Pendidikan karakter dapat ditanamkan melalui mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, terutama pada materi-materi kesusastraan. Karya sastra dapat memperkaya pengetahuan intelektual pembaca dari gagasan, pemikiran, cita-cita dan kehidupan masyarakat yang digambarkan melalui ceritanya (Rahmayantis, 2018:33).

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran diarahkan agar lebih bermakna, kontekstual, dan berdiferensiasi. Diperlukan pengembangan bahan ajar yang inovatif, interaktif, dan berbasis digital guna mendukung tercapainya Capaian Pembelajaran (CP). Untuk memahami arah dan tujuan pembelajaran teks hikayat dalam Kurikulum Merdeka, perlu ditelaah terlebih dahulu Capaian Pembelajaran (CP) yang menjadi dasar dalam perencanaan dan pelaksanaan proses belajar

mengajar pada Fase E. Materi hikayat sebagai bagian dari teks cerita rakyat telah dimuat dalam Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase E. Penjabaran CP ini menjadi acuan penting dalam merancang tujuan pembelajaran, strategi, dan pengembangan bahan ajar yang relevan dengan karakteristik siswa dan materi.

Tabel 1  
Capaian dan Tujuan Pembelajaran

| Capaian Pembelajaran  |
|---|
| <p><b>Elemen : Menyimak dan Membaca</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik mampu memahami, menafsirkan, dan mengevaluasi makna teks sastra dan nonsastra baik secara lisan maupun tulisan sesuai konteks.</li> </ul> <p><b>Elemen : Menulis dan Mempresentasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik mampu mengevaluasi dan menghasilkan teks sastra dan nonsastra dengan memperhatikan struktur, ciri kebahasaan dan konteks sosial budaya.</li> </ul>  |
| Tujuan Pembelajaran   |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi ciri-ciri dan struktur teks cerita rakyat (hikayat)</li> <li>2. Menganalisis isi dan nilai-nilai budaya, moral dalam hikayat</li> <li>3. Menggunakan kaidah kebahasaan teks naratif ( konjungsi waktu, kata kerja aksi, kata sifat dsb) dalam penyampaian cerita.</li> <li>4. Menyajikan hasil interpretasi atau pemahaman terhadap isi teks hikayat dalam bentuk tulisan ulang, drama pendek, laporan, ulasan, infografis atau presentasi digital (multimedia) secara kreatif dan bertanggung jawab.</li> </ol> |

Dalam praktiknya untuk capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran perlu diciptakan suasana pembelajaran yang baik dengan menggunakan strategi atau media interaktif dalam penyampaian materi. Media yang digunakan haruslah tepat sesuai dengan kebutuhan siswa, agar dapat membantu dalam memecahkan masalah belajar siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin maju, dunia pendidikan terus mengalami inovasi. Contohnya dalam pembelajaran sudah menggunakan perangkat elektronik, seperti laptop, tablet dan *smartphone*.

Dunia pendidikan dituntut untuk terus mengikuti alur perkembangan zaman yang semakin maju demi keselarasan dengan kemajuan teknologi yang semakin tidak terhindari. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong pembaharuan dalam pemanfaatan produk dari hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini adalah perwujudan memenuhi kebutuhan belajar siswa sesuai kodrat dan zamannya. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Di era digital saat ini, peserta didik semakin akrab dengan perangkat teknologi dan terbiasa mengakses informasi melalui media digital yang bersifat visual dan interaktif. Kondisi ini menuntut adanya penyesuaian dalam proses pembelajaran, terutama dalam hal penyediaan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuka peluang besar untuk mengubah cara penyampaian materi ajar, termasuk teks cerita rakyat. Dengan memanfaatkan media digital, khususnya multimedia interaktif, bahan ajar dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan inovatif. Multimedia

interaktif, yang menggabungkan teks, gambar, suara, animasi, dan video, memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penyampaian cerita rakyat dalam bentuk digital memungkinkan siswa untuk tidak hanya membaca atau mendengarkan cerita, tetapi juga berinteraksi dengan materi, seperti memilih alur cerita, menjawab kuis, atau bahkan mempelajari latar belakang budaya cerita tersebut.

