

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah usaha dengan tujuan mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri dengan baik terhadap lingkungannya, dan dengan pendidikan akan menciptakan sebuah perubahan terhadap peserta didik yang akan berfungsi secara memadai dalam kehidupan masyarakat.

Kegiatan yang saling berhubungan dalam pembelajaran yaitu, kegiatan mengajar, belajar, dan sumber belajar. Sumber belajar merupakan komponen penting dan memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, sumber belajar yang dimaksud adalah bahan ajar.

Bahan ajar merupakan bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Sugiarto dalam Supardi (2020:14) mengatakan bahwa bahan ajar merupakan buku yang disusun untuk kepentingan kegiatan pembelajaran baik yang bersumber dari hasil penelitian atau dari hasil sebuah pemikiran tentang sesuatu atau kajian di bidang tertentu lalu dirumuskan menjadi sebuah bahan pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran sering menghadapi masalah seperti lemahnya proses pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran guru lebih banyak menyampaikan materi secara teori, sehingga peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Tugas seorang guru bukan

hanya menciptakan suasana belajar yang nyaman, namun guru harus mampu menciptakan kegiatan belajar yang menarik perhatian peserta didik agar mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru. Bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran harus dapat menarik perhatian peserta didik dan lebih merangsang peserta didik dengan memanfaatkan semua indranya.

Pengembangan bahan ajar merupakan sebuah solusi untuk menarik minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Banyak bahan ajar yang sudah dikembangkan oleh guru, salah satunya ialah bahan ajar berbasis teknologi. Teknologi hampir tidak dapat dipisahkan dengan masa sekarang, teknologi yang begitu banyak diminati membuat teknologi menjadi salah satu media yang cukup efektif bagi peserta didik dalam menerima materi pembelajaran dari guru.

Penelitian ini mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi, pengembangan bahan ajar pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi *Renderforest* sebagai media pengembangan bahan ajar pada materi Hikayat. Aplikasi ini memudahkan guru dalam mengembangkan bahan ajar. Kelebihan dari aplikasi *Renderforest* ini ialah guru dapat menggunakan fitur dan template yang sudah tersedia secara mudah, serta aplikasi ini dapat dihubungkan dengan berbagai platform lain sehingga guru dapat dengan mudah mempublikasikan bahan ajar yang sudah di buat.

Pengembangan bahan ajar pada materi cerita rakyat (Hikayat) merupakan sebuah upaya dalam peningkatan kemampuan berpikir tingkat

tinggi dalam kegiatan menganalisis dan menyatakan kembali atau HOTS (*higher Order Thinkinnng Skill*) pada peserta didik. Seperti yang tertulis dalam standart kurikulum mata pelajaran bahasa Indonesia SMA/SMK kelas X pada K.D 4.7 Siswa diharapkan mampu untuk menceritakan kembali isi cerita rakyat (Hikayat) yang didengar dan dibaca.

Dalam kegiatan menceritakan kembali isi cerita rakyat (Hikayat) diharapkan mampu meningkatkan HOTS siswa, karena pada kegiatan menceritakan kembali isi cerita rakyat (Hikayat) membutuhkan kemampuan menganalisis dan menyatakan kembali atau kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS).

Pada kurikulum 2013 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 37 tahun 2018 menyatakan bahwa salah satu materi yang harus dikuasai oleh peserta didik adalah mampu mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita rakyat (Hikayat) dan mampu menceritakan kembali isi cerita rakyat (Hikayat) baik secara lisan maupun tulisan. Seperti yang tertuang pada standart isi kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA/SMK untuk kelas X, KD 3.7 Mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (Hikayat) baik lisan maupun tulisan. Serta KD 4.7 Menceritakan kembali isi cerita rakyat (Hikayat) yang di dengar dan dibaca.

Sesuai dengan pengamatan peneliti pada peserta didik siswa kelas X di SMK Negeri 1 Patumbak, mengidentifikasi nilai-nilai yang terkandung pada Hikayat merupakan salah satu materi yang sulit untuk dipahami. Peserta didik merasa kesulitan ketika diberikan tugas untuk menemukan

amanat dan nilai dalam hikayat. Hal tersebut dapat di lihat dari nilai yang diperoleh peserta didik dalam mengerjakan tugas menemukan amanat dan nilai yang terkandung dalam hikayat, 70% peserta didik memperoleh nilai 50, sedangkan nilai yang ingin dicapai ialah nilai 75 - 100.

Pada kegiatan pembelajaran guru telah menggunakan bahan ajar berbantuan media pembelajaran pada penyampaian materi hikayat, namun peserta didik lebih banyak bermain daripada memperhatikan materi yang diberikan oleh guru, sebab guru selalu menggunakan media yang sama pada setiap kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik merasa bosan.

Berdasarkan paparan di atas peneliti berinisiatif untuk mengembangkan bahan ajar dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat (Hikayat) Berbantuan Media *Renderforest* Sebagai Peningkatan HOTS Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Patumbak.”

B. Identifikasi Masalah

Penelitian dapat dilakukan setelah ditemukan sebuah permasalahan sehingga dapat dicari solusi untuk masalah tersebut. Arikunto (2010:23) mengatakan identifikasi masalah ialah proses pengenalan dalam penentuan suatu permasalahan yang akan dipecahkan peneliti.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan dapat diidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut :

1. Penggunaan media dalam proses pembelajaran belum bervariasi.
2. Pengembangan media berbasis IT masih jarang dilakukan.
3. Peserta didik masih kesulitan dalam memahami isi cerita rakyat.

C. Batasan Masalah

Masalah penelitian diupayakan agar tidak terlalu luas. Untuk menghindari pembahasan masalah yang terlalu luas, maka dilakukan batasan masalah agar penelitian lebih terfokus. Menurut Arikunto (2010:24) batasan masalah ialah ruang lingkup yang dibatasi dalam penelitian, seperti jenis populasi yang diteliti, lokasi penelitian, waktu penelitian, dan variable yang diteliti.

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian pengembangan ini dibatasi pada :

1. Bahan ajar yang akan dikembangkan berbantuan media *Renderforest*.
2. Materi cerita rakyat yang dikembangkan dibatasi pada KD 3.7 Mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam Hikayat Si Miskin baik lisan maupun tulisan.
3. Materi cerita rakyat yang dikembangkan dibatasi pada KD 4.7 Menceritakan kembali isi cerita Hikayat Si Miskin yang di dengar dan di baca.

D. Rumusan Masalah

Masalah yang telah diidentifikasi akan di carikan solusinya. Untuk menemukan solusi yang tepat untuk memecahkan masalah yang ada maka perlu dibuat sebuah rumusan masalah. Menurut Arikunto (2010:28) batasan masalah merupakan pertanyaan atau pernyataan yang menjelaskan masalah yang akan diteliti secara jelas dan terperinci. Rumusan masalah

harus mengandung unsur yang spesifik, terukur, dan terfokus pada tujuan penelitian.

