

Pengembangan *Handout* berbasis *Online* pada Materi Cerita Rakyat untuk Siswa Kelas VII SMP

Syafna Elvira Utami¹, Diah Kusyani², Lailan Syafira Putri Lubis³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas AI Wasliyah Medan

e-mail: syafnaelvira@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP dan mendeskripsikan uji kelayakan produk *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP. Jenis penelitian ini yaitu *research and development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap Analisis adalah menganalisis kebutuhan dalam proses pembelajaran untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat serta menentukan kompetensi peserta didik. Tahap Perancangan adalah menentukan kompetensi khusus metode, bahan ajar, dan pembelajaran. Tahap Pengembangan adalah memproduksi program dan bahan ajar yang akan digunakan dalam program pembelajaran. Tahap Implementasi adalah melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan desain atau spesifikasi program pembelajaran. Tahap Evaluasi adalah melakukan evaluasi program pembelajaran dan evaluasi hasil belajar. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan angket/kuisisioner. Angket penilaian akan diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan 11 guru bahasa Indonesia di SMP. Penelitian ini dilakukan di sekolah SMP AI Washliyah 24 Medan, SMP AI Washliyah 4 medan, MTs Muallimin Univa Medan, MTs EX PGA Proyek Univa Medan. Produk dapat diakses pada link berikut <https://online.flipbuilder.com/aiugp/winr/>. Hasil penelitian pada kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli materi mendapat skor rata-rata 4,7 dengan kategori "Sangat Baik". Data kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli media mendapat skor rata-rata 4,7 dengan kategori "Sangat Baik". Data kelayakan media pembelajaran dengan respon guru bahasa Indonesia mendapat skor rata-rata 4,6 dengan kategori "Sangat Baik". Sehingga dapat disimpulkan *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP dapat digunakan guru dan siswa dalam pembelajaran.

Kata kunci: *Pengembangan, Handout Online, Cerita Rakyat*

Abstract

This research aims to produce online-based handout products on folklore material for class VII SMP students and describe the feasibility test of online-based handout products on

folklore material for class VII SMP students. This type of research is research and development (R&D) with the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The Analysis Stage is analyzing needs in the learning process to determine problems and appropriate solutions and determine student competency. The Design Stage is determining specific competencies for methods, teaching materials and learning. The Development Stage is producing programs and teaching materials that will be used in the learning program. The Implementation Stage is carrying out the learning program by implementing the learning program design or specifications. The Evaluation Stage is to evaluate the learning program and evaluate learning outcomes. Data collection techniques were carried out using interviews and questionnaires. The assessment questionnaire will be given to material experts, media experts, and 11 Indonesian language teachers at junior high schools. This research was conducted at SMP Al Washliyah 24 Medan, SMP Al Washliyah 4 Medan, MTs Muallimin Univa Medan, MTs EX PGA Project Univa Medan. The product can be accessed at the following link <https://online.flipbuilder.com/aiugp/winr/>. The results of research on the feasibility of learning media based on material experts received an average score of 4.7 in the "Very Good" category. Learning media feasibility data based on media experts received an average score of 4.7 in the "Very Good" category. Data on the feasibility of learning media with responses from Indonesian language teachers received an average score of 4.6 in the "Very Good" category. So it can be concluded that online-based handouts on folklore material for class VII SMP students can be used by teachers and students in learning.

Keywords: *Development, Online Handouts, Folklore*

PENDAHULUAN

Kemendikbud mengembangkan program digitalisasi sekolah dengan dana pengembangan program yang disiapkan melalui dana Bantuan Operasi Sekolah (BOS) yaitu dana bos afirmasi dan dana bos kinerja Dikutip dari *Kominfo.go.id*. 17 Oktober 2019. Presiden meminta semua menteri untuk memperhatikan daerah 3T, atau terdepan, terluar, dan tertinggal, untuk mendapatkan fasilitas pembangunan, termasuk fasilitas pendidikan. Oleh karena itu, digitalisasi sekolah akan digunakan di daerah pinggiran untuk mempercepat dan meningkatkan akses pendidikan yang belum menyeluruh.. Dana BOS Afirmasi disediakan untuk mendukung operasional rutin dan pembelajaran bagi sekolah yang berada di daerah tertinggal dan sangat tertinggal dengan dana yang diberikan sebesar 2,85 triliun. Serta disiapkan juga dana BOS Kinerja sebesar 1,49 triliun bagi sekolah yang di nilai berkinerja baik dalam menyelenggarakan layanan pendidikan. Program digitalisasi diberikan kepada 31.387 sekolah melalui BOS Afirmasi dan 5.987 sekolah melalui BOS Kinerja.