Namun, meskipun potensi besar ini, pengembangan bahan ajar digital berbasis multimedia interaktif menghadapi beberapa tantangan, seperti terbatasnya akses teknologi, kurangnya pengembangan konten yang sesuai dengan kurikulum, serta rendahnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, pengembangan bahan ajar yang efektif membutuhkan desain yang menarik dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang diinginkan.

Kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran masih didominasi oleh format cetak dan penyajian yang bersifat satu arah. Materi yang disampaikan sering kali kurang menarik dan tidak mampu membangkitkan minat belajar siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif peserta didik serta keterbatasan dalam memahami materi secara mendalam.

Di sisi lain, masih banyak guru dan lembaga pendidikan yang belum memiliki akses atau keterampilan untuk mengembangkan bahan ajar digital secara optimal. Ketersediaan bahan ajar interaktif yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa juga masih terbatas. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar berbentuk digital multimedia interaktif menjadi kebutuhan mendesak untuk

menciptakan proses pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan tuntutan zaman.

Salah satu tantangan yang dihadapi dalam mempertahankan dan mengembangkan pengajaran teks cerita rakyat adalah rendahnya minat siswa terhadap materi yang disampaikan secara konvensional. Kurangnya variasi dalam metode pengajaran dan terbatasnya media yang digunakan untuk menyampaikan cerita rakyat menjadi hambatan bagi guru dalam menyampaikan materi yang menarik dan mudah dipahami. Selain itu, banyaknya teks cerita rakyat yang belum tersentuh oleh teknologi membuat siswa kurang termotivasi untuk mempelajari dan menggali cerita-cerita tersebut.

Dalam praktik pembelajaran di kelas, teks hikayat sering kali kurang diminati oleh siswa. Salah satu penyebabnya adalah gaya bahasa dalam hikayat yang dianggap sulit dipahami karena menggunakan kosa kata lama dan struktur kalimat yang tidak lazim digunakan dalam bahasa sehari-hari. Selain itu, penyajian materi dalam buku ajar yang monoton dan kurang kontekstual membuat siswa kesulitan untuk mengaitkan isi cerita dengan kehidupan mereka saat ini. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman, minat baca, serta penghargaan siswa terhadap karya sastra klasik.

Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan bahan ajar teks cerita rakyat, khususnya hikayat, yang lebih menarik, relevan, dan mudah dipahami oleh siswa. Bahan ajar yang baik seharusnya tidak hanya menyampaikan isi materi, tetapi juga mampu membangkitkan ketertarikan, memfasilitasi pemahaman, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan bahan ajar teks cerita rakyat dalam bentuk digital multimedia interaktif yang tidak hanya mendidik tetapi juga menarik minat siswa. Penggunaan multimedia interaktif dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa, sehingga cerita rakyat tidak hanya dipahami dari segi teks, tetapi juga memberi wawasan yang lebih mendalam mengenai nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Pengembangan ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk melestarikan cerita rakyat dan memberikan pembelajaran yang lebih menyenangkan serta relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

Dalam proses pembelajaran, guru tidak dapat dipisahkan dari media pembelajaran dan teknologi, karena media yang dikenal sebagai perantara atau pengantar informasi maupun pesan dari pengirim ke penerima, adalah salah satu alternatif atau faktor pendukung penting untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Salah satu tolak ukur keberhasilan guru dalam mengajar dilihat dari bagaimana guru mentransformasikan ilmu kepada siswanya dan siswa merasa nyaman saat proses pembelajaran.

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, penggunaan media digital dalam pendidikan semakin berkembang. Digitalisasi bahan ajar menawarkan peluang besar untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Dengan memanfaatkan multimedia digital, teks cerita rakyat dapat disajikan dalam bentuk yang lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, suara, animasi, dan video yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Multimedia interaktif memungkinkan siswa untuk tidak hanya membaca teks, tetapi juga berinteraksi langsung dengan cerita rakyat tersebut. Interaktivitas

ini dapat berupa pilihan cerita, kuis, atau diskusi yang melibatkan siswa dalam pemahaman cerita. Dengan cara ini, cerita rakyat tidak hanya menjadi sumber pembelajaran mengenai budaya, tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dan mengedukasi bagi siswa.

Sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, pengembangan bahan ajar berbasis digital multimedia interaktif menjadi alternatif yang sangat relevan. Bahan ajar jenis ini mampu menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan interaktivitas yang memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri. Selain meningkatkan minat belajar, penggunaan multimedia interaktif juga dapat memperkuat pemahaman konsep melalui berbagai jalur indra (visual, auditori, kinestetik).

Dengan perkembangan zaman saat ini, bahan ajar sudah dapat dibuat dalam berbagai bentuk digital. Bahan ajar tersebut tidak hanya sebatas media cetak saja, penyajian bahan ajar cetak menjadi media belajar elektronik yang terhubung dengan jaringan internet. Beberapa bahan ajar berbentuk elektronik atau digital dapat dibuat dalam bentuk e modul interaktif. E-module interaktif memungkinkan siswa bukan hanya melibatkan indra pendengaran, namun juga penglihatan. Semakin banyak indra yang digunakan untuk menerima informasi, maka semakin besar kemungkinan informasi tersebut diingat dan dimengerti (Arsyad,2014).

Febrita and Ulfah dalam Solihat (2023) menyatakan bahwa “terciptanya e-modul adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi siswa adalah motivasi. Motivasi akan membuat siswa



belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses belajar pembelajaran.

Sadiman (2011) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa, karena media pembelajaran berperan dalam menimbulkan kegairahan belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif berbasis teknologi informasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, karena merupakan cara yang efektif dan efisien dalam menyampaikan informasi.

Ahmed (2005) menyatakan bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan dan manfaat dari media pembelajaran adalah jika sekolah ingin meningkatkan kualitas pembelajarannya, sangat penting bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis yang penulis lakukan terhadap buku teks bahasa Indonesia yang dipakai di SMA 3 Padangsidempuan, Cerdas Cergas “Berbahasa dan Bersastra Indonesia terbitan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, pada bab 3 menunjukkan bahwa penyajian materi dalam bahan ajar hanya disajikan secara tulis atau berbasis teks, sehingga kurang mampu mengakomodasi aspek lisan dan visual sesuai dengan kompetensi bahasa. Bahan visual yang disajikan berbentuk teks kurang menarik bagi siswa sehingga siswa merasa bosan jika hanya sekedar membaca.

Selain bahan ajar yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, bahan ajar lain yang penulis analisis adalah buku Bahasa Indonesia Kelas X terbitan erlangga “Kompeten Berbahasa Indonesia” yang juga digunakan sebagai bahan ajar di SMAN 3 Padangsidempuan. Dalam buku ini, bahan ajar juga



disajikan melalui teks, Teks hikayat yang disajikan hamper seluruhnya bersalah dari luar Sumatera. Penyajian materi secara tertulis mengakibatkan siswa kurang mampu mengakomodasi aspek lisan dan visual sesuai dengan kompetensi bahasa dan gaya belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan 4 orang guru bahasa Indonesia di SMAN 3 Padangsidimpuan, terkait pembelajaran cerita rakyat khususnya hikayat, terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperbaiki. Pertama, materi kesusastraan yang guru peroleh lebih bersifat teoretis, sedangkan yang guru butuhkan di lapangan lebih bersifat praktis. Kedua, minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran khususnya pada materi teks cerita rakyat masih sangat rendah. Hal ini dikarenakan sumber belajar dan media yang digunakan guru belum menarik minat peserta didik untuk belajar. Dalam hal ini, ketertarikan tersebut didasarkan pada bentuk materi berupa teks, variasi contoh teks, gambar, variasi latihan siswa, warna, sampul, dan kegiatan dalam pembelajaran. Ketiga, minimnya ketersediaan bahan ajar yang disediakan oleh sekolah. Dalam hal ini peran guru harus lebih kreatif dan selektif untuk membuat bahan ajar yang sekiranya dapat mengakomodasi kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi terhadap peserta didik, mereka masih merasa kurang termotivasi, mudah merasa bosan, bahkan adanya rasa kurang nyaman dengan sistem pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru saat melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini cenderung disebabkan oleh penggunaan bahan ajar yang dirasa kurang inovatif dalam hal mengajarkan materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan bahan ajar yang kurang inovatif

tersebut nantinya akan dapat memunculkan permasalahan lainnya, seperti rendahnya tingkat pemahaman para peserta didik mengenai teks cerita rakyat dan kondisi kelas yang akan menjadi tidak kondusif saat pembelajaran berlangsung karena banyaknya siswa yang tidak memperhatikan materi yang guru ajarkan di kelas. Beberapa hal yang dapat dijadikan solusi untuk keberhasilan ataupun ketercapaian pembelajaran adalah dengan menciptakan bahan ajar yang dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa. Bahan ajar yang menarik, baik dari visual maupun audio. Penggunaan bahan ajar yang menarik akan lebih mudah menarik perhatian siswa.