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini ialah :

1. Bagaimanakah proses pengembangan bahan ajar berbantuan media *Renderforest* pada materi cerita rakyat (Hikayat) sebagai peningkatan HOTS siswa kelas X SMK Negeri 1 Patumbak?
2. Bagaimanakah proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan media pada bahan ajar berbantuan media *Renderforest* pada materi cerita rakyat (Hikayat) kelas X SMK Negeri 1 Patumbak?
3. Bagaimanakah kelayakan bahan ajar berbantuan media *Renderforest* pada materi cerita rakyat (Hikayat) kelas X SMK Negeri 1 Patumbak?

E. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian memiliki sebuah tujuan begitupun dengan penelitian ini. Menurut Arikunto (2010:32) tujuan penelitian adalah tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian yang dilakukan. Tujuan penelitian harus spesifik, terukur, dan terfokus pada permasalahan yang diteliti.

Pada penelitian pengembangan ini memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai, yaitu :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar berbantuan media *Renderforest* pada materi cerita rakyat sebagai

peningkatan HOTS pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Patumbak.

2. Mendeskripsikan validasi ahli materi dan ahli desain pada bahan ajar berbantuan media *Renderforest* pada materi cerita rakyat (Hikayat) sebagai peningkatan HOST pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Patumbak.
3. Mendeskripsikan kelayakan bahan ajar berbantuan media *Renderforest* pada materi cerita rakyat (Hikayat) sebagai peningkatan HOST pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Patumbak.
4. Mendeskripsikan keefektifan bahan ajar berbantuan media *Renderforest* pada materi cerita rakyat (Hikayat) sebagai peningkatan HOTS kelas X SMK Negeri 1 Patumbak.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berhubungan dengan peran apa yang diberikan oleh pelaksana penelitian tersebut.

Menurut Arikunto (2010:32) manfaat penelitian adalah memberikan petunjuk kepada peneliti mengenai persyaratan penelitian yang baik dengan menggunakan istilah yang mudah diingat, yaitu APIK singkatan dari asli, penting, ilmiah dan konsisten.

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai upaya membantu peneliti sebagai calon guru agar mampu mengembangkan dan menerapkan bahan ajar berbasis HOTS.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian diharapkan dapat membantu dan mempermudah guru dalam melakukan proses pembelajaran dalam materi hikayat berbantuan aplikasi Renderforest

c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dapat digunakan untuk mengurangi kesulitan dalam pembelajaran materi cerita rakyat (Hikayat)

BAB II
KAJIAN TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR DAN
PENELITIAN RELEVAN

A. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan bisa diartikan sebagai sebuah proses atau langkah-langkah dalam mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.

P. Siagian (2012:254) menyatakan pengembangan meliputi kesempatan belajar yang bertujuan untuk lebih meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam pekerjaan yang sedang dijalani. Sedangkan menurut Seels dan Richey dalam Yudi (2020:21) bentuk yang paling sederhana penelitian pengembangan berupa :

1. Kajian tentang proses dan dampak rancangan pengembangan dan upaya-upaya pengembangan tertentu atau khusus.
2. Situasi dimana seseorang melaksanakan rancangan, pengembangan pembelajaran, atau kegiatan-kegiatan evaluasi dan mengkaji proses pada saat yang sama.
3. Kajian tentang rancangan, pengembangan, dan proses evaluasi pembelajaran baik yang melibatkan komponen proses secara menyeluruh atau tertentu.

L.R Gay dalam Andi Ibrahim, Dkk (2018:153) berpendapat bahwa pengembangan ialah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik yang berkaitan dengan desain belajar sistematis,

pengembangan dan evaluasi memproses dengan maksud menetapkan dasar empiris untuk mengkreasikan produk pembelajaran dan non pembelajaran yang baru atau model peningkatan pengembangan yang sudah ada.

Sugiyono (2019:186) menyatakan prosedur penelitian dan pengembangan merupakan tahapan sistematis yang dilakukan untuk menghasilkan produk atau proses baru yang lebih baik. Proses penelitian pengembangan dilakukan dengan tujuan meningkatkan kualitas, efesiensi, dan efektivitas produk atau proses yang sudah ada. Sedangkan menurut Prasetyo (2014:7) pengembangan memusatkan perhatiannya tidak hanya pada analisa kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal-akhir, seperti analisis konstekstual dimana pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan.

Eny Winaryati, Dkk (2021:13) menjelaskan penelitian pengembangan terdapat 5 model prosedur pengembangan yaitu :

1. Model R&D Borg & Gall
2. Model spirial 5D cennamo
3. Model R&D oleh Havelock
4. Pengembangan R&D model ADDIE
5. 4D model Thiagarajan

Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan desain model ADDIE. Menurut Mulyatiningsih dalam Taufik Rusmayana (2021: 14) model ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran. Mulyatiningsih dalam Taufik Rusmayana (2021: 14) mengemukakan model ini dapat dignakan untuk

berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Kelima tahap model penelitian ADDIE yaitu :

1. Tahap analisis (*Analysis*)

Tahap analisis pada model ADDIE mencakup kegiatan penilaian kebutuhan, identifikasi tujuan, pelajar, tugas, tujuan dan analisis keterampilan.

2. Tahap perancangan (*Design*)

Tahap perancangan pada model ADDIE mencakup kegiatan pengembangan tujuan, item, tes, dan strategi pembelajaran.

3. Tahap pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan pada model ADDIE meliputi persiapan bahan ajar.

4. Tahap implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi pada model ADDIE meliputi kegiatan dalam mendukung pengiriman instruksi.

5. Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini pendidik merefleksikan dan merevisi apa yang telah dilakukan pada penelitian.

Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan usaha untuk menciptakan sebuah produk serta menyempurnakan produk yang sudah ada. Jenis penelitian yang digunakan ialah R&D

(Research and Development) dan menggunakan desain ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*.

B. Bahan ajar

Bahan ajar merupakan bagian penting dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar berisikan bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Sugiarto dalam Supardi (2020:14) menjelaskan bahwa bahan ajar merupakan buku yang disusun untuk kepentingan kegiatan pembelajaran baik yang bersumber dari hasil penelitian atau hasil dari sebuah pemikiran tentang sesuatu atau kajian dalam bidang tertentu yang kemudian dirumuskan menjadi bahan pembelajaran.

Nurhadi (2004:38) menjelaskan bahan ajar ialah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu siswa mencapai pembelajaran, bahan ajar dapat berupa buku teks, modul, video pembelajaran dan berbagai sumber belajar lainnya.

Arikunto (2006:167) menjelaskan bahan ajar ialah segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih baik sehingga dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan Ahmadi (2010:159) mengemukakan bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas.

Berdasarkan pengertian bahan ajar di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan sesuatu yang disusun untuk membantu guru

dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, bahan ajar dapat berupa buku teks, modul, dan video pembelajaran.

