

Pengembangan media pembelajaran teks hikayat berbasis Ispring untuk siswa kelas X SMA

Arief Setyawan^{1*}, Albitar Septian Syarifudin¹, Rafiqi A'azzul Akrom¹

¹Universitas Trunojoyo Madura, Jl. Raya Telang Kabupaten Bangkalan 69162
Indonesia

Email: arief.setyawan@trunojoyo.ac.id; albitar.syarifudin@trunojoyo.ac.id;
rafiqiakrom@gmail.com

Naskah diterima: 9/11/2021; Revisi: 11/12/2021; Disetujui: 27/12/2021

Abstrak

Perkembangan zaman, ilmu pengetahuan, dan teknologi semakin mempengaruhi perilaku manusia, mulai dari cara bersosialisasi, berkreasi, sampai dengan cara mengedukasi atau mengajar peserta didiknya di dalam kelas. Sementara itu, hal tersebut kontradiksi dengan realita bahwa masih banyak tenaga pendidik yang kesulitan beradaptasi dengan teknologi, sehingga menjadikan pembelajaran kurang dapat mengkonkretkan materi dan memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Adapun tujuan dalam penelitian ini, yaitu menghasilkan aplikasi "CERMAD" untuk media pembelajaran teks hikayat sebagai salah satu bentuk cerita rakyat dengan kearifan lokal Madura berbasis aplikasi Ispring untuk siswa kelas X SMA agar dapat memaksimalkan proses pembelajaran dan kebermaknaan pengalaman belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode 4D (penetapan, perancangan, pengembangan, dan penyebaran). Hasil dari penelitian ini meliputi tiga hal, yaitu penyajian isi, kebahasaan, dan desain media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif tersebut layak untuk digunakan. Penilaian dari ahli pembelajaran bahasa dan sastra mendapatkan persentase 94% dan penilaian oleh ahli media mendapatkan persentase 88%. Berdasarkan paparan hasil penilaian tersebut, media CERMAD ini "valid" atau "layak diimplementasikan" sebagai media pembelajaran teks hikayat di kelas X SMA.

Kata kunci: *media pembelajaran; cerita rakyat; teks hikayat; aplikasi Ispring; kelas X SMA*

Devolving Ispring-Based Folklore Text Learning Media for the Tenth Grade of Senior High School

Abstract

The development of the era, science, and technology increasingly affects human behavior, starting from how to socialize, making creation, and how to educate or teach students in the classroom. Meanwhile, this contradicts to the reality that there are still many educators who adapt to the technology, thus making learning less able to concrete material and provide meaningful experiences for students. The purpose of this research is to produce the "CERMAD" application for saga text learning media as a form of folklore with Madurese local wisdom based on the Ispring application for class X of high school students in order to maximize the learning process and participant learning experience. The research method used in this research was the 4D method (determination, design, development, and dissemination). The results of this study include three things, namely the presentation of content, language, and the design of learning media. The results show that the interactive media was feasible to use. Assessments from language and literature learning experts get a percentage of 94% and assessments by media experts get a percentage of 88%. Based on the results of the assessment, the CERMAD media is "valid" or "appropriate to be implemented" as a story text learning medium in class X SMA.

Keywords: Learning Media; Folklore; Hikayat Text; Ispring Application; Class X High School

Pendahuluan

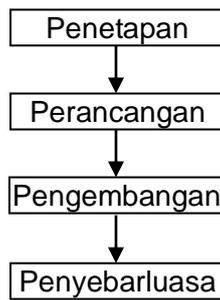
Salah satu tujuan pendidikan adalah mampu membuka wawasan seseorang. Seorang yang memiliki wawasan akan mampu bersaing di era global saat ini. Berdasarkan tujuan tersebut, pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi seyogyanya berbanding lurus dengan kemajuan pendidikan, baik itu dalam proses perencanaan, pelaksanaan, output yang dihasilkan, maupun proses evaluasi dan pengambilan keputusan atau kebijakan-kebijakannya. Pengembangan dalam dunia pendidikan mutlak diperlukan agar pembelajaran yang dilakukan tetap sesuai dengan perkembangan zaman. Untuk memenuhi perkembangan teknologi, pendidik harus terus berinovasi dalam pembelajaran. Adapun salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam pembelajaran adalah melalui pengembangan media pembelajaran yang digunakannya. Perkembangan teknologi yang begitu pesat dan kemudahan memperoleh informasi akan dengan mudah menyuguhkan alternatif untuk berinovasi dalam pemilihan dan pembuatan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien untuk diimplementasikan di dalam kelas.

Sadiman mengemukakan bahwa bermacam peralatan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang mungkin terjadi kalau hanya menggunakan alat bantu visual semata (Sadiman, 2009). Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan media pembelajaran dari berbagai peralatan. Dalam hal ini, perkembangan media yang diciptakan oleh ahli computer maupun IT yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi ajar. Banyak aplikasi yang dapat digunakan oleh guru, di antaranya adalah program Ms. Powerpoint dan Ispring yang tentunya akan dapat mengoptimalkan kegiatan transfer ilmu pengetahuan yang terjadi di kelas.

Suwandi pernah melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran teks fabel berbasis Ispring ini. Penelitiannya mendapati hasil uji efektivitas pengembangan media pembelajaran teks fabel kelas VII berbasis Ispring berdasarkan hasil penilaian siswa ketika melakukan uji coba nilai sebesar 93,96%. Dengan keterangan sangat layak/sangat valid. Selain itu, berdasarkan hasil evaluasi diperoleh data lebih dari 75% nilai peserta didik di atas KKM. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang sesuai akan meningkatkan efektivitas pembelajaran di dalam kelas (Suwandi, 2019). Selain itu, Afandi dalam tulisannya juga memaparkan bahwa kegiatan penyuluhan yang dilaksanakannya terkait aplikasi Ispring bermanfaat bagi guru-guru untuk meningkatkan kemampuan dalam membuat powerpoint yang interaktif dan bisa dibuka pada komputer/laptop manapun tanpa ada rasa kekhawatiran animasi dalam Ms. Powerpoint interaktif tersebut eror/tidak muncul. Hal ini didasari dengan bantuan aplikasi Ispring yang tentunya juga dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didiknya dengan mudah, sehingga proses belajar mengajar semakin efektif dan efisien (Afandi, 2017). Dengan demikian, dapat dipahami bahwa aplikasi Ispring ini sebagai produk perkembangan teknologi memiliki dampak positif yang signifikan apabila digunakan sebagai alternatif media pembelajaran, terlebih dengan pola perilaku manusia saat ini yang tidak mungkin dapat dihindarkan dari gawai atau gadget. Oleh karena itu, dibanding memikirkan bagaimana cara membatasi penggunaan gadget, tentu akan lebih bijak apabila dipikirkan cara mengoptimalkan penggunaannya ke arah yang lebih positif seperti untuk pekerjaan dan pembelajaran.

