

**PENGEMBANGAN MATERI AJAR TEKS HIKAYAT  
BERBANTUAN APLIKASI KVISOFT FLIPBOOK MAKER  
SISWA KELAS X DI SMA**

*Nanda Khairani Putri<sup>1</sup>, Trisnawati Hutagalung<sup>2</sup>*

<sup>1</sup>Universitas Negeri Medan. E-mail: [nandakhairani187@gmail.com](mailto:nandakhairani187@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Medan. E-mail: [trisnawati.hutagalung@yahoo.co.id](mailto:trisnawati.hutagalung@yahoo.co.id)

INFORMASI ARTIKEL

**Submitted** : 2024-11-30  
**Review** : 2024-11-30  
**Accepted** : 2024-11-30  
**Published** : 2024-11-30

KATA KUNCI

Pengembangan Materi Ajar, Teks Hikayat, Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker.

**A B S T R A K**

*Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan materi ajar Pengembangan Materi Ajar Teks Hikayat Berbantuan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Siswa Kelas X di SMA dan untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development) dengan menggunakan prosedur Borg and Gall dengan tahapan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, dan uji coba terbatas. Nilai kelayakan dihitung dengan menggunakan skala likert terhadap hasil validasi ahli materi, validasi ahli desain, dan penilaian peserta didik. Proses pengembangan materi dilakukan untuk menambahkan beberapa kontribusi dalam mengembangkan materi teks hikayat yang telah ada menjadi lebih baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan dari penelitian "Pengembangan Materi Ajar Teks Hikayat Berbantuan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Siswa Kelas X di SMA" termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Hal ini didasarkan kepada hasil validasi dan ahli materi yang dilakukan sebanyak satu kali dengan nilai sebesar 80% dengan kategori "Sangat Baik", validasi ahli media sebanyak satu kali dengan nilai sebesar 96% dengan kategori "Sangat baik", dan penilaian peserta didik sebesar 92% dengan kategori "sangat baik". Dengan demikian, produk dikatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan. Pendidikan adalah proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang untuk tujuan kedewasaan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Tujuan pendidikan untuk menjadi manusia yang sempurna tidak lain adalah motivasi untuk mendorong manusia agar selalu memaksimalkan potensi alam yang dimilikinya

melalui pendidikan berkelanjutan yang sering disebut dengan pendidikan sepanjang hayat. Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, kurikulum yang baik dan relevan sangat penting. Kurikulum Merdeka, yang saat ini diterapkan di Indonesia, menawarkan fleksibilitas bagi pendidik dalam memilih perangkat ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Kurikulum ini dirancang agar peserta didik memiliki waktu yang cukup untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi mereka.

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 20, perencanaan pembelajaran mencakup silabus dan rencana pelaksanaan yang harus memuat tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar. Untuk merancang pembelajaran yang efektif, penting untuk mempertimbangkan materi yang diperlukan untuk mencapai tujuan dan keterampilan yang diinginkan, serta mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik.

Guru berperan penting dalam penyusunan perangkat pembelajaran dan perlu mengembangkan kompetensi pedagogik untuk membuat modul ajar yang inovatif. Hal ini penting agar teknik mengajar lebih efektif dan sesuai dengan indikator pencapaian. Materi pembelajaran, sebagai bagian esensial dari kegiatan belajar, harus mencakup semua hal yang perlu dikuasai peserta didik untuk mencapai standar kompetensi dalam kurikulum. Peserta didik membutuhkan materi yang mudah dipelajari dan menarik, sementara guru memerlukan bahan ajar yang mempermudah penyampaian materi dan pencapaian tujuan pembelajaran. Bahan ajar yang menarik diharapkan dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan Kurikulum Merdeka untuk kelas X Sekolah Menengah Atas (SMA), terdapat beberapa jenis teks yang termasuk dalam lingkup materi, yaitu teks Laporan Hasil Observasi, teks Anekdota, Hikayat, teks Negosiasi, teks Biografi, dan Puisi. Dari keenam jenis teks tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan materi ajar untuk teks hikayat. Teks hikayat sendiri merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik di tingkat kelas X SMA. Hikayat merupakan karya sastra yang berisi tentang kearifan suatu suku atau bangsa. Untuk itu perlu mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran teks hikayat. Hal ini akan membantu menggali dan mengimplementasikan kearifan lokal dalam pembelajaran, membuat materi lebih relevan dan menarik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Asmida Manurung, S.Pd., guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Siantar, menunjukkan bahwa selama ini pembelajaran di kelas hanya mengandalkan media cetak seperti buku fisik dan handphone sebagai alat bantu pembelajaran. Minat dan respons peserta didik terhadap pembelajaran materi ajar teks hikayat sangat rendah dan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Dilihat dari data konkret tentang hasil pembelajaran teks hikayat. Dari 36 peserta didik yang dievaluasi, hanya 20 peserta didik (56%) yang nilainya di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 68, sementara 16 peserta didik (44%) masih berada di bawah KKM. Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran teks hikayat belum mencapai hasil yang memuaskan.

Kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam memahami teks hikayat terletak pada penggunaan bahasa Melayu klasik dalam teks, yang menyebabkan peserta didik kesulitan mengerti arti kata-kata dan struktur kalimat. Konjungsi yang digunakan dalam teks hikayat juga dianggap kompleks, yang membuat peserta didik merasa jenuh dan bingung. Akibatnya, peserta didik kurang termotivasi dan tidak dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan variasi baru dalam bahan ajar, khususnya untuk

pembelajaran teks hikayat. Minimnya materi pembelajaran yang tersedia di sekolah berdampak negatif terhadap minat dan kegembiraan peserta didik dalam belajar yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik tidak mencapai harapan yang diinginkan.

Berdasarkan identifikasi yang dilakukan adapun kekurangan dari materi ajar teks hikayat pada buku Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia kelas X dalam Kurikulum Merdeka, masih ada kekurangan yang perlu dikembangkan. Berikut adalah kekurangan yang bisa menjadi pertimbangan untuk pengembangan lebih lanjut, yaitu pada TP 10.9 memahami hikayat yang dibacakan oleh orang lain untuk memahami dan menganalisis pesan dalam teks narasi berbentuk hikayat. Pada tujuan pembelajaran yang digunakan guru masih belum memenuhi ATP yaitu mengidentifikasi karakteristik hikayat dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya, tetapi pada buku hanya nilai-nilai yang terkandung pada teks hikayat. Selanjutnya, pada TP 10.10 membaca untuk menilai dan mengkritisi karakterisasi dan plot pada hikayat dan cerpen serta mengaitkannya dengan nilai-nilai kehidupan yang berlaku pada masa lalu dan sekarang. Pada materi ini hanya terdapat perbandingan hikayat dan cerpen, pada unsur intrinsik hanya memuat latar belakang, alur, dan sudut pandang saja. Selanjutnya, pada TP 10.11 menulis ulang teks hikayat dengan Bahasa sehari-hari secara kreatif. Pada materi ini, tidak terdapat struktur teks hikayat. Selain itu, peneliti juga menambahkan contoh hikayat, dan materi ajar ini belum memanfaatkan teknologi dan media digital untuk menambah pengalaman peserta didik dalam mempelajari teks hikayat.

Melihat kenyataan di kelas X SMA Negeri 1 Siantar yang belum memenuhi capaian dan tujuan pembelajaran, upaya peneliti dalam mencari solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peneliti mencoba mengembangkan bahan ajar baru yang lebih menarik dan interaktif untuk memotivasi peserta didik dalam pembelajaran teks hikayat. Salah satu inovasi yang diusulkan adalah penggunaan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker, sebuah alat yang dapat membantu membuat bahan ajar lebih dinamis dan menarik, namun belum pernah digunakan sebelumnya di sekolah ini. Kvisoft Flipbook Maker merupakan salah satu aplikasi pendukung media pembelajaran yang akan membantu dalam proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak hanya berfokus pada penulisan saja namun juga dapat memuat animasi, video dan audio yang dapat menjadikannya sebagai sarana pembelajaran interaktif yang menarik sehingga pembelajaran tidak monoton.

Penelitian sebelumnya mendukung efektivitas penggunaan materi ajar berbantuan elektronik dalam pembelajaran. Penelitian terdahulu dilakukan oleh Batubara, dkk (2024) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Hikayat Berbantuan Media Renderforest untuk Meningkatkan HOTS Peserta didik Kelas X SMK Negeri 1 Patumbak” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa materi mengidentifikasi nilai-nilai yang terkandung pada hikayat merupakan salah satu materi yang sulit untuk dipahami oleh peserta didik saat diberikan tugas. Sehingga peneliti melakukan pengembangan inovasi baru yang berguna untuk meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) dan bahan ajar ini di uji lapangan dengan nilai (97%) “sangat layak”.