1. Peran Bahan Ajar

Bahan ajar sangat penting bagi pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Supardi (2020:24) Tanpa bahan ajar pendidik akan sulit untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran dan peserta didik tanpa bahan ajar akan sulit mengikuti proses belajar dikelas.

a. Bahan ajar bagi pendidik

Mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator. Dengan adanya bahan ajar proses, proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif karena pendidik tidak hanya berfungsi sebagai pengajar tetapi lebih berfungsi sebagai fasilitator yang mampu membimbing peserta didiknya dalam memahami suatu materi pembelajaran.

b. Bahan ajar bagi peserta didik

Dengan adanya bahan ajar yang dirancang dan ditulis dengan urutan yang baik dan logis serta sejalan dengan pelajaran yang ada, maka peserta didik dapat mempelajari bahan ajar tersebut secara mandiri kapan dan dimana saja. Dengan demikian, peserta didik lebih siap dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Jenis-Jenis Bahan Ajar

Bahan ajar dapat dikelompokkan dalam beberapa jenis. Andi Prastowo (2017:40) menjelaskan jenis-jenis bahan ajar dikelompokkan menjadi 3 kelompok yaitu bahan ajar berdasarkan bentuknya, bahan ajar

berdasarkan sifatnya dan bahan ajar berdasarkan cara kerjanya. Sedangkan Heinich.Dkk dalam Supardi (2020:16) mengkategorikan jenis bahan ajar dalam lima kelompok besar yaitu :

- a. Bahan ajar yang tidak di proyeksikan, contoh foto, diagram, display, model.
- b. Bahan ajar yang di proyeksikan, contoh *slide*, *filmstrips*, *overhead transparencies* (OHT), proyeksi komputer.
- c. Bahan ajar audio, contoh kaset dan compact disc.
- d. Bahan ajar video seperti video dan film.
- e. Bahan ajar (Media) komputer, contoh *computer mediated instruction* (CMI), *computer based multimedia* atau *hypermedia*.

Bahan ajar menurut Rowntree dalam Supardi (2020:17) dapat dikelompokkan menjadi empat klasifikasi berdasarkan sifatnya yaitu :

- a. Bahan ajar berbasis cetak seperti buku. Pamflet, panduan belajar siswa, bahan tutorial, buku kerja siswa, peta, *charts*, foto, bahan dari majalah dan koran, dan lainnya.
- b. Bahan ajar yang berbasiskan teknologi seperti, audiocassette, siaran radio, *slide*, *filmstrips*, film, *video cassette*, siaran televisi, video interaktif, *computer based tutorial* (CBT) dan multimedia.
- c. Bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek seperti, lembar observasi, kit sains, lembar wawancara, dan lainnya.

- d. Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia (terutama dalam pendidikan jarak jauh), misalnya telepon dan *video conferencing*.

Berdasarkan pengertian bahan ajar yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan bagian terpenting dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar juga di bagi menjadi dua bagian yaitu bahan ajar cetak dan non cetak. Dari jenis-jenis bahan ajar yang dituliskan di atas, bahan ajar yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu bahan ajar non cetak berupa video.

C. Media

Media merupakan sebuah alat atau sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran atau penyampai dalam kegiatan komunikasi antar komunikator dan komunikan. Media merupakan segala alat yang dapat menyajikan dan menarik perhatian peserta didik untuk belajar, seperti buku, film, video, kaset, dan lainnya.

Iwan Falahudin (2014:5) menjelaskan media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

M.Miftah dalam M. Miftah (2022:2: menjelaskan media pembelajaran yang dirancang secara memadai dapat meningkatkan dan memajukan belajar dan memberikan dukungan pada pembelajaran yang

berbasis guru dan tingkat keefektifan media pembelajaran tergantung pada guru itu sendiri.

Dari pengertian media diatas dapat disimpulkan media merupakan alat atau sarana yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi.

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran, penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran guru dapat menarik perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada materi yang disampaikan.

Azhar Arsyad dalam sukiman (2018:4) menjelaskan bahwa media merupakan alat yang menyampaikan atau mengantar pesan dalam pembelajaran. Secara umum peran guru yang menggunakan media pembelajaran sangatlah berbeda dari peran guru tanpa menggunakan media pembelajaran. Sedangkan Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Iwan Falahudin (2014: 109) menyatakan media merupakan alat peraga atau alat bantu yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkrit.

Azhar Arsyad (2020:15) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Abdul Wahid (2018:15) menyatakan penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu

keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran dan memegang peran penting dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga penggunaan media pembelajaran akan mempengaruhi kualitas proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran guru dapat menarik perhatian siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran dan berkonsentrasi pada isi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Seperti yang terdapat dalam Al-qur'an terjemah Kemenag (2013:379) surah An-naml ayat 28 ;

أَذْهَبَ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقِيهِ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّ عَنْهُمْ فَانظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ ﴿٢٨﴾

Artinya : pergilah dengan (membawa) surat ini, lalu jatuhkanlah kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan.

Ayat diatas menjelaskan bahwa media yang digunakan Raja Sulaiman untuk menyampaikan pesan kepada Ratu Bilqis adalah sebuah surat dan perantaranya adalah burung Hud-Hud.

Dari pengertian media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau alat peraga yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam kegiatan pembelajaran yang dapat membangkitkan keinginan dan minat peserta didik.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Seiringnya perkembangan zaman dan teknologi guru dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sehingga peserta didik mudah memahami materi yang diberikan oleh guru.

Sukiman (2018:41) menjelaskan bahwa manfaat media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik.

Azhar Arsyad (2020:21) mengemukakan beberapa dampak positif dari penggunaan media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Penyampaian pembelajaran menjadi baku. Setiap peserta didik melihat atau mendengar penyajian melalui media pembelajaran menerima pesan yang sama.
- b. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu yang singkat untuk emngantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak.
- c. Pembelajaran bisa lebih menarik, media dapat dimanfaatkan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap memperhatikan.

3. Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran

Dalam penggunaan media dalam pembelajaran, terdapat kelebihan dalam penggunaannya, yaitu :

- a. Memperjelas materi bahan ajar yang disampaikan.

- b. Membantu guru memimpin kelas.
- c. Membantu meringankan peran guru.
- d. Merangsang peserta didik untuk bertanya.
- e. Mendorong peserta didik aktif belajar.
- f. Memudahkan dalam mengatasi jarak, ruang, dan waktu.

Selain memiliki kelebihan, penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran juga memiliki keterbatasan, yaitu :

- a. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran hanya sebagai alat bantu, bukan pengganti guru.
- b. Media yang menggunakan listrik, maka sangat bergantung terhadap daya listrik tersebut.
- c. Terkadang ada juga media yang memerlukan penataan ruangan yang khusus.
- d. Mempersiapkan beberapa media pembelajaran membutuhkan waktu yang cukup lama.
- e. Kalau terjadi kerusakan mendadak, sangat mengganggu kegiatan pembelajaran bahkan tidak dapat digunakan selanjutnya.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Untuk menentukan media yang sesuai dalam pembelajaran guru harus memahami terlebih dahulu jenis-jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan.

Nunuk Suryani (2020:49) Mengemukakan beberapa jenis-jenis media pembelajaran yaitu :

a. Media berbasis manusia

Media ini bermanfaat apabila tujuannya untuk mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dalam kegiatan belajar peserta didik.

b. Media berbasis cetak

Media berbasis cetak yang umum adalah buku teks, jurnal, majalah dan lembaran kertas. Dalam media cetak ada enam hal yang harus diperhatikan saat merancang, yaitu konsistensi, formal, organisasi, daya tarik, ukuran huruf dan penggunaan spasi.

c. Media berbasis visual

Media visual ialah sebuah alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan informasi, pesan yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan.

d. Media audio-visual

Media audio visual ialah media pembelajaran yang yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indera penglihatan dan pendengaran.

e. Media berbasis komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara memproduksi dan menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital.