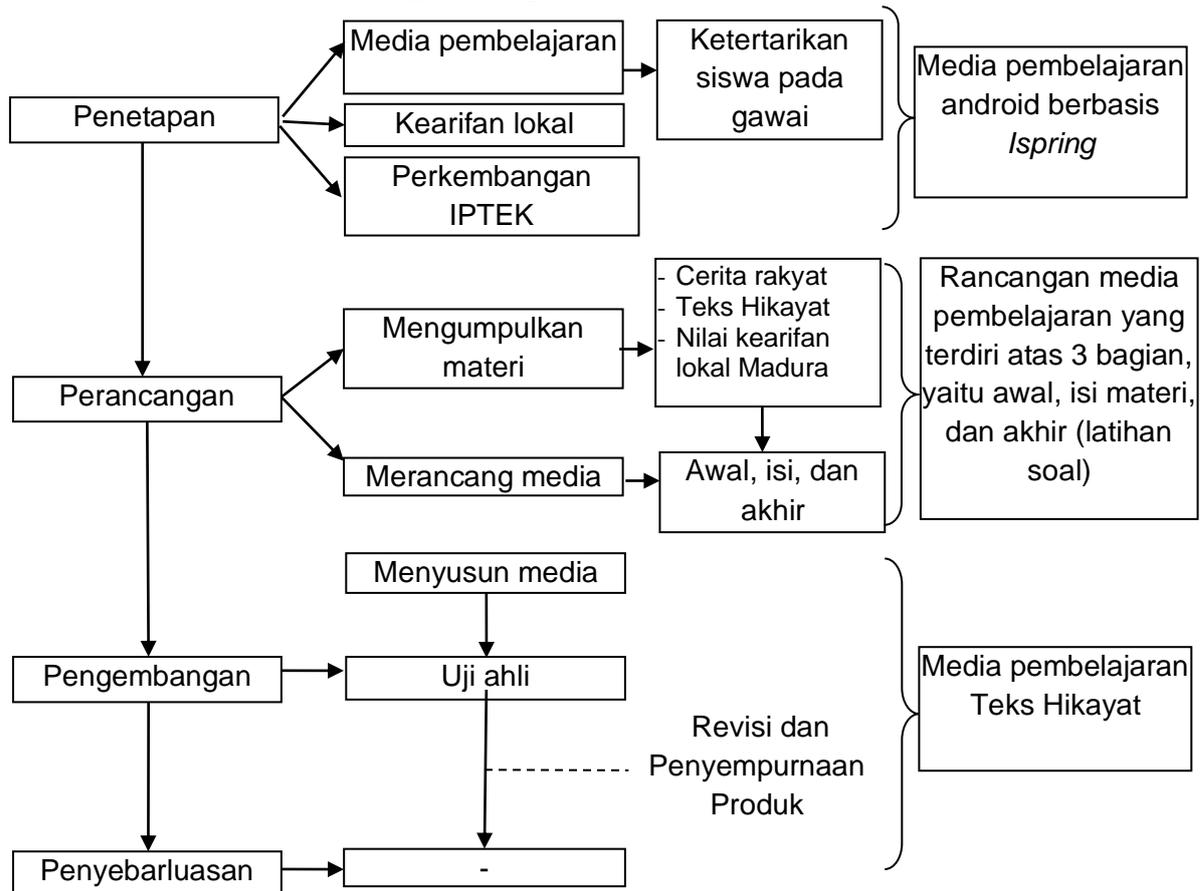
Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan berpedoman pada metode pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Dorothy, dan Melvyn. Metode Adapun pengembangan 4D tersebut terdiri atas empat tahap pengembangan, yaitu penetapan, perancangan, pengembangan, dan penyebarluasan (Thiagarajan, 1974).



Gambar 1. Metode Pengembangan 4D

Pada setiap tahap pokok pengembangan dalam metode pengembangan 4D di atas terdapat tahap-tahap yang lebih rinci mengenai langkah kerja dari penelitian ini. Adapun rincian tahap-tahap kegiatan tersebut dilakukan untuk mencapai hasil optimal pada setiap tahap pengembangan. Berikut bagan prosedur penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini.



Gambar 2. Empat Tahap Pengembangan 4D

Berikut paparan empat tahap pengembangan dengan metode 4D yang diterapkan dalam penelitian ini. Pertama, tahap penetapan merupakan tahap untuk menetapkan jenis produk yang akan dikembangkan. Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini ialah media pembelajaran cerita teks hikayat sebagai salah satu bentuk dari cerita rakyat. Penetapan produk tersebut dilakukan berdasarkan hasil telaah media pembelajaran, kearifan lokal Madura, dan realita pembelajaran Bahasa Indonesia di masa kini yang tentunya diiringi dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kedua, tahap perancangan ini dilakukan setelah produk yang akan dikembangkan sudah ditetapkan yang dibagi menjadi dua kegiatan, yaitu mengumpulkan materi dan merancang media pembelajaran. Tahap mengumpulkan materi merupakan tahap untuk memperoleh materi-materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu teks hikayat, kearifan lokal Madura, dan kemutakhiran teknologi yang bisa diadaptasikan dalam pembelajaran dengan mengedepankan nilai kedekatan dengan pendidik dan peserta didik. Kedua, tahap merancang merupakan tahap membuat kerangka media pembelajaran teks hikayat dengan berpijak pada materi-materi yang sudah dikumpulkan sebelumnya, sekaligus menyesuaikan kesesuaiannya dengan teknologi yang hendak diadaptasikan agar tercipta efektivitas yang memadai. Dibuatkannya kerangka media pembelajaran tersebut dimaksudkan agar dapat mempermudah penyusunan media pembelajaran teks hikayat menjadi sebuah media pembelajaran yang utuh dan fungsional. Ketiga, tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Ada dua kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini, yaitu mengembangkan media pembelajaran dan melakukan uji ahli. Empat, penyebarluasan merupakan penyebaran media pembelajaran teks hikayat yang dalam penelitian ini hanya uraikan sampai pada tahap pengembangan saja, yakni mengembangkan media pembelajaran teks hikayat yang memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan uji ahli.