Penelitian lain oleh Saputri R. & Syahrul R. (2020) juga menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam mengembangkan teks hikayat cukup rendah karena teks hikayat cenderung menggunakan Bahasa arkais dan kuno. Banyak juga peserta didik yang belum mencapai nilai sesuai ketuntasan. Maka, peneliti melakukan pengembangan modul elektronik teks hikayat berbasis model deduktif valid, praktis,

dan efektif, dengan hasil yang sangat memuaskan dalam aspek pengembangan cerpen dari hikayat.

Demikian pula, penelitian oleh Nurjanah, S., & Arif, S. (2021) mengungkapkan bahwa bahan ajar handout elektronik berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro sangat layak digunakan dalam pembelajaran teks fabel di SMP, menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar elektronik dapat diterapkan di berbagai jenjang pendidikan. Penelitian oleh Kurniasari dkk. (2023) yang mengembangkan Media Interaktif Kvisoft Flipbook Maker untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini melibatkan analisis kebutuhan guru dan peserta didik serta validasi oleh para ahli, yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak dikembangkan. Kesimpulannya, media interaktif ini efektif dalam mendesain pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti berpendapat bahwa pengembangan materi ajar teks hikayat dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan sangat baik. Selain itu, pembelajaran akan lebih efektif dan peserta didik tidak merasa bosan karena berbantuan alat elektronik dan dapat memberikan solusi permasalahan dalam pembelajar. Dengan demikian, penggunaan media Kvisoft Flipbook Maker dapat dijadikan solusi dalam mengatasi permasalahan yang didapatkan, maka peneliti menetapkan judul penelitian ini dengan judul “Pengembangan Materi Ajar Teks Hikayat Berbantuan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Siswa Kelas X di SMA”.

## **METODE PENELITIAN**

Menurut Emzir (2017:26), peneliti mengumpulkan data menggunakan instrument atau tes, memperoleh informasi menggunakan daftar cek perilaku. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Menurut Sugiyono (2016:407), penelitian dan pengembangan atau dalam istilah bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan menggunakan suatu variasi yang luas dari metodologi.

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi ajar berbantuan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker untuk diimplementasikan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks hikayat. Tujuan pengembangan peneliti adalah agar guru dapat membekali peserta didik dengan bahan teks hikayat yang berguna dan efisien untuk kegiatan pembelajaran di kelas. Produk tersebut akan divalidasi dan dinilai oleh beberapa ahli pada bidangnya untuk melihat tingkat kelayakan produk.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Proses Pengembangan Materi Ajar Teks Hikayat Berbantuan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Siswa Kelas X di SMA**

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan untuk dapat menghasilkan suatu produk berupa materi ajar berbantuan aplikasi. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan mengikuti langkah-langkahnya. Prosedur penelitian ini diadaptasi menjadi enam tahap. Adapun beberapa langkah yang digunakan yakni, analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, dan uji coba produk.

Tahapan pertama, proses Pengembangan Materi Ajar Teks Hikayat Berbantuan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Siswa Kelas X di SMA diawali dengan dilakukannya

analisis potensi dan masalah. Tahap ini peneliti melakukan wawancara guru dan penyebaran angket kepada peserta didik, hal ini bertujuan untuk melihat dan menemukan ide sebuah produk sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Hasil wawancara dengan guru dan kenyataan dilapangan masih terdapat permasalahan dalam pembelajaran teks hikayat. Masalah pertama, buku paket menjadi satu-satunya sumber belajar yang digunakan di dalam kelas pada pembelajaran teks hikayat di kelas X SMA Negeri 1 Siantar. Masalah keempat, Peserta didik Kelas X SMA Negeri 1 Sianta tidak termotivasi untuk mencari sumber belajar lain selain yang sudah dimiliki karena buku yang digunakan tidak menarik. Permasalahan kedua, pembelajaran pada materi teks hikayat menggunakan media interaktif belum pernah digunakan sebelumnya. Hal tersebut menjadi pemicu terciptanya suasana kelas yang tidak kondusif saat peneliti mengamati proses pembelajaran materi teks eksplanasi. Masalah-masalah yang terdapat dalam proses pengamatan awal, hal itu memunculkan potensi dalam upaya mengembangkan materi ajar interaktif yang diharapkan dapat mengurangi masalah yang ditemukan.