Berdasarkan pendapat mengenai jenis-jenis media di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media terbagi menjadi lima jenis, yaitu media berbasis manusia, media berbasis cetak, media berbasis visual, media audio visual dan media berbasis komputer. Dari ke lima jenis media di atas, media yang digunakan dalam penelitian ini ialah media berbasis komputer yang menggunakan bantuan Aplikasi *Renderforest*.

D. Aplikasi Renderforest

Aplikasi *Renderforest* merupakan sebuah platform pembuatan video online yang menyediakan berbagai macam fitur dan tools untuk membuat video animasi, presentasi, slideshow, promosi, logo animasi. *Renderforest* juga menawarkan berbagai macam template video yang bisa di sesuaikan dengan kebutuhan. Pengguna dapat menyesuaikan template dengan memasukkan teks, gambar, dan video.

Renderforest juga menyediakan fitur-fitur seperti pembuatan logo, musik latar, dan suara narasi yang ditambahkan pada video. *Renderforest* juga dapat digunakan oleh kalangan manapun yang ingin membuat presentasi video animasi yang mudah, cepat, dan efektif.

Muhammad Azriel dan Naniek Kusumawati (2022:3) menjelaskan bahwa “Aplikasi *Renderforest* merupakan perangkat lunak yang menawarkan layanan produksi video gratis secara online, alay gratis yang memungkinkan dalam membuat presentasi kualitas profesional, intro, tayangan slide dan banyak lagi.”.

1. Kelebihan dan kekurangan Renderforest

Muhammad Azriel dan Naniek Kusumawati (2022:3) menyebutkan dalam penggunaan *Renderforest* terdapat beberapa kelebihan yaitu:

a. Mudah digunakan

Renderforest menyediakan fitur yang mudah digunakan, sehingga pengguna tidak harus memiliki keahlian khusus dalam desain grafis atau animasi untuk membuat video yang menarik.

b. Beragam pilihan template

Renderforest menyediakan lebih dari 50.000 template yang dapat digunakan dan dipilih oleh pengguna, termasuk video, animasi, presentasi dan lainnya. Sehingga pengguna dapat memilih template yang sesuai dengan kebutuhannya.

c. Fleksibilitas

Renderforest memungkinkan pengguna dapat menambahkan teks, gambar, video, musik, dan efek animasi untuk membuat video yang unik dan menarik.

d. Harga terjangkau

Renderforest menyediakan berbagai pilihan paket dengan harga yang terjangkau, mulai dari gratis sampai premium, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan biaya yang dimiliki oleh pengguna.

e. Integritas dengan platform lain

Renderforest dapat dihubungkan dengan berbagai platform lain, seperti *YouTube*, *Facebook*, *Instagram* sehingga pengguna

dapat mempublikasikan video dengan mudah di berbagai platform.

Muhammad Azriel dan Naniek Kusumawati (2022:3) menyebutkan selain kelebihan *Renderforest* juga memiliki beberapa kekurangan,

Antara lain :

a. Keterbatasan kreatifitas

Pengguna akan merasa terbatas dalam mengapresiasi kreativitas karena penggunaan template yang sudah tersedia pada platform *Renderforest*.

b. Ketergantungan pada koneksi internet

Renderforest merupakan platform berbasis cloud, sehingga pengguna memerlukan koneksi internet yang stabil dan cepat untu dapat menggunakan platform ini dengan lancar.

c. Tidak dapat m enghasilkan video yang sangat kompleks

Renderforest lebih cocok untuk menghasilkan video animasi dan presentasi yang sederhana, dan tidak cocok untuk membuat video yang sangat kompleks dan memerlukan editing yang sanngat canggih.

d. Batasan durasi video

Renderforest memiliki batasan durasi video yang dapat dibuat, tergantung pada paket dipilih pengguna. Namun paket gratis hanya memungkinkan durasi hingga 3 menit saja.

E. Media ajar Berbantuan *Renderforest*

Media ajar *Renderforest* adalah sebuah bentuk bahan ajar yang menggunakan media teknologi yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Bahan ajar berbantuan media *Renderforest* merupakan salah satu pembaruan dalam kegiatan pembelajaran pada materi cerita rakyat (Hikayat).

Bahan ajar berbantuan media *Renderforest* bisa membantu guru dalam menciptakan kegiatan belajar yang menarik. Bahan ajar berbantuan media *Renderforest* ini di desain dengan semenarik mungkin agar dapat membuat peserta didik senang dalam kegiatan memahami pembelajaran.

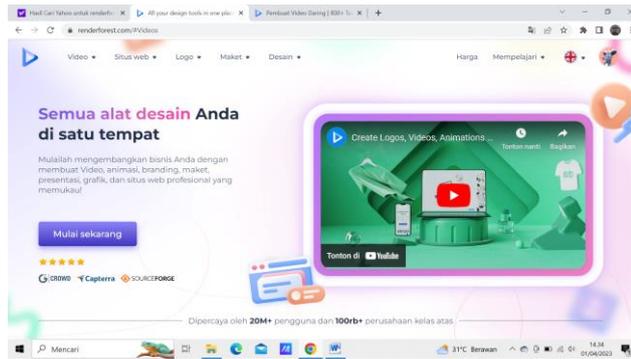
Bahan ajar ini dapat membuat peserta didik lebih aktif, mandiri, berpikir kritis serta membuat pembelajaran lebih menarik. Peserta didik akan lebih menyukai pembelajaran karena bahan ajar yang digunakan berbentuk audio visual, serta bahan ajar berbantuan media *Renderforest* dapat dibagikan pada platform lain seperti *Facebook*, *Instagram* karena pada umumnya peserta didik sudah memiliki platform tersebut.

Pengembangan bahan ajar ini menggunakan media *Renderforest* yaitu sebuah aplikasi yang dapat diakses melalui android atau pun andriod secara online maupun offline.

Berikut adalah langkah-langkah pembuatan bahan ajar berbantuan media *Renderforest* :

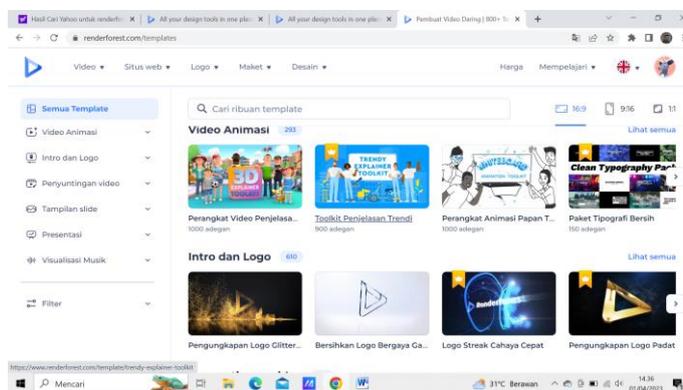
1. Pertama instal aplikasi *Renderforest* atau buka situs aplikasi *Renderforest* pada laptop maupun Android.