Beberapa penelitian yang relevan pernah dilakukan oleh Mira Sari Dewi (2021) "Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Pada Teks Cerita Rakyat Bermuatan Sosiokultural Asahan Untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Kisaran." Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media elektronik dalam pembelajaran Teks Cerita Rakyat sangat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

Selanjutnya, Diana & Denik Wirawati (2021) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Pembelajaran Bahasa Indonesia" menyatakan bahwa sumber belajar sangat diperlukan untuk mahasiswa guna memfasilitasi belajar baik secara mandiri maupun bersama dosen. Mahasiswa senang menggunakan e-modul sebagai sumber belajar karena dianggap lebih mudah dipelajari. E-modul lebih sederhana, tetapi lengkap akan isinya, yang meliputi tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, uraian materi.

Farida Fitriani dan Indriaturrahi dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan e-modul sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Bahasa

Indonesia Kelas X MAN 1 Lombok Tengah” menyatakan bahwa penggunaan e-modul dapat meningkatkan kemampuan pemahaman belajar siswa.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka perlu adanya pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum serta mengakomodasi kekurangan yang ada dari bahan ajar tersebut. Adapun materi bahan ajar yang dikembangkan adalah materi cerita rakyat (Hikayat). Melalui bahan ajar berbentuk digital, diharapkan guru akan lebih mudah menyampaikan tujuan pembelajaran dan siswa dapat mengetahui, memahami materi hikayat dengan baik. Melalui pengalaman belajar dan suasana belajar yang berbeda dengan penggunaan e-modul akan memenuhi kebutuhan belajar siswa.

Namun, dalam implementasinya, pembelajaran hikayat sering tidak mencapai hasil yang optimal. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi cerita karena gaya bahasa yang kuno dan asing, serta minimnya media pendukung yang menarik. Penyampaian materi cenderung bersifat satu arah dan berbasis teks cetak, yang kurang efektif bagi peserta didik yang tumbuh dalam lingkungan digital. Hal ini berdampak pada rendahnya minat baca, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta kurangnya apresiasi terhadap kekayaan sastra lokal

Sayangnya, belum banyak tersedia bahan ajar teks hikayat dalam bentuk digital interaktif yang terstruktur dan sesuai dengan capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengembangan bahan ajar yang tidak hanya memuat konten hikayat secara tepat, tetapi juga disajikan melalui platform digital yang interaktif, kreatif, dan edukatif. Dengan demikian, pembelajaran hikayat dapat menjadi pengalaman yang lebih hidup, bermakna, dan membekas bagi peserta didik.

Sebagai respons terhadap tantangan tersebut, perlu dilakukan inovasi dalam penyajian bahan ajar. Bahan ajar digital berbasis multimedia interaktif menjadi solusi yang relevan dengan karakteristik peserta didik saat ini. Melalui integrasi elemen visual, audio, animasi, dan aktivitas interaktif, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, pendekatan ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada pemenuhan kebutuhan belajar siswa secara individual.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan e-modul multimedia interaktif sebagai sumber belajar mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi teks cerita rakyat (hikayat). Selama ini modul yang biasa digunakan oleh siswa adalah modul konvensional atau modul cetak, modul tersebut dirasa kurang efektif apalagi ditengah berkembangnya teknologi informasi yang semakin canggih. Oleh sebab itu, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yaitu pengembangan modul berbasis digital atau e-modul berbasis multimedia interaktif. Dengan dikembangkannya e-modul dapat menjadi alternatif sumber belajar bagi siswa yang memberikan kemudahan untuk dapat belajar dengan memanfaatkan laptop atau komputer bahkan gadget, tanpa harus mengeluarkan biaya lebih untuk memperbanyak modul, serta belajar dapat dilakukan kapan pun dan dimanapun.