Tahap kedua dari penelitian ini adalah tahap pengumpulan data. Pada tahap ini data diperoleh melalui angket kebutuhan yang disebar dan diisi oleh peserta didik sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan peserta didik selama melaksanakan proses belajar mengajar di kelas. Data yang dikumpulkan dari tahap ini adalah jika peserta didik mengalami permasalahan dalam menjalankan proses belajar mengajar di sekolah dan peserta didik sangat membutuhkan adanya pengembangan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas belajar peserta didik di sekolah. Pada tahap ini juga peneliti melakukan bahan materi yang akan dikembangkan sesuai dengan CP dan TP teks hikayat. Maka dari hasil data yang sudah didata bahwa guru dan peserta didik sangat membutuhkan materi ajar baru berupa pengembangan materi ajar teks hikayat berbantuan aplikasi *kvisoft flipbook maker* di SMA.

Tahap ketiga pada penelitian ini adalah tahap desain produk. Pada tahap ini berdasarkan data analisis kebutuhan peserta didik yang sudah diperoleh dan diproses peneliti akan merancang materi serta desain produk yang akan dikembangkan. Hal ini bertujuan agar produk yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik selama pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menganalisis materi yang kurang dalam materi teks hikayat yang sesuai dengan CP dan TP. Rancangan itu disusun untuk menambahkan beberapa pokok pembahasan berupa pengertian hikayat, menganalisis pesan dalam hikayat, struktur teks hikayat, mengidentifikasi karakterisasi dan plot, serta memasukan latihan soal. Selanjutnya, mendesain produk dengan bantuan aplikasi canva kemudian diextrak ke aplikasi *kvisoft flipbook maker* untuk pengeditan lebih lanjut. Proses pengembangan media dilakukan dengan 2 bagian, yaitu proses merancang materi ajar dan produksi materi ajar. Proses produksi merupakan tahap pengeditan produk dan menyimpan produk agar bisa diuji coba.

Tahap keempat adalah validasi desain. Tahap ini dilakukan guna melihat kelayakan produk melalui penilaian yang dilakukan dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Setiap validasi, validator akan memberikan masukan dan saran guna menyempurnakan produk hingga menjadi sangat layak. Validasi materi dilakukan dengan Ibu Salma Naelofaria, S.Pd., M.Pd., validasi dilakukan sebanyak 1x dengan revisi pada bagian pengertian hikayat. Perolehan skor hasil validasi yaitu 80% dengan kategori “sangat baik”. Kemudian, validasi media dilakukan dengan Bapak Syukri Hidayat, M.Kom, validasi dilakukan sebanyak 1x tanpa revisi. Perolehan skor hasil validasi yaitu 96% dengan kategori “sangat baik”. Dilihat dari hasil kedua validator

dapat disimpulkan bahwa produk yang peneliti kembangkan sangat layak diuji cobakan kepada peserta didik.

Tahap selanjutnya pada penelitian ini adalah tahap revisi desain. Pada tahap ini produk yang telah divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media akan direvisi sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan saat memvalidasi produk yang telah dikembangkan. Revisi produk dilakukan pada validasi materi saja.

Tahap terkahir yaitu uji coba produk. Tahap ini peneliti melakukan uji coba kepada guru dan peserta didik yang bertujuan untuk melihat kelayakan dan kemenarikan produk yang sudah dikembangkan. Uji coba ini dilakukan dengan penyebaran angket penilaian kepada guru dan peserta didik. Penyebaran angket penilaian dilakukan dikelas X-7 kepada 36 peserta didik dan 1 guru Bahasa Indonesia Ibu Asmida Manurung, S.Pd.,. Penyebaran angket dilakukan dengan cara peneliti memberikan tayangan produk kepada guru dan peserta didik kemudian mengisi lembar angket dengan tanda centang dengan skala 4.

Hasil data penilaian peserta didik sebesar 92% dengan kategori ‘sangat baik’. Namun, hasil penilaian peserta didik diambil hanya 10 orang dikarenakan hanya uji coba skala kecil. Jadi, berdasarkan data hasil penilaian produk dapat disimpulkan bahwa produk yang sudah peneliti kembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai kebutuhan tambahan dalam pembelajaran di kelas. Berikut hasil akhir dari penilaian kelayakan pada produk yang dikembangkan yaitu materi ajar teks hikayat berbantuan aplikasi *kvisoft flipbook maker* peserta didik kelas x di SMA.