Gambar 1. Tampilan Aplikasi *Renderforest*



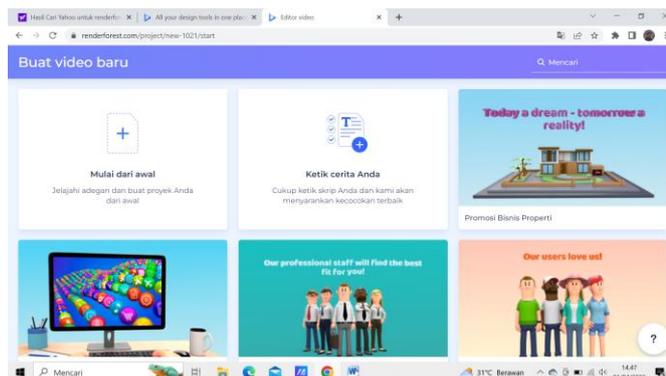
2. Sebelum memulai membuat bahan ajar, terlebih dahulu pilih template yang sesuai dengan kebutuhan yang tersedia pada aplikasi *Renderforest*.

Gambar 2. Tampilan Menu Pada Aplikasi *Renderforest*



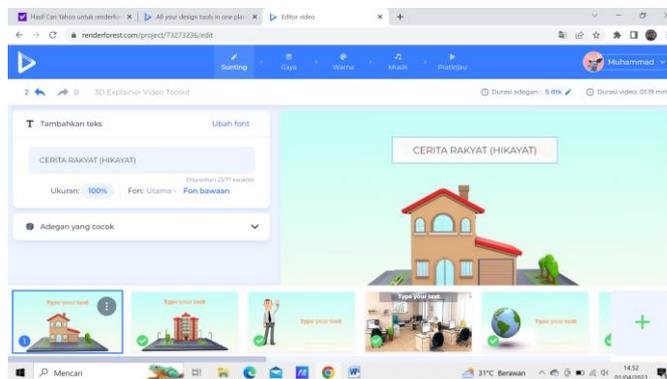
3. Setelah memilih template yang sesuai, pilihlah baground yang diinginkan.

Gambar 3. Tampilan Pilihan Baground Pada Aplikasi *Renderforest*



- Setelah memilih template dan background yang diinginkan, masukkan materi cerita rakyat (Hikayat).

Gambar 4. Tampilan Template Yang Dipilih Pada Aplikasi *Renderforest*



Berikut adalah contoh desain bahan ajar berbantuan media *Renderforest*.

Gambar 5. Tampilan Utama Bahan Ajar Berbantuan Media *Renderforest*



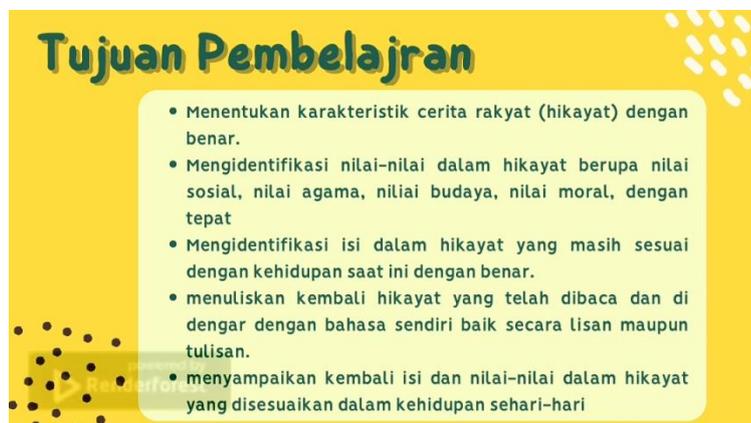
Gambar 6. Desain Isi Bahan Ajar Berbantuan Media *Renderforest*



Gambar 7. Desain Isi Bahan Ajar Berbantuan Media *Renderforest*



Gambar 8. Desain Isi Bahan Ajar Berbantuan Media *Renderforest*



Gambar 9. Desain Isi Bahan Ajar Berbantuan Media *Renderforest*



F. Keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS)

HOTS merupakan kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah, mengambil keputusan dan melakukan analisis secara kritis dan kreatif. Menurut Arikunto (2006:28) HOTS ialah kemampuan berpikir dan memecahkan masalah yang lebih kompleks, serta mampu melakukan pemecahan masalah yang belum pernah ditemui sebelumnya. HOTS juga melibatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mencakup kemampuan analisis, sintesis, evaluasi, dan kreatifitas.

HOTS menurut Sani (2019:2) adalah kemampuan berpikir tinggi strategis untuk menggunakan informasi dalam menyelesaikan masalah, menganalisa argumen, negosiasi isu dan membuat prediksi. Lewis & Smith dalam Kadek Hengki Primayana (2019:86) berpikir tingkat tinggi akan terjadi ketika seseorang mengaitkan informasi baru dengan informasi yang sudah tersimpan di dalam ingatannya dan menghubungkan-hubungkannya atau menata ulang serta mengembangkan informasi tersebut untuk mencapai suatu tujuan atau menemukan suatu penyelesaian dari suatu keadaan yang sulit dipecahkan.

Saputra (2016:91) mengemukakan HOTS merupakan sebuah proses berpikir yang dikembangkan dari beberapa konsep, metode kognitif dan taksonomi pembelajaran seperti metode problem solving, taksonomi bloom, dan taksonomi pembelajaran, pengajaran, dan penilaian.

Taksonomi bloom ialah kerangka konsep untuk mengidentifikasi kemampuan berpikir mulai dari tingkat yang paling rendah hingga tingkat yang paling tinggi. Menurut Bloom dalam Saputra (2016:91) keterampilan kognitif dibagi menjadi dua bagian yaitu, keterampilan berpikir tingkat rendah dan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Keterampilan berpikir tingkat rendah meliputi :

- a. Mengingat/*Remembering* (C1).
- b. Memahami/*Understanding* (C2).
- c. Menerapkan/*Applying* (C3).

Keterampilan berpikir tingkat tinggi meliputi :

- a. Keterampilan menganalisis/*Analysing* (C4)
- b. Mengevaluasi/*Evaluating* (C5)
- c. Mengkreasi/*Creating* (C6)

1. Kelebihan dan Kekurangan HOTS

Keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) juga memiliki kekurangan dan kelebihan. Arikunto (2006:28) mengemukakan beberapa kelebihan dan kekurangan dari penerapan HOTS dalam pendidikan, antara lain :

- a. Kelebihan

- 1) Memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara mandiri dan kritis, dapat membantu untuk menghadapi tantangan di dunia nyata.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti analisis, sintesis, evaluasi dan kreatifitas, yang dapat membantu siswa untuk memahami informasi secara lebih mendalam dan mampu memecahkan masalah yang kompleks.
- 3) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengambil keputusan yang lebih rasional dan berdasarkan pemikiran yang lebih kritis.

b. Kekurangan

- 1) HOTS membutuhkan waktu yang lebih lama dan rumit dalam pengajaran dan pembelajaran, yang dapat mengurangi waktu yang tersedia untuk materi pembelajaran lainnya.
- 2) Penerapan HOTS memerlukan pengetahuan dan keterampilan khusus dari guru, sehingga memerlukan investasi waktu dan sumber daya yang lebih besar dalam pelatihan guru.
- 3) Evaluasi kemampuan peserta didik dalam HOTS memerlukan instrumen evaluasi yang lebih rumit dan mahal, sehingga memerlukan dana yang lebih besar untuk pengukuran kemampuan peserta didik.