Desain uji produk yang diwujudkan dalam penelitian dan pengembangan ini ialah desain uji ahli yang dilakukan untuk mengetahui gambaran kelayakan media pembelajaran teks hikayat berdasarkan hasil penilaian yang ada dalam angket. Berdasarkan hasil penilaian dalam angket yang diisi oleh ahli dapat diketahui kualifikasi kelayakan media pembelajaran. Pada subjek uji ahli dibagi menjadi dua, yaitu ahli pembelajaran bahasa dan sastra dan ahli media pembelajaran. Jenis data dalam penelitian dan pengembangan ini dibagi menjadi dua, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Pertama, data kualitatif berupa catatan ahli. Catatan tersebut berupa saran dan komentar dari setiap komponen atau saran dan komentar secara keseluruhan. Adapun saran dan komentar dari yang didapatkan dari ahli terkait dengan empat aspek, yaitu isi, penyajian, kebahasaan, dan desain bahan ajar. Kedua, data kuantitatif berupa nilai persentase yang diperoleh dari hasil penilaian ahli. Data numerik dianalisis

disajikan dalam bentuk persentase. Hasil pengisian angket ditabulasikan kemudian dipersentasekan menggunakan rumus sebagai berikut.

Tabel 1. Rumus Penghitungan Angket Validasi

Perbutir	Keseluruhan Butir
X	$\sum X$
$P = \frac{X}{X1} \times 100\%$	$P = \frac{\sum X}{\sum X1} \times 100\%$
$X1$	$\sum X1$

Keterangan:

- P : persentase yang dicari
- X : skor jawaban dalam satu butir
- X1 : skor tertinggi dalam satu butir
- $\sum X$: jumlah skor dari seluruh jawaban
- $\sum X1$: jumlah skor tertinggi dari seluruh jawaban
- 100% : konstanta

Perhitungan persentase dengan rumus yang ada digunakan untuk menentukan kriteria kelayakan media pembelajaran teks hikayat yang didapatkan dari ahli. Kriteria kelayakan berdasarkan persentase kelayakan tersebut dikelompokkan sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan

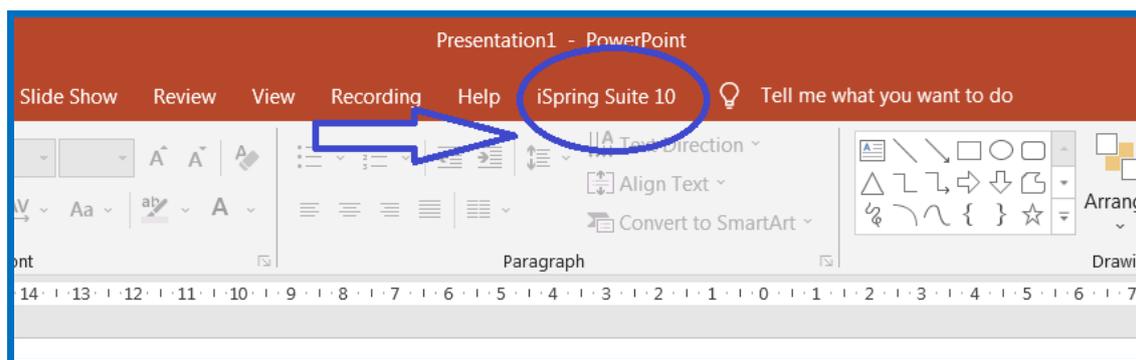
Skor	Persentase	Kategori	Keterangan
4	86%—100 %	Valid	Layak diimplementasikan
3	70%—85%	Cukup valid	Cukup layak diimplementasikan
2	51%—69%	Kurang valid	Kurang layak diimplementasikan
1	<51%	Tidak valid	Tidak dapat diimplementasikan

Sumber ([Sriwiyana & Akbar, 2010](#)).

Hasil dan Pembahasan

1. Aplikasi *Ispring* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Salah satu bagian dari perkembangan IPTEK yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah aplikasi *Ispring*. Aplikasi *Ispring* ini merupakan media yang dapat digunakan untuk membuat materi e-learning berupa video, teks, gambar, dan quiz. *Ispring* juga dilengkapi dengan *Ispring* LMS sehingga peserta didik dapat membuka materi pembelajaran melalui handphone dan mengikuti ujian secara online/daring (dalam jaringan). *Ispring* secara mudah dapat diintegrasikan dengan *MS. Powerpoint* yang cukup familiar bagi pendidik sehingga penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit dan menyita waktu. Dengan pengintegrasian tersebut, *Ispring* menjadi program yang menyatu dengan *Ms. Powerpoint*, sehingga kita tidak perlu bekerja dua kali karena program *Ispring* sudah masuk dalam bagian menu (menu bar) *Ms. Powerpoint*. Lihat gambar di bawah ini.



Gambar 3. Tampilan Integrasi *Ispring* dalam Aplikasi *Ms. Powerpoint*

Perlu dipahami bahwa tampilan *ispring* di atas hanya akan muncul ketika sudah diinstal dan diintegrasikan dengan *Ms. Powerpoint*. Untuk instalasi dan integrasi bisa langsung melalui website <https://ispringindonesia.com/> ataupun sumber-sumber lain yang kredibel dan dapat dipertanggungjawabkan legalitasnya. Keunggulan dari *Ispring* adalah membuat tampilan atau hasil dari powerpoint lebih menarik dan berjalan seperti program *Flash*. Selain itu, kita juga dapat membuat latihan soal langsung di *Ispring* dengan bentuk soal yang bermacam-macam. Selain itu, *Ispring* juga dapat disimpan dalam beberapa bentuk yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Hasil dari *Ispring* dapat disimpan dalam beberapa bentuk yaitu penyimpanan dalam bentuk laman daring (berformat html), CD pembelajaran, dan video. Karena beberapa keunggulan tersebut, penulis memilih program *Ispring* ini.