Dari paparan latar belakang di atas, pengembangan bahan ajar teks cerita rakyat (hikayat) berbentuk digital multimedia interaktif dirasa perlu untuk diimplementasikan dalam Pendidikan. Peneliti akan melakukan sebuah penelitian

mengenai “Pengembangan Bahan Ajar Teks Cerita Rakyat (Hikayat) Berbentuk Digital Multimedia Interaktif di Sekolah Menengah Atas (SMA)”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Teks cerita rakyat yang terdapat dalam bahan ajar bahasa Indonesia tidak variatif, karena monoton hanya menampilkan bentuk teks sebagai bahan ajar.
2. Minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran khususnya pada materi teks cerita rakyat masih sangat rendah. Hal ini dikarenakan sumber belajar yang digunakan belum menarik minat peserta didik untuk belajar. Banyak siswa kurang tertarik mempelajari teks hikayat karena dianggap kuno, membosankan, dan sulit dipahami akibat penggunaan bahasa klasik serta alur cerita yang tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari.
3. Minimnya ketersediaan bahan ajar yang disediakan oleh sekolah.
4. Bahan ajar modul yang tersedia masih berbentuk konvensional (bahan cetak). Sebagian besar guru masih menggunakan buku teks cetak tanpa inovasi media atau pendekatan pembelajaran yang menarik, sehingga proses belajar menjadi pasif dan kurang interaktif. Siswa dan guru hanya menggunakan buku siswa dan buku guru yang disediakan oleh Kemendikbud dalam proses belajar mengajar.
5. Terbatasnya ketersediaan bahan ajar digital untuk teks hikayat yang menggabungkan unsur audio, visual, dan aktivitas interaktif masih sangat terbatas, baik dari segi jumlah maupun kualitas. Tidak tersedianya modul

elektronik yang dapat memberikan suasana belajar interaktif bagi siswa untuk digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.

6. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sastra Guru belum optimal dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran, terutama dalam menyajikan materi sastra seperti hikayat secara digital yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.
7. Ketiadaan bahan ajar yang terintegrasi dengan prinsip Kurikulum Merdeka Bahan ajar yang tersedia belum sepenuhnya mendukung pembelajaran berdiferensiasi dan penguatan Profil Pelajar Pancasila sebagaimana diamanatkan dalam Kurikulum Merdeka.
8. Belum optimalnya penggunaan media digital dalam pembelajaran Meski teknologi digital sudah umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari, pemanfaatannya dalam pembelajaran hikayat masih sangat terbatas, khususnya dalam bentuk multimedia yang interaktif.
9. Kurangnya inovasi guru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis digital

Banyak guru belum memiliki sumber daya, keterampilan, atau waktu untuk mengembangkan bahan ajar berbentuk digital multimedia interaktif yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik masa kini.

10. Tidak tersedianya bahan ajar hikayat digital yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka Kurikulum Merdeka mendorong pembelajaran yang menyenangkan, fleksibel, dan kontekstual, namun bahan ajar yang tersedia

belum mendukung pembelajaran berdiferensiasi dan integrasi nilai-nilai budaya secara maksimal

11. Rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran teks sastra Metode pembelajaran yang masih bersifat ceramah atau membaca mandiri menyebabkan keterlibatan siswa rendah, sehingga tujuan pembelajaran menjadi sulit tercapai secara optimal.

### **1.3. Batasan Masalah**

Setelah dilakukan identifikasi terhadap beberapa permasalahan yang relevan, peneliti menetapkan batasan-batasan tertentu guna memfokuskan lingkup kajian dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Penelitian ini difokuskan pada pengembangan bahan ajar teks cerita rakyat (Hikayat) Berbentuk Digital Multimedia Interaktif untuk siswa SMA N 3 Padangsidempuan
- 2) Sumber belajar yang dimuat berupa bahan ajar teks cerita rakyat (Hikayat) untuk siswa SMA.
- 3) Bentuk bahan ajar yang dikembangkan berbentuk digital multimedia interaktif yang berdiferensiasi.
- 4) Penelitian pengembangan ini hanya dilakukan pada tujuan pembelajaran
  - a. Mengidentifikasi ciri-ciri dan struktur teks cerita rakyat (hikayat)
  - b. Menganalisis isi dan nilai-nilai budaya, moral dalam hikayat
  - c. Menggunakan kaidah kebahasaan teks naratif (konjungsi waktu, kata kerja aksi, kata sifat dsb) dalam penyampaian cerita.
  - d. Menyajikan hasil interpretasi atau pemahaman terhadap isi teks hikayat dalam bentuk tulisan ulang, drama pendek, laporan, ulasan,



infografis atau presentasi digital (multimedia) secara kreatif dan bertanggung jawab.