G. Hikayat

Dalam kurikulum 2013 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 37 tahun 2018 cerita Hikayat

merupakan salah satu materi yang diajarkan di jenjang SMA/SMK kelas X semester ganjil. Peserta didik diharapkan mampu menguasai kompetensi pada pembelajaran Hikayat.

Hikayat merupakan cerita tradisional yang berasal dari masyarakat tertentu, dan diwariskan dari generasi ke generasi melalui tulisan maupun lisan. Menurut Abdul Chaer (2009:1) Hikayat merupakan cerita yang berkembang dalam masyarakat tertentu, dan di wariskan secara turun temurun melalui lisan dan tulisan. Sedangkan menurut Mei Ekawati (2015:52) hikayat adalah cerita rekaan dalam bentuk prosa. Sifat rekaan hikayat merupakan unsur yang menonjol, kadar rekaannya selalu sesuai dengan taraf kebudayaan masyarakat dan alam pikiran mereka.

Kamus besar bahasa Indonesia (2017:401) Menjelaskan bahwa Hikayat adalah karya sastra melayu kuno berbentuk prosa yang berisi tentang cerita dan silsilah. Hikayat sekarang mengacu kedalam bentuk karya sastra beragam prosa yang berisikan tentang kisah fantastik dan penuh dengan petualangan.

1. Jenis Hikayat

Hikayat dibagi menjadi beberapa jenis yaitu, epos india, cerita rakyat, dan cerita jawa.

Tomi Rianto (2019:33) mengemukakan beberapa jenis Hikayat yang di golongkan sesuai isi maupun asal daerahnya sebagai berikut :

- a. Jenis hikayat berdasarkan isinya :
 - 1) Berdasarkan sejarah, seperti Hikayat Hang Tuah
 - 2) Berdasarkan rekaan, seperti Hikayat Malim Dewa

3) Berdasarkan Biografi, seperti Hikayat Abdullah dan Ibrahim Bin Adam

b. Jenis hikayat berdasarkan Asalnya

1) Melayu asli, seperti Hikayat Bayan Budiman

2) Pengaruh hindu, seperti Hikayat Sri Rama

3) Pengaruh arab-persia, seperti Hikayat Seribu Satu Malam

4) Pengaruh jawa, seperti Hikayat Malim Deman

Hikayat memiliki beberapa jenis, Bascom dalam Mutiqoh (2017:17) membagi Hikayat menjadi tiga golongan besar yaitu :

a. Mite (Myth)

Mite merupakan cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh empunya cerita. Mite ditokohi oleh para dewa atau tokoh setengah dewa.

b. Legenda

Legenda ialah cerita prosa rakyat yang mempunyai ciri-ciri mirip dengan mite, yaitu dianggap benar-benar terjadi namun tidak dianggap suci, dan legenda ditokohi oleh manusia bukan dewa atau setengah dewa.

c. Dongeng

Dongeng adalah prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi, dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran, berisi pelajaran (Moral) atau bahkan sindiran terhadap sesuatu.

2. Unsur-unsur Hikayat

Robert Staton dalam Yuni dan Isnaini Rahmawati (2022:268) mengemukakan unsur hikayat terdiri dari tema, fakta cerita, dan sarana sastra.

1. Tema

Wicaksono dalam Yuni dan Isnaini Rahmawati (2022:268) menjelaskan tema merupakan pokok permasalahan dari sebuah cerita, bisa menjadi makna cerita, gagasan sentral yang hendak diperjuangkan dalam cerita fiksi, ataupun dasar dari sebuah cerita.

2. Fakta Cerita

Robert Stanton dalam Yuni dan Isnaini Rahmawati (2022:268) menjelaskan fakta cerita adalah elemen-elemen yang berfungsi sebagai catatan kegiatan kejadian yang imajinatif dari sebuah cerita, elemen-elemen tersebut terdiri dari penokohan, alur dan latar.

3. Sarana sastra

Kurniawan Yuni dan Isnaini Rahmawati (2022:270) menjelaskan sarana sastra merupakan suatu hal yang dimanfaatkan oleh pengarang untuk memilih dan menata detail dari cerita agar bisa tercapai pola yang memiliki makna. Sarana sastra meliputi sudut pandang, gaya dan tone, simbolisme dan ironi.

Selain unsur-unsur yang di paparkan diatas setiap karya sastra juga mempunyai unsur pembangun seperti unsur intrinsik dan ekstrinsik, berikut unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik hikayat.

1. Unsur intrinsik

Unsur intrinsik merupakan bagian yang menyusun dari dalam yang mewujudkan struktur sebuah karya sastra, yaitu : tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, sudut pandang, dan amanat.

a. Tema

Tema merupakan sebuah ide atau gagasan utama tentang sesuatu. Tarigan dalam Saputra (2021:34) menjelaskan tema ialah pandangan hidup atau perasaan mengenai kehidupan atau nilai-nilai yang membentuk, membangun dasar atau gagasan utama dari sebuah karya sastra.

Sumasari (2014:72) mengemukakan tema terbagi menjadi dua yaitu, tema mayor ; ialah tema yang sangat menonjol yang menjadi persoalan, dan tema minor ; ialah tema yang tidak menonjol.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tema ialah ide, gagasan atau pikiran dari sebuah cerita.

Contoh tema pada hikayat Si Miskin : Kunci kesuksesan adalah kesabaran dan perjalanan hidup seseorang yang penuh rintangan dan cobaan.

b. Tokoh dan penokohan

Tokoh dan penokohan merupakan pemeran sebuah cerita dan cara menampilkan tokoh didalam sebuah cerita.

Saputra (2021:37) tokoh atau penokohan adalah para pelaku yang terdapat dalam sebuah cerita. Tokoh dalam cerita ialah ciptaan dari pengarang atau gambaran dari prang-orang yang hidup di alam nyata.

Sumasari (2014:72) tokoh ialah pelaku dalam sebuah karya sastra. Didalam karya sastra terdapat beberapa tokoh, namun hanya ada satu tokoh utama yang merupakan tokoh penting dalam sebuah karya sastra.

Contoh tokoh dan penokohan pada hikayat Si Miskin :

- 1) Si miskin 1 (Raja Keindraan) : adil dan pemurah, mudah dipercaya, baik hati, pekerja keras dan penuh kasih sayang.
- 2) Si miskin 2 (Permaisuri/Tuan puteri Ratna Dewi) : Setia, berhati teguh dan penuh kasih sayang.
- 3) Maharaja Indera Dewa : Iri hati, penghasut, pembohong.
- 4) Marakarmah : Berbakti, penyayang, pendendam dan sakti.
- 5) Nila Kesuma : Berbakti
- 6) Raja Mangindera Sari : Penolong.
- 7) Cahaya Chairani : Baik hati dan suka menolong.
- 8) Nahkoda Kapal : Jahat dan mesum.
- 9) Nenek Kebayan : Baik hati dan amanah.

c. Alur (*Plot*)

Alur merupakan rangkaian peristiwa yang memiliki

Keterkaitan dengan sebab akibat.