Pemilihan program *Ms Powerpoint* dan *Ispring* ini juga dilandasi pertimbangan karena aplikasi *Ms powerpoint* sudah dikenal dan bahkan digunakan oleh para guru/pendidik, sehingga tidak memerlukan waktu lama untuk belajar menggunakannya. *Ms Powerpoint* sepertinya sudah menjadi media *mainstream* yang hampir setiap pendidik telah memanfaatkan ini sebagai perantara penyampai materi ajarnya. Kepraktisan dan kemudahan penggunaan lah yang juga mendasarinya. Dengan *Ms. Powerpoint*, pendidik dapat menayangkan media baik yang berbasis audio, visual, maupun kombinasi keduanya. Selain itu, tidak dibutuhkan banyak alat dan bahan dalam pembuatan mediana seperti jika dibandingkan saat kita membuat media yang berbasis benda fisik/peraga (misal butuh kertas karton, kardus, spidol, penggaris, gunting, jangka, busur, dan lain-lain). Aplikasi *Ms Powerpoint* juga tergolong sangat ringan untuk diinstal diperangkat computer/ laptop dengan spesifikasi minim sekalipun.

Pada umumnya, pendidik selama ini kurang memaksimalkan program *Ms Powerpoint* yang digunakannya. *Ms. Powerpoint* hanya digunakan untuk membuat slide yang sederhana, terlebih hanya berisi salinan teks dari buku atau *copy-an* materi dari *Ms. Word* atau *PDF*. Ada yang sama sekali tidak memperhatikan tata letak dan estetika dari slide/tayangan yang dibuat itu.

Apalagi sampai memanfaatkan fitur-fitur yang lebih detail seperti transisi, animasi, *clipart/wordart*, variasi *slideshow*, pengaturan *timing*, *trigger*, *hyperlink*, dan masih banyak lagi yang lainnya. Oleh sebab itu, penulis memilih membuat tulisan terkait *Ms. powerpoint* dan dikombinasikan dengan program *Ispring* agar pendidik atau pembaca pada umumnya termotivasi untuk membuat media pembelajaran dari program yang sudah dikenal dan biasa digunakan tersebut. Diharapkan dengan keakraban pendidik pada aplikasi *MS. powerpoint* akan memudahkan dalam mengembangkan dan memanfaatkan media ini ke arah pembelajaran yang menarik dan variatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Sadiman yang menyatakan bahwa salah satu dasar pemilihan media adalah merasa sudah akrab dengan media tersebut (Sadiman, 2009). Maka dapat disimpulkan bahwa dalam proses penggunaan ataupun pembuatan media haruslah memilih media yang sudah biasa digunakan agar proses pembuatan media lebih efektif dan efisien.

Aplikasi *Ispring* yang diposisikan sebagai *add-in* dapat diartikan sebagai program tambahan yang dapat diinstal untuk memperluas kemampuan *Microsoft Office (Ms. Powerpoint)* dengan menambahkan perintah kustomisasi dan fitur khusus (Micosoft, 2021). Maka dari itu, *Ispring* ini diintegrasikan dengan *Ms. Powerpoint* dengan maksud untuk memperkaya fitur dan pilihan alat-alat pengeditan baik dalam bentuk medianya maupun jenis output yang dihasilkannya. Menurut Aksarasoft yang dipublikasikan di website <https://ispringindonesia.com/>, *Ispring* ini merupakan aplikasi pembuatan *elearning* yang canggih, memiliki integrasi sempurna dengan *powerpoint*, dan didesain untuk mengembangkan *elearning* dengan cepat dan mudah. Adapun kecanggihan, kesempurnaan integrasi, dan kemudahan penggunaan tersebut antara lain yaitu, 1) Mengubah *powerpoint* menjadi *platform elearning*, 2) Membuat video pembelajaran, 3) Membuat ujian/kuis interaktif, 3) Merekam layar dan mengajar melalui video, 4) Mengembangkan *skill* komunikasi, 5) Interaksi *elearning*, 6) Kompatibilitas LMS, 7) *Adaptive player* yang dapat bekerja di mana saja.

Salah satu fungsi utama *Ispring* yang sangat relevan untuk diptimalkan penggunaannya di masa pandemi adalah pengintegrasianya dengan *Ms. Powerpoint*. Dalam hal ini pendidik dapat merancang media pembelajaran yang interaktif dan berkesinambungan, mulai dari penyajian materi, contoh-contoh materi baik dalam bentuk audio, visual, maupun video, latihan-latihan soal dan pembahasan, maupun soal uji kompetensi dan evaluasi. Dari segi materi, contoh, dan pembahasan latihan soal, pendidik dapat merancang layoutnya semenarik mungkin di slide-slide *Ms. Powerpoint* dengan mengatur animasi, transisi, warna, *timing*. Selanjutnya, dapat pula ditambahi dengan mengeksport media lain yang relevan (gambar, suara, video) melalui menu insert. Dapat pula untuk mengaitkan dengan slide lain melalui pengaktifan opsi

hyperlink. Selain itu, untuk menambah kemenarikan juga dapat divariasikan dengan fitur trigger, yakni suatu perintah pada *Ms. Powerpoint* yang berfungsi untuk memicu suatu animasi bergerak dengan menggunakan tombol berupa objek pada *Ms. Powerpoint*.