Tabel 1 Rekap Hasil Data Produk

No	Validasi	Hasil	Kategori
1	Validasi Materi	80%	Sangat Baik
2	Validasi Media	96%	Sangat Baik
4	Penilaian Peserta Didik	92%	Sangat Baik
<b>Hasil Akhir</b>		<b>89,3%</b>	

Berdasarkan data yang diperoleh dari tabel tersebut, didapat nilai validasi akhir materi sebesar 80% dengan kategori ”Sangat baik”, validasi akhir desain sebesar 96% dengan kategori ”Sangat baik”, dan penilaian peserta didik 92% dengan kategori “sangat baik”. Dapat disimpulkan bahwa, hasil akhir nilai rata-rata diperoleh sebesar 89,3% dengan kategori “sangat baik” materi teks hikayat berbantuan aplikasi *kvisoft flipbook maker* peserta didik kelas x di SMA ini dinyatakan layak untuk digunakan sebagai materi maupun media tambahan dalam pembelajaran.

## **2. Bentuk Materi Ajar Teks Hikayat Berbantuan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* Peserta didik Kelas X di SMA**

Bentuk produk pengemabangan materi ajar teks hikayat berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* yang sudah dikembangkan berupa buku elektronik yang bisa diakses oleh peserta didik dan guru. Pengembangan produk ini bertujuan untuk membanu peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran teks hikayat yang baik dan benar. *Kvisoft Flipbook Maker* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dan menariik yang berbentuk buku elektronik. Aplikasi ini juga dilengkapi berbagai fitur berupa animasi, multimedia, dan interkasi. Motivasi peserta didik sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas.

Produk ini disesuaikan dengan ketercapaian Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). yaitu tidak ada ciri-ciri hikayat, karakterisasi hikayat, tidak terdapat unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik hikayat, tidak terdapat struktur teks hikayat pada

buku Bahasa Indonesia tersebut. Lalu, peneliti menambahkan rangkuman, contoh teks hikayat yang baru, soal latihan yang sesuai dengan TP, dan daftar pustaka.

Materi ajar ini diawali dengan judul pada sampul yang didesain menggunakan aplikasi Canva, sampul materi ajar berisi tanda pengenalan berupa universitas dan logo, judul besar, mata pelajaran, kelas, dan nama penyusun materi ajar. Pengembangan materi ajar digunakan dengan menyesuaikan CP dan TP pembelajaran teks hikayat serta disesuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Produk materi ajar ditambahkan dengan animasi, warna yang menarik, serta pemilihan Bahasa yang sederhana.

Materi ajar ini berisikan materi-materi tambahan teks hikayat yang digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Produk juga terdapat peta konsep, matriks capaian pembelajaran, materi teks hikayat yang dikembangkan, rangkuman, soal latihan, serta daftar pustaka. Soal latihan peserta didik merupakan soal HOTS sesuai tingkat kesulitan soal yang akan dikerjakan oleh peserta didik.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan materi ajar pada teks hikayat dengan berbantuan aplikasi kvisoft flipbook maker di dasari metode penelitian R&D yang dikemukakan oleh Borg and Gall yang disederhanakan menjadi enam tahapan yaitu, analisis kebutuhan dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain produk dari ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran, revisi desain produk, dan uji coba terbatas, sehingga produk layak digunakan.
2. Bentuk Pengembangan Materi Ajar Teks Hikayat Berbantuan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Siswa Kelas X di SMA berupa media pembelajaran interaktif yang mudah digunakan oleh peserta didik dan guru. Pengembangan materi ajar teks hikayat mencakup ketercapaian CP dan TP, pengertian hikayat, menganalisis pesan dalam hikayat, mengidentifikasi karakterisasi dan plot, struktur teks hikayat, latihan soal, dan daftar pustaka.

## **Saran**

Dengan hasil temuan yang telah disajikan, peneliti mengajukan beberapa saran yaitu:

1. Bagi peserta didik, diharapkan dapat menggunakan bahan ajar untuk mempelajari teks hikayat serta dapat menggunakan bahan ajar dengan baik.
2. Bagi guru, melihat situasi pembelajaran yang diberikan oleh tenaga pendidik yang masih menggunakan satu bahan ajar wajib saja dalam pembelajaran, maka disarankan agar membuat variasi dalam belajar yaitu dengan mengembangkan materi ajar yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik.
3. Bagi pengembang, pengembangan materi ajar tidak hanya pada materi teks hikayat tetapi juga mengembangkan materi ajar untuk teks yang lain yang bervariasi, sehingga proses belajar mengajar lebih menyenangkan. Diharapkan dapat menjadi bahan referensi penelitian dalam pengembangan materi ajar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Akhir, M. (2016). Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia (Doctoral dissertation, pascasarjana).
- Baried, S. B., dkk. (1985). Memahami Hikayat dalam Sastra Indonesia. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.