Sumasari (2014:73) Menyatakan alur)Plot ialah rangkaian peristiwa yang memiliki hubungan sebab akibat sehingga menjadi suatu kesatuan yang padu dan utuh.

Contoh alur pada hikayat Si Miskin : Hikayat Si Miskin menggunakan alur maju karena hikayat tersebut menceritakan dari awal sampai akhir permasalahan.

d. Latar (*Setting*)

Latar adalah waktu atau tempat terjadinya peristiwa atau sebuah cerita yang terjadi dalam sebuah karya.

Sumarsari(2014:72) menuliskan bahwa latar (*setting*) ialah waktu atau tempat terjadinya peristiwa yang terjadi dalam sebuah karya sastra. Latar (*setting*) dibedakan menjadi 2 yaitu latar material dan sosial. Latar material merupakan latar belakang alam atau lingkungan dimana tokoh tersebut erda. Sedangkan latar sosial ialah tata krama tingkah laku, adat dan pandangan hidup.

Contoh latar pada hikayat Si Miskin :

- 1) Latar tempat : Negeri antah berantah, hutan, pasar, negeri puspa sari, lautan, tepi pantai pulau raksasa, kapal, dan negeri palinggam cahaya.
- 2) Suasana : Tegang, mencekam, menyedihkan dan bahagia.

e. Sudut pandang

Nurgiyantoro dalam Andi Hermawan (2019:16) menyatakan sudut pandang ialah strategi atau siasat yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan dan cerita. Segala sesuatu yang dikemukakan dalam cerita memang memiliki pengarang, yaitu berupa pandangan hidup dan tafsirannya terhadap kehidupan.

Contoh sudut pandang pada hikayat Si Miskin ialah : Sudut pandang orang ketiga.

f. Amanat

Sumasari (2014:74) menuliskan bahwa amanat ialah pemecahan yang diabrikan oleh pengarang bagi persoalan didalam karya sastra. Amanat bisa disebut sebagai makna, makna dibedakan menjadi makna niat dan makna muatan. Makna niat merupakan makna yang diniatkan oleh pengarang bagi karya sastra yang ditulisnya, sedangkan makna muatan ialah makna yang termuat dalam karya sastra tersebut.

Contoh amanat pada hikayat Si Miskin : Hadapilah semua rintangan dan cobaan dalam hidup dengan sabar dan rendah hati.

2. Unsur ekstrinsik

Unsur ekstrinsik merupakan unsur yang membentuk karya sastra dari luar sastra itu sendiri. Menurut Della Maretha (2019:79) tidak ada sebuah karya sastra yang tumbuh otonom, tetapi selalu pasti berhubungan secara ekstrinsik dengan luar sastra.

Rokhmansyah dalam Della Maretha (2019:79) mengemukakan bahwa unsur ekstrinsik karya sastra meliputi unsur biografi, unsur psikologis, keadaan lingkungan dan pandangan hidup pengarang. Sedangkan menurut Nurgiyantoro dalam Della Maretha (2019:79) unsur ekstrinsik meliputi keadaan subjektivitas pengarang, biografi pengarang dan keadaan psikologi.

3. Nilai-nilai dalam hikayat

Nilai merupakan sesuatu yang sangat berharga, bermutu, berguna dan menunjukkan sebuah kualitas. Dalam karya sastra nilai merupakan sebuah makna dibalik sesuatu yang ditulis.

Suherli Dkk (2017:123) mengemukakan nilai dalam hikayat terbagi menjadi 6, yaitu :

a. Nilai Moral

Nilai yang berhubungan dengan masalah moral. Pada dasarnya nilai moral berkaitan dengan nasihat-nasihat yang berkaitan dengan budi pekerti, perilaku, atau tata susila yang didapat pembaca dari cerita yang dibaca maupun dengernya.

b. Nilai Agama/Religi

Nilai yang berhubungan dengan masalah keagamaan. Nilai religi biasanya ditandai dengan penggunaan kata dan konsep Tuhan, makhluk ghaib, dosa dan pahala, serta surga dan neraka.

c. Nilai Budaya

Nilai yang diambil dari budaya yang berkembang secara turun menurun dimasyarakat (berhubungan dengan budaya melayu) ciri

khas nilai-nilai budaya dibandingkan nilai lainnya adalah masyarakat takut meninggalkan atau menentang nilai tersebut karena takut sesuatu yang buruk akan terjadi.

d. Nilai Sosial

Nilai yang berhubungan dengan kehidupan didalam masyarakat. Biasanya berupa nasihat-nasihat yang berkaitan dengan kemasyarakatan. Indikasi nilai sosial dikaitkan dengan kepatuhan dan kepatutan yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

e. Nilai Pendidikan/Edukasi

Nilai yang berhubungan dengan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang/kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan.

f. Nilai Estetika

Nilai yang berhubungan dengan keindahan dan seni.

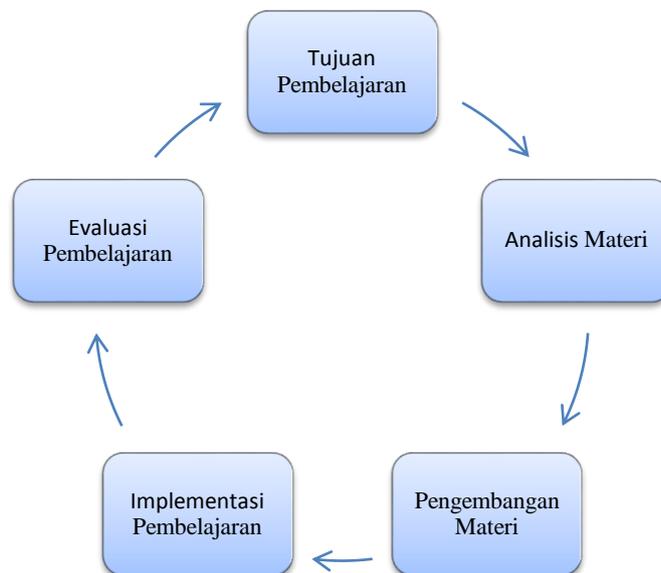
H. Kerangka Berpikir

Dalam kerangka berpikir ini, pengembangan bahan ajar berbantuan media *Renderforest* diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa. Peneliti Menetapkan terlebih dahulu tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik dalam mengembangkan bahan ajar cerita rakyat (Hikayat) dengan bantuan media *Renderforest*. Kemudian peneliti mengidentifikasi keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) yang ingin dicapai oleh siswa melalui pembelajaran cerita rakyat (Hikayat) menggunakan media *Renderforest*. Setelah menetapkan tujuan pembelajaran peneliti akan mengumpulkan dan menganalisis materi cerita

rakyat yang relevan dengan konteks pembelajaran serta menentukan kesesuaian cerita rakyat (Hikayat) dengan tingkat kelas dan target keterampilan HOTS.

Setelah menentukan tujuan pembelajaran serta menganalisis peneliti akan mulai merancang materi cerita rakyat (Hikayat) dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Dan memilih elemen media yang sesuai untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap cerita rakyat (Hikayat) sehingga peneliti dapat mengorganisasikan materi cerita rakyat (Hikayat) dengan cara yang mudah dipahami dan sistematis.