Aplikasi *Ispring* dapat dimanfaatkan untuk melengkapi media yang materi dan contoh pembahasan soalnya dikreasikan di slide powerpoint. Tinggal pilih menu *Ispring* yang telah diintegrasikan sebelumnya (lihat gambar 1), maka akan dengan mudah menambahkan soal untuk uji kompetensi/mengevaluasi hasil capaian pembelajaran peserta didik baik dalam bentuk *true/false*, *multiple choice*, *multiple response*, *type in*, *matching*, *sequence*, *numeric*, *fill in the blank*. Beberapa tipe soal seperti benar salah (*true false*), pilihan ganda (*multiple choice*), pilihan jawaban lebih dari satu (*multiple response*), dan menjodohkan (*matching*) juga memungkinkan untuk diatur agar langsung terkoreksi jawabannya dan dapat dilihat oleh peserta didik maupun pendidik (sesuai pengaturannya). Terhusus untuk soal uraian/isian (*type in*), memang masih perlu dikoreksi langsung oleh pendidik pada bagian rekapitulasi jawaban karena kunci jawabannya terkadang bersifat substantif sehingga beberapa jawaban yang struktur kalimatnya berbeda bisa saja semua benar jika memang substansi/intinya sama. Selanjutnya, jika semua materi, contoh, latihan, dan soal ujian sudah dibuat secara sistematis tinggal dilakukan proses *publish* untuk dapat didistribusikan ke peserta didik dalam berbagai bentuk (video, html, aplikasi android, integrasi dengan LMS).

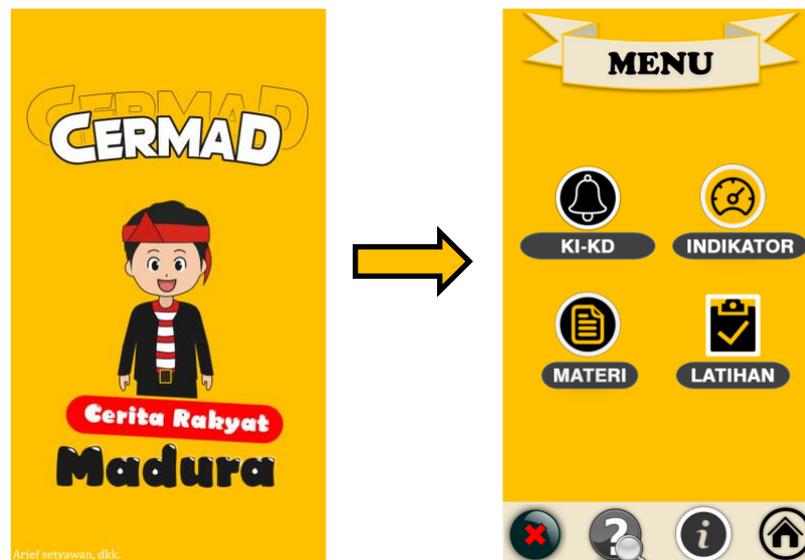
Satu lagi yang tidak kalah penting, yakni adanya fitur pada *Ispring* yang memungkinkan untuk mengoneksikan media yang dikreasikannya dengan *email*. Pengoneksian ini dapat dilakukan dengan *email* pendidik maupun orang tua peserta didik. Dengan begitu, rekapan hasil pengejaan soal ujian/evaluasi yang telah dikerjakan oleh peserta didik akan terkirim ke *email* yang dicantumkan. Fitur ini dapat diaktifkan pada bagian pengaturan yang tersedia saat pembuatan soal seperti diuraikan di atas. Rekapan yang terkirim tersebut dapat dimanfaatkan untuk beragam keperluan, baik untuk pendidik maupun orang tua peserta didik itu sendiri. Adapun manfaat tersebut di antaranya adalah untuk melihat tingkat pemahaman, pencapaian belajar, kemampuan peserta didik, identifikasi materi (terlalu sukar-terlalu mudah), sampai dengan untuk pengambilan keputusan/kebijakan/tindak lanjut berdasarkan rekap nilai yang otomatis terkirim melalui *email* tersebut.

Ispring akan menjadi salah satu alternatif untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dengan beragam fitur-fiturnya itu. Seperti hasil penelitian yang disampaikan Kurnia, dkk., bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran berupa program aplikasi berbantuan *Ispring*, dapat membantu peserta didik dalam belajar bahasa Arab karena membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pemanfaatan multimedia pembelajaran berupa program

aplikasi berbantuan *Ispring* dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab pada materi *dlomir*. Kemudian, juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Al-Manaar. Selain itu, terdapat perbedaan peningkatan motivasi, antara peserta didik sebelum menggunakan multimedia pembelajaran dan setelah menggunakan multimedia pembelajaran tersebut. Terakhir, terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang mendapat pemanfaatan multimedia pembelajaran berupa program aplikasi berbantuan *Ispring* dengan peserta didik yang mendapat pembelajaran konvensional di MTs Al-Manaar (Kurnia dkk., 2018).

2. Penyajian Isi dalam Media Pembelajaran Teks Hikayat Berbasis *Ispring*

Media Pembelajaran yang dikembangkan ini dinamai “CERMAD” yaitu akronim dari cerita rakyat Madura. Penggunaan nama CERMAD ini didasari atas kefamiliaran kata/istilahnya, kemudahan pelafalannya, dan juga karena hikayat merupakan salah satu bagian dari cerita rakyat yang ada di Indonesia. Secara garis besar, penyajian media pembelajaran CERMAD ini dibagi menjadi dua bagian yaitu bagian awal dan bagian isi yang saling terintegrasi (interkatif). Pertama, bagian awal media pembelajaran berupa tampilan nama media dan gambar karakter yang bertemakan kemaduraan. Selanjutnya bagian ini secara otomatis langsung berganti pada tampilan beranda atau menu utama dari aplikasi. Adapun detailnya dapat dicermati pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. Tampilan awal aplikasi *Cermad* berbasis *Ispring*

Pada bagian beranda/menu utama, peneliti mendesain media ini dengan beberapa sajian menu. Menu pertama adalah Menu KI-KD yang di dalamnya memuat kompetensi inti dan kompetensi dasar yang menjadi landasan pengembangan media pembelajaran ini baik dari segi materi maupun latihan soalnya. Selanjutnya, Menu Indikator memuat perincian-perincian indikator capaian yang diharapkan mampu dikuasai siswa setelah belajar dengan memanfaatkan aplikasi yang dikembangkan ini. Perumusan indikator ini juga rujukannya didasarkan pada KI-KD yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun menu yang disajikan berikutnya adalah Materi. Pada bagian ini, disajikan materi-materi yang dikuasai oleh peserta didik/pembaca yakni meliputi definisi hikayat dan karakteristiknya, nilai-nilai yang terkandung dalam hikayat, karakteristik kebahasaan hikayat, membandingkan bahasa dalam cerpen dan hikayat, sampai dengan cara mengembangkan hikayat ke dalam bentuk cerpen.