- Batubara, K., Andriany, L., & Kartika, R. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Hikayat Berbantuan Media Renderforest untuk Meningkatkan HOTS Peserta didik Kelas X SMK Negeri 1 Patumbak. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 4(2), 82-88.
- Budiana, N., & Mumpuni, A. (2019). Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Web Dengan Teknik Pidato Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta didik Kelas XI SMA Negeri 1 Wanasari Brebes. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 4(11), 134-151.
- Dewi, R. S., Yulianti, E. R., dkk. (2023). *Multikulturalisme dalam Materi Ajar Bahasa Inggris*. Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media.
- Djumingin, S., Juanda, & Tamsir, N. (2022). *Pengembangan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Emzir. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Depok: Rajawali Pers.
- Fajarini, Anindiya. *Pengembangan Bahan Ajar IPS*. Jember: Syair Gema Maulana, 2018.
- Iriani, T., & Ramadhan, M. A. (2019). *Perencanaan Pembelajaran Untuk Kejuruan*. Jakarta: KENCANA.
- Kastowo, W. B. (2023). *Hikmat Dalam Hikayat*. Depok: PT KANISIUS.
- Kustandi, C. & Darmawan, D. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: KENCANA.
- Khairi, A. (2021). *Pengembangan E-modul Teks Biografi Kelas X di SMA Dr Wahidin Sudirohusodo Medan Berbasis Aplikasi Digital Kvisoft Flipbook Maker Tahun Pembelajaran 2020/2021 (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Medan)*.
- Kosasih & E. Kurniawan. (2018). *Jenis-Jenis Teks, Fungsi, Struktur, dan Kaidah Kebahasaan*. Bandung: Yrama Widya.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kurniasari, Y., Subandowo, M., & Karyono, H. (2023). Pengembangan Media Interaktif Kvisoft Flipbook Maker Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8 (2), 403-413.
- Mudlofir, H. A. & Rusydiyah, E. F. (2020). *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori ke Praktik*. Depok: Rajawali Press.
- Munthe, A. R. (2022). *Analisis Kesalahan Penggunaan Konjungsi pada Skripsi Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Stambuk 16 B*.
- Nabilla, Y. (2020). *Pengembangan Materi Pembelajaran Teks Hikayat Berbasis Gaya Belajar Peserta didik Yang Diorganisasikan Dalam Bentuk Buku Pengayaan Untuk Peserta didik Kelas X*.
- Nurjanah, S., Arif, S., & Pd, M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Handout Elektronik Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro Materi Teks Fabel Kelas VII SMP. *Jurnal Bahasa*, 10, 101-122.
- Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta: Peraturan Menteri Pendidikan Nasional.
- Rianto, T. (2019). *Cara Cepat Menguasai Bahasa Indonesia SMA/MA Kelas X,XI,XII*. Rawamangun: PT Bumi Aksara.
- Sabarudin, S. (2018). Materi Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, 4 (01), 1-18.
- Saputri, V. (2020). Pengembangan Modul Elektronik Teks Hikayat Berbasis Model Deduktif Kelas X SMA. *PAKAR Pendidikan*, 18(1), 46-56.
- Somad, A. A., dkk. (2008). *Aktif dan Kreatif Berbahasa Indonesia 1: Untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV. ALFABETA.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. ALFABETA.

- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suherli, dkk. 2017. Buku Peserta didik Bahasa Indonesia Kelas X SMA/MA/SMK/MAK. Jakarta: Kemdikbud.
- Sumasari, Y. J. (2014). Analisis Unsur-Unsur Intrinsik Dalam Hikayat Cerita Taifah. Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 4(1).
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Warren, R. W. & A. (2014). Teori Kesusastraan. PT. Gramedia.
- Wulandari, Yettik. (2019). Kumpulan Peribahasa, Majas, dan Ungkapangan Bahasa Indonesia. Yogyakarta: ANDI.