Setelah merancang dan memilih media yang sesuai peneliti akan menyampaikan materi cerita rakyat dengan menggunakan media *Renderforest* secara efektif dan efisien serta memberikan latihan atau aktivitas yang dapat memfasilitasi keterampilan HOTS siswa, seperti membuat pertanyaan berdasarkan cerita, membangun argumentasi, dan menganalisis informasi yang diberikan. Kemudian peneliti mengevaluasi kemajuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan keterampilan HOTS melalui penilaian formatif dan sumatif. Dan peneliti akan Mengevaluasi afektifitas penggunaan media *Renderforest* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi cerita rakyat dan keterampilan HOTS.



Gambar 10. Kerangka Pikir

I. Penelitian relevan

penelitian mengambil beberapa penelitian yang relevan sebagai inspirasi.

Berikut adalah penelitian relevan yang diambil :

1. Penelitian yang dilakukan Deswita Eka Putri, Dkk (2022) yang berjudul “kemampuan menuliskan kembali isi hikayat dengan bantuan media audiovisual siswa kelas X SMAN 5 padang”.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa kemampun menuliskan kembali isi hikayat dengan bantuan media audiovisual siswa kelas x sman 5 padang terbagi atas 7 kualifikasi yaitu, sempurna, baik sekali, baik, lebih dari cukup, cukup, hampir cukup dan kurang. Penilaian secara keseluruhan terdapat 7 kategori yaitu. Pertama, yang berada pada tingkat penguasaan 100 (96-100) kualifikasi sempurna berjumlah 20 orang (28%). Kedua, yang berada pada tingkat penguasaan 91,67 (86%-95%) kualifikasi baik

sekali berjumlah 6 orang (8%). Ketiga, yang berada pada tingkat penguasaan 83,33 (76%-85%) kualifikasi baik berjumlah 13 orang (18%). Keempat, yang berada pada tingkat penguasaan 75 dan 66,67 (66%-75%) kualifikasi lebih dari cukup berjumlah 16 orang (22%). Kelima, yang berada pada tingkat penguasaan 58.33 (56%-65%) kualifikasi cukup berjumlah 6 orang (8%). Keenam, yang berada pada tingkat penguasaan 50 (46-55%) kualifikasi hampir cukup berjumlah 7 orang (10%). Ketujuh, yang berada pada tingkat penguasaan 41.67 (36-45%) kualifikasi kurang berjumlah 4 orang (6%). Rata-rata kemampuan menuliskan kembali isi hikayat dengan bantuan audiovisual siswa adalah 78.74 dengan kualifikasi baik yang berada pada rentangan 76-85%.

Adapun perbedaan dalam penelitian ini ialah penelitian yang dilakukan oleh Deswita Eka Putri, Dkk (2022) tidak ingin meningkatkan HOTS pada peserta didik kelas X dengan menggunakan teks hikayat. Sedangkan penelitian ini ingin meningkatkan HOTS pada peserta didik dengan menggunakan materi hikayat.

2. Penelitian yang dilakukan Maya Susilawati, Dkk (2023) yang berjudul “pengembangan bahan ajar berbasis komik pada pembelajaran parafrasa teks hikayat menjadi cerpen siswa kelas X SMAN 10 samarinda”.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan dapat diketahui secara keseluruhan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis komik dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam

mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang berlaku, yakni 75. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memparafrasa teks hikayat.

Adapun perbedaan dalam penelitian ini ialah media yang digunakan, pada penelitian yang dilakukan oleh Maya Susilawati, Dkk menggunakan media komik, sedangkan penelitian ini menggunakan bantuan media renderforest. Dan perbedaan yang kedua adalah penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan HOTS pada siswa kelas X, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Maya Susilawati, Dkk bertujuan untuk memparafrasa hikayat menjadi sebuah cerita pendek.

3. Penelitian yang dilakukan Siti Rukimi, Dkk (2021) yang berjudul “Pengaruh Pendekatan High Order Thinking Skill (HOTS) Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi”.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan dapat dikatakan bahwa pengaruh pendekatan berbasis High Order Thinking Skill (HOTS) memiliki pengaruh baik bagi kemampuan siswa dalam menulis teks eksplanasi. Hal ini dapat dilihat peserta didik mampu membuat teks eksplanasi sesuai dengan struktur yang lengkap, yaitu pernyataan umum, urutan sebab-akibat dan interpretasi. Peserta didik secara garis besar mampu menuliskan isi disetiap bagian struktur dengan baik dan benar sesuai dengan topik yang dibahas.

Adapun perbedaan dalam penelitian ini ialah materi yang digunakan, pada penelitian Siti Rukimi Dkk menggunakan materi teks

eksplanasi sebagai materi pada penelitian, sedangkan penelitian ini menggunakan materi hikayat sebagai bahan penelitian. Dan perbedaan yang kedua ialah penelitian ini ingin meningkatkan HOTS pada peserta didik menggunakan materi hikayat dengan berbantuan media Renderforest, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Siti Rukimi Dkk menggunakan pendekatan HOTS sebagai pengaruh dalam kemampuan menulis.

4. Penelitian yang dilakukan Muhammad Azrel dan Naniek Kusumawati (2022) yang berjudul “Desain Media Renferforest Untuk Meningkatkan Pemahaman Sains Pada Siswa Sekolah Dasar”.Universitas PGRI Madiun.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, kelayakan media Renderforest dengan hasil validasi. Validasi materi dengan presentase 84% dengan kategori sangat layak. Validasi media dengan presentase 88,8% dengan kategori sangat layak digunakan, tanpa perlu revisi. Dan validasi bahasa dengan presentase 88% dengan kategori sangat layak. Hal ini membuktikan bahwa media Renderforest dalam pembelajaran IPA layak diuji cobakan kepada siswa kelas V Sekolah Dasar.

Persamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Azrel dan Naniek dan penelitian ini ialah pengembangan bahan ajar sama-sama menggunakan bantuan dari media Renderforest dan jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (Research and Development).

Adapun perbedaan dalam penelitian ini ialah materi yang digunakan, pada penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Azrel dan

Naniek menggunakan Mata pelajaran Sains pada siswa Sekolah Dasar sebagai materi pada penelitian, sedangkan penelitian ini menggunakan Mata pelajaran bahasa Indonesia pada Sekolah Menengah Atas sebagai materi pada penelitian.

Penelitian Muhammad Azrel dan Naniek (2022) dinyatakan sudah valid dan sudah memenuhi kriteria sedangkan penelitian ini belum terdapat kriteria karena masih dalam proses pengembangan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat Penelitian

Penelitian ini direncanakan akan dilakukan di SMK Negeri 1 Patumbak, yang beralamat di Jl. Pertahanan Ujung, Lantasan Baru, Kec.Patumbak, Kab.Deli Serdang, Sumatera Utara. Sekolah ini terakreditasi B dengan fasilitas yang memadai sehingga layak untuk menjadi tempat penelitian. Sekolah SMK Negeri 1 Patumbak di pilih peneliti sebagai lokasi penelitian dikarenakan disekolah ini belum pernah