Bagian menu selanjutnya adalah mengenai Latihan. Menu Latihan ini berisi contoh teks bacaan dan soal-soal latihan. Teks yang disajikan ada 2 jenis yaitu teks hikayat dan cerpen. Teks cerpen disajikan dengan maksud untuk membantu peserta didik dalam memperbandingkan bentuk keahasaannya dengan teks hikayat yang sedang dipelajari. Teks cerpen ini juga dikembangkan berdasarkan kearifan lokal Madura yang diharapkan dapat lebih menarik minat peserta didik. Kemudian, bagian soal latihan terdiri atas dua tipe yaitu pilihan ganda dan uraian. Soal pilihan ganda terdiri dari 10 butir pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang disajikan sebelumnya. Hal ini berfungsi untuk menguji tingkat pemahaman peserta didik tentang materi teks hikayat ini. Hasil/nilai dari soal pilihan ganda tersebut bisa langsung dilihat ketika peserta didik selesai mengerjakan seluruh butir soalnya. Adapun soal uraian mengarahkan peserta didik untuk berlatih mengembangkan teks hikayat ke dalam bentuk cerpen berdasarkan langkah-langkah yang telah dipelajari pada bagian materi sebelumnya. Dengan demikian, media ini memungkinkan untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik sekaligus mengasah keterampilan menulisnya. Selanjutnya, perlu dipahami bahwa hasil latihan soal pilihan ganda maupun uraian yang dikerjakan peserta didik akan secara otomatis dikirimkan ke *email* yang sebelumnya telah dicantumkan pada pengaturan aplikasi *Ispring* ini. Dengan demikian, hal ini akan memudahkan pengajar untuk mengevaluasi capaian belajar peserta didiknya. Berikut beberapa tampilan dari detail Menu yang tersaji di beranda.



Gambar 5. Tampilan detail dalam menu-menu yang ada di aplikasi *Cermad* berbasis *Ispring*

Selain bagian-bagian yang diuraikan di atas, bagian beranda ini terdapat menu-menu tambahan yang terletak pada bagian bawah tampilan layar. Menu tambahan tersebut berbentuk symbol-simbol dan memiliki fitur yang dapat difungsikan untuk melengkapi kepraktisan penggunaan aplikasi. Tampilan Menu tersebut dapat dicermati pada **gambar 6**.



Gambar 46. Tampilan Menu simbol di aplikasi *Cermad* berbasis *Ispring*

Simbol silang (X) berfungsi untuk menutup aplikasi. Kemudian ikon tanda tanya (?) yang dikombinasikan dengan tanda kaca pembesar merupakan menu yang berisi petunjuk penggunaan aplikasi ini. Menu selanjutnya adalah menu informasi yang ditandai dengan simbol (i) ini berisi mengenai informasi pengembang dari aplikasi ini. Terakhir, simbol rumah atau biasa disebut home adalah menu jalan pintas untuk menuju ke tampilan utama beranda/halaman menu utama (**Gambar 2**). Simbol (X) dan *Home* didesain tetap muncul dalam setiap halaman lain untuk memudahkan pengguna aplikasi untuk Kembali ke halaman utama atau untuk menutup aplikasi jika selesai digunakan.

Penyajian media CERMAD ini diupayakan sedemikian rupa karena diyakini bahwa ketepatan sajian menjadi salah satu faktor penentu dalam efektivitas dan keberhasilan dari penggunaan sebuah media dalam pembelajaran. Hal ini senada dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh [Suparman dkk. \(2020\)](#) terkait pengaruh penyajian materi menggunakan media komik terhadap minat baca dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil

pengolahan dan analisis data, hasil belajar siswa sebelum perlakuan tidak jauh berbeda. Namun, setelah perlakuan menggunakan media komik hasil belajar berbeda secara signifikan. Siswa yang belajar menggunakan media komik mengalami peningkatan nilai rata-rata mencapai KKM. Peningkatan hasil belajar ini juga mempengaruhi minat baca siswa terhadap komik secara positif. Berdasarkan hasil tersebut maka peneliti menarik simpulan dari penelitian ini bahwa media pembelajaran komik berpengaruh positif terhadap minat baca dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan guru disarankan menggunakan media komik untuk menarik minat baca siswa terhadap materi pelajaran agar hasil belajar siswa meningkat (Suparman dkk., 2020). Oleh karena itu, media CERMAD ini pun juga diupayakan untuk dikembangkan dengan penyajian sedetail dan semenarik mungkin agar ketika digunakan dalam pembelajaran dapat berfungsi secara optimal.

3. Kebahasaan Media Pembelajaran Teks Hikayat Berbasis *Ispring*

Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran *CERMAD* ini menggunakan ragam bahasa formal namun tetap bersifat komunikatif. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik yang menggunakan media ini mudah berinteraksi dengan media yang dikembangkan. Misalnya, bertanya kepada siswa tentang apakah siswa yakin untuk keluar dari aplikasi, memberikan kesempatan siswa untuk mengisi nama, kelas dan nomor presensinya, sampai dengan memberikan himbauan kepada peserta didik agar benar-benar memastikan diri telah mempelajari materi dengan cermat dan berdoa terlebih dahulu sebelum mengerjakan latihan soal.

Media pembelajaran *CERMAD* ini juga menggunakan kalimat-kalimat yang efektif dan dipadukan dengan beberapa simbol-simbol perintah aplikasi yang interaktif agar media pembelajaran ini mudah memahami isi media ini. Oleh karena itu, diharapkan peserta didik atau pengguna pada umumnya akan lebih mudah dalam menjalankan aplikasi, mempelajari materi, sampai dengan seluk beluk fitur yang ada di dalamnya. Di samping ini merupakan contoh gambar himbauan untuk memastikan diri telah mempelajari materi sebelum mengerjakan soal.