#### **1.4.Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan Batasan masalah, maka yang menjadi rumusan dalam penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimana proses pengembangan bahan ajar teks cerita rakyat (hikayat) berbentuk digital multimedia interaktif untuk siswa SMA N 3 Padangsidempuan?
- 2) Bagaimana bentuk bahan ajar teks cerita rakyat (hikayat) berbentuk digital multimedia interaktif untuk siswa SMA N 3 Padangsidempuan?
- 3) Bagaimana efektivitas bahan ajar teks cerita rakyat (hikayat) berbentuk digital multimedia interaktif untuk siswa SMA N 3 Padangsidempuan ?

#### **1.5.Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang ditentukan, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

- 1) mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar teks cerita rakyat (hikayat) berbentuk digital multimedia interaktif untuk siswa SMA N 3 Padangsidempuan?
- 2) mendeskripsikan bentuk bahan ajar teks cerita rakyat (hikayat) berbentuk digital multimedia interaktif untuk siswa SMA N 3 Padangsidempuan?
- 3) mendeskripsikan efektivitas bahan ajar teks cerita rakyat (hikayat) berbentuk digital multimedia interaktif untuk siswa SMA N 3 Padangsidempuan ?

## 1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dirancang untuk menghasilkan bahan ajar teks cerita rakyat yang sesuai dengan kompetensi peserta didik SMA/MA yang berbentuk digital multimedia interaktif. Adapun kegunaan dari penelitian ini akan dijabarkan secara teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi atau masukan teori dalam mengembangkan suatu bahan ajar, khususnya materi teks cerita rakyat (hikayat) berbentuk digital multimedia interaktif. Kemudian manfaat selanjutnya, dapat memberikan tambahan wawasan kepada guru dalam mengkaji kurikulum saat ini yang sesuai dengan minat dan lingkungan siswa, agar dapat merancang perencanaan dan strategi sekolah yang sesuai dengan kurikulum dan metode pembelajaran yang bisa digunakan untuk memenuhi kebutuhan siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia khususnya teks cerita rakyat (hikayat).

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Perihal kegunaan praktis, penelitian ini dapat berguna bagi guru, peserta didik, sekolah, dan peneliti lain.

#### a. Kegunaan bagi guru

Guru dapat memanfaatkan bahan ajar teks cerita rakyat (hikayat) berbentuk digital multimedia interaktif ini sebagai sumber belajar yang relevan dan kontekstual. Di sisi lain, guru juga dapat lebih mudah berinteraksi dengan siswa dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan media

digital. Selain itu, guru dapat menggunakan e-modul untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa.

b. Kegunaan bagi peserta didik

Peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami isi dari cerita rakyat yang terdapat dalam bahan ajar tersebut. Peserta didik dapat belajar dan mengenali lebih dalam ciri khas dan nilai-nilai dalam hikayat dengan suasana belajar yang berbeda karena menggunakan bahan ajar digital multimedia interaktif yang dapat diakses kapan dan dimana saja. Peserta didik juga dapat menentukan media/bentuk Pelajaran yang diinginkan sesuai dengan gaya dan minat belajarnya.

c. Kegunaan bagi sekolah

Kegunaan bagi sekolah, diharapkan dengan adanya bahan ajar ini bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga akan berkorelasi juga dengan adanya peningkatan mutu dan kualitas sekolah. Selain itu, bahan ajar ini berguna untuk menambah koleksi buku yang ada di sekolah dan juga sebagai tambahan referensi pembelajaran.

d. Kegunaan bagi peneliti lain

Kegunaan bagi peneliti lain yaitu diharapkan dengan adanya bahan ajar ini dapat memberikan manfaat sebagai referensi untuk penelitian lain yang sejenis.