Bahasa sebagai wadah penyampai informasi seyogyanya selalu diperhatikan agar maksud dan tujuan dalam komunikasi dapat tercapai. Hal ini juga berlaku dalam pengembangan sebuah media pembelajaran. Selain efektif dan inovatif, sisi komunikatif juga mutlak diperlukan. Oleh karena itu, aspek kebahasaan selalu menjadi poin yang tak terpisahkan dalam penilaian kelayakan dari sebuah media yang dikembangkan untuk pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Septiana dan Rifai (2020). Menunjukkan bahwa ada beberapa aspek kebahasaan yang diperhatikan dalam menggunakan media pembelajaran.



Gambar 7. Contoh tampilan himbauan yang bersifat komunikatif

Aspek yang paling diperhatikan adalah karena ramah anak atau mudah dipahami anak. Aspek bahasa campuran (Indonesia dan Jawa) juga diperhatikan oleh guru. Kata sehari-hari juga dipilih sembilan belas guru. Intonasi sedang dipilih oleh tujuh belas guru. Aspek lain seperti nada rendah atau lembut, bahasa Indonesia, baku atau resmi, tidak resmi, bahasa Jawa intonasi naik juga dipilih guru. Ada sedikit aspek yang dipilih karena kata tidak baku, bahasa Inggris, dan kata baku/sesuai kaidah bahasa Indonesia (Septiana & Rifai, 2020). Dari hasil tersebut dapat dipahami bahwa aspek kebahasaan menjadi salah satu pertimbangan penting dalam memilih, memilah, ataupun mengembangkan sebuah media pembelajaran.

4. Desain “CERMAD” Sebagai Media Pembelajaran Teks Hikayat Berbasis *Ispring*

Desain media pembelajaran ini diwujudkan dengan menggunakan kombinasi dari berbagai aplikasi yakni meliputi *Ms. Powerpoint*, *Ispring*, dan *Website 2 Apk Builder*. Dengan kombinasi dari ketiga aplikasi tersebut dapat diwujudkan sebuah aplikasi yang bisa dijalankan di gawai yang menggunakan sistem operasi android. *MS. Powerpoint* difungsikan untuk mengembangkan bagian awal, isi materi, dan contoh-contoh teks yang disajikan. Oleh karena itu, dalam bagian ini memungkinkan pengembang untuk menambahkan gambar, suara, video, bagan, grafik, dan media-media lain di dalamnya. Selain itu, *Ms.*

Powerpoint ini juga memungkinkan untuk dapat membuat transisi, animasi, maupun *hyperlink* dan *trigger* agar media yang dikembangkan lebih interaktif.

Ispring dipergunakan sebagai aplikasi *add-in* yang terintegrasi dengan *MS. Powerpoint*. Dengan *Ispring* ini media yang dikreasikan dapat dilengkapi dengan soal-soal latihan yang tipenya bervariasi sekaligus dengan fitur pengoreksian otomatisnya (sesuai penjelasan pada poin 1 di atas). *Ispring* juga digunakan peneliti agar dapat mem-*publish* media yang dikembangkan dari format *Ms. Powerpoint (ppt)* menjadi format *html* sehingga dapat ditindaklanjuti menjadi file berekstensi *apk* agar dapat dijalankan di android. Disinilah peran aplikasi *Website 2 Apk Builder* yang dijadikan sebagai pembentuk file *apk* tersebut. Jika sudah terbentuk file *apk*, maka media tinggal disalin ke gawai atau perangkat android, diinstal, dan langsung bisa dioperasikan. Dengan demikian, diharapkan desain media ini dapat dipergunakan dengan lebih mudah dan praktis dalam berbagai situasi dan tempat selama membawa gawai atau perangkat android. Tingkat kepraktisan ini juga pernah diukur oleh Maryana, dkk. dalam penelitian yang dilakukannya. Proses kepraktisan yang diukur adalah aktivitas siswa dalam 2 kelas yang berbeda, dengan hasil aktivitas yang dilakukan siswa untuk kelas VIIIb sebagai kelas ujicoba terbatas sebanyak 4 kali pertemuan yaitu 84,94% sedangkan untuk aktivitas siswa di kelas VIIIa sebagai kelas ujicoba luas yaitu 86,91%, yang berarti bahwa kedua kelas yang dilakukan ujicoba pada kategori sangat baik. Ini menunjukkan bahwa sangat praktis untuk digunakan media pembelajaran *powerpoint* dan *Ispring Quizmaker* (Maryana, 2019).

5. Tingkat kelayakan Media Pembelajaran Teks Hikayat Berbasis *Ispring*

Di samping media pembelajaran yang sudah dibuat, pada tahap pengembangan ini peneliti juga telah melakukan validasi ahli terhadap media yang dihasilkan. Ada dua ahli yang menjadi validator, yaitu ahli pembelajaran bahasa dan sastra serta ahli media pembelajaran. Adapun hasil yang didapatkan dari penilaian ahli pembelajaran bahasa dan sastra mendapatkan persentase 94%, yang berarti media pembelajaran yang dikembangkan bersifat valid atau layak diimplementasikan. Akan tetapi ada beberapa catatan dari validator, yaitu beberapa soal latihan perlu disesuaikan konteks dan capaian kompetensinya dengan KD, perlu diperkuat lagi nuansa kearifan lokalnya, dan contoh teks yang disajikan lebih diperkaya atau divariasikan lagi untuk meningkatkan proses literasi di dalam pembelajarannya. Selanjutnya, hasil yang didapatkan dari validator ahli media pembelajaran mendapatkan persentase 88%. Hal ini disertai dengan beberapa catatan yaitu, ukuran font/huruf di beberapa bagian perlu lebih disesuaikan lagi untuk mempermudah keterbacaan dan keindahan *layout* (tata letak), perlu dipastikan hasil latihan yang sudah dikerjakan oleh siswa dapat diakses oleh guru, serta media

hendaknya mudah digunakan atau dikembangkan secara mandiri oleh guru jika diperlukan pembaruan atau pengadaptasian dengan KD-KD yang lain.

Kelayakan aplikasi *Ispring* sebagai media pembelajaran ini senada dengan yang pernah diujikan oleh Suwandi dalam penelitiannya tentang pembelajaran teks fabel di kelas VII SMP Bayt Al-Hikmah kota Pasuruan. Ia juga mendapati hasil bahwa medianya yang dikembangkan berbasis *Ispring* masuk kualifikasi, dengan keterangan layak/ valid/tidak perlu direvisi. Kualifikasi tersebut didapat dari hasil rata-rata penilaian aspek kelayakan sebesar 79,33% yang meliputi aspek bahasa, materi, dan media. Hasil yang diperoleh dari validasi ahli bahasa diperoleh nilai sebesar 82,5%. Persentase tersebut masuk pada kualifikasi sangat baik, dengan keterangan sangat layak/sangat valid/tidak perlu direvisi. Hasil validasi ahli materi diperoleh nilai sebesar 78,18%. Sehingga dapat disimpulkan bahawa aspek materi masuk dalam kategori baik, dengan keterangan layak/valid/tidak perlu direvisi. sedangkan untuk ahli media diperoleh nilai sebesar 77,33%. Persentase tersebut masuk pada kualifikasi baik, dengan keterangan layak/valid/tidak perlu direvisi (Suwandi, 2019).

Berdasarkan data hasil uji kelayakan dan juga data dari penelitian lain yang menunjukkan bahwa *Ispring* memiliki tingkat kelayakan yang memadai, maka dapat dikatakan media pembelajaran teks hikayat berbasis *Ispring* untuk siswa kelas X SMA ini layak untuk digunakan dan disebarluaskan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dipilih oleh pendidik di berbagai daerah di Indonesia dengan catatan harus mempertimbangkan kesiapan dan kesesuaiannya di kelas atau sekolahnya masing-masing. Seperti diungkapkan Dick dan Carey bahwa di samping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media. Pertama adalah ketersediaan sumber setempat. Artinya, bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri. kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga, dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluasan, kepraktisan, dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya media bisa digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapanpun serta mudah dijinjing dan dipindahkan. Faktor yang terakhir adalah efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang (Chotib, 2018).

Simpulan

Pada pembelajaran teks hikayat sebagai salah satu bagian dari cerita rakyat maupun pada pembelajaran teks-teks lain dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dibutuhkan adanya pengembangan media pembelajaran yang akrab dengan kehidupan pendidik dan peserta didik. Oleh karena itu, salah satu

upaya yang dapat ditempuh adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis Ispring yang kompatibel dengan android ini. Pengembangan media ini dibagi menjadi tiga aspek, yaitu penyajian isi, kebahasaan, dan desain media. Adapun penyajian isi media pembelajaran ini dibagi menjadi tiga, yaitu 1) tampilan awal, 2) tampilan menu yang berisi KI-KD-Indikator, paparan materi, contoh teks dari hikayat dan cerpen, dan bagian tes/latihan soal, 3) Tampilan menu tambahan yang berupa simbol-simbol jalan pintas untuk memudahkan penggunaan media. Desain media pembelajaran ini diwujudkan menggunakan Ms. Powerpoint yang dioptimalkan dengan aplikasi Ispring sehingga memungkinkan untuk memperkaya antarmuka dan fitur yang dihasilkan, serta memungkinkan untuk dapat dikonversi dan dijalankan pada sistem operasi android. Adapun Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif layak untuk digunakan. Penilaian dari ahli pembelajaran bahasa dan sastra mendapatkan persentase 94% dan penilaian oleh ahli media mendapatkan presentase 88%. Berdasarkan paparan hasil penilaian tersebut, media ini “valid” atau “layak diimplementasikan” untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas X SMA. Keterbatasan pada penelitian ini adalah hanya mengembangkan media untuk pembelajaran teks hikayat berbasis aplikasi Ispring saja. Oleh karena itu, rekomendasi untuk penelitian selanjutnya yaitu perlunya pengembangan media untuk beraneka jenis teks atau materi ajar Bahasa Indonesia di berbagai jenjang pendidikan menggunakan aplikasi Ispring maupun aplikasi/media lain yang lebih relevan agar tercipta pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Afandi, A. (2017). Media ICT Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint Interaktif Dan Ispring Presenter. *Jurnal Terapan Abdimas*, 2, 19-26. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JTA/article/view/972>
- Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 109-115. <http://ejournal.iaitabah.ac.id/index.php/awaliyah/article/view/351>
- Kurnia, N., Darmawan, D., & Maskur, M. (2018). Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Ispring Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Teknologi Pembelajaran*, 3(1), 451-461. <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekp/article/view/158>
- Maryana, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint dan iSpring Quizmaker Pada Materi Teorema Pythagoras. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 53-61. <http://www.journal.uncp.ac.id/index.php/proximal/article/view/1455>

- Micorsoft, T. (2021). *Memuat atau memuat templat atau program add-in*. microsoft.com. <https://support.microsoft.com/id-id/office/memuat-atau-memuat-templat-atau-program-add-in-2479fe53-f849-4394-88bb-2a6e2a39479d>
- Sadiman, A. (2009). *Media pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Septiana, I., & Rifai, A. (2020). *Aspek Kebahasaan Media Digital Pada Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19*. International Proceeding of Innovative and Transdisciplinary Studies (IPISTRANS) (Seminar Nasional Terintegrasi: Literasi Psikososio pedagogi,
- Sriwiyana, H., & Akbar, S. d. (2010). *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Suparman, I. W., Eliyanti, M., & Hermawati, E. (2020). *Pengaruh Penyajian Materi dalam Bentuk Media Komik terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar*. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1), 57-64. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/2860>
- Suwandi, T. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Fabel Kelas VII SMP Bayt Al-Hikmah Kota Pasuruan Berbasis Ispring*. *Jurnal Ilmiah NOSI*, 7(1), 40-49. <http://www.riset.unisma.ac.id/index.php/NOSI/article/view/2249>.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. National Center for Improvement of Educational Systems (DHEW/OE),.