1.753.000 siswa di kelas VI, VII, dan X di seluruh Indonesia menerima tablet sebagai alat pembelajaran dari pemerintah. Program digitalisasi sekolah menggunakan kemajuan teknologi untuk membuat pendidikan lebih mudah. Dengan program digitalisasi sekolah, guru dan siswa dapat mengakses dan membuka bahan ajar digital. Mereka juga dapat bekerja sama untuk membuat materi bahan ajar digital, membuat soal ujian harian, dan tugas lainnya secara

Sebuah survei menunjukkan bahwa 19,3% remaja dan 14,4% dewasa muda kecanduan internet. Sekitar 2.933 remaja mengalami peningkatan durasi *online* dari 7,27 jam menjadi 11,6 jam per-hari (59,7%). Sekitar 4.734 dewasa muda atau orang-orang yang berusia 20 tahun juga mengalami peningkatan durasi *online* menjadi 10 jam per-hari selama masa pandemi Dikutip dari *Cnnindonesia.com*. 02 Oktober 2021. Sebagian besar waktu yang dihabiskan anak-anak dan remaja selain menggunakan internet adalah bermain game *online* dan media sosial. Permainan yang paling banyak dimainkan adalah *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) dengan 46% dan penggunaan media sosial sebanyak 23,2% selama pandemi. Penggunaan *Handphone* tidak dilarang, tetapi wajib ada pengawasan dan keseimbangan antara internet dengan aktivitas sehari-hari.

Zaman modern, hendaknya para guru dapat memanfaatkan teknologi yang canggih dalam proses pembelajaran agar siswa lebih senang, semangat, dan mudah memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, guru dapat membuat pelajaran melalui media *online* seperti *handphone*, komputer, laptop, dan masih banyak lagi. Hampir semua bahkan seluruh siswa sudah memiliki *handphone*, dengan begitu guru dapat membuat media pembelajaran melalui *handphone* agar siswa tidak merasa bosan dengan model pembelajaran yang monoton. Pembelajaran yang monoton membuat siswa merasa bosan dan enggan untuk memahami pelajaran yang akan di bawakan. Oleh karena itu, sebagai calon pendidik dan pendidik harus memanfaatkan teknologi yang ada. Misalnya dengan membuat bahan ajar *handout* berbasis *online* yang di dalamnya mencakup materi-materi dan beberapa soal yang dapat mengasah kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan, dengan begitu siswa senang dan bersemangat dalam belajar. *Handphone* membuat siswa menjadi kecanduan dan masih banyak yang salah dalam menggunakannya. Siswa lebih banyak menggunakan *handphone* untuk bermain *game* dan lain sebagainya. Oleh karena itu, hendaknya guru membuat bahan ajar elektronik melalui *handphone*. Jadi, penggunaan *handphone* pada siswa tidak hanya digunakan untuk bermain *game* saja tetapi mereka juga dapat melakukan pembelajaran menggunakan *handphone*.

Bahan ajar adalah bahan atau materi yang disusun secara sistematis dan rinci. Bahan ajar termasuk bahan ajar tertulis dan tidak tertulis, seperti buku teks, modul, *handout*, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), dan lain-lain. Media pembelajaran seperti buku, video, komputer, dan lain-lain disebut bahan ajar. Bahan ajar dapat membantu guru dan siswa belajar. Materi pelajaran sangat penting untuk

Bahan ajar adalah kumpulan materi dan soal yang digunakan untuk mengajar siswa. Bahan ajar dapat dianggap baik jika disusun secara sistematis, memudahkan pemahaman siswa, dan memanfaatkan media secara efektif untuk menarik minat siswa. Bahan ajar yang menarik dapat membuat pelajaran menjadi mudah dipahami dan menyenangkan bagi siswa. Bahan ajar adalah sumber pembelajaran yang dapat membantu guru membuat siswa belajar dengan lebih baik. Perkembangan kurikulum sudah banyak berganti yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Kurikulum 2013 (K13), Kurikulum 2013 revisi, dan lain-lain.

Handout adalah buku pegangan siswa yang berisi rangkuman materi dan soal latihan yang diambil dari beberapa sumber seperti buku cetak/buku teks, internet, dan lain-lain. Tetapi, harus berpedoman dengan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator yang sudah ditetapkan. *Handout* adalah bahan ajar yang dibuat oleh guru untuk menambah dan

memberikan informasi kepada siswa. *Handout* adalah bahan ajar yang berfungsi untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru dan memudahkan siswa untuk dapat belajar secara individu. *Handout* membantu siswa untuk tidak menulis atau membuat catatan tentang materi yang dipelajari. *Handout* hanya berisi satu materi, sehingga perhatian siswa hanya di satu materi saja. Berbeda dengan buku cetak/buku teks, di dalam buku cetak/buku teks terdapat lebih dari satu materi dan materi yang di berikan juga terlalu sedikit sehingga membuat siswa merasa sulit untuk memahami pelajaran yang diajarkan.

Handout diharapkan dapat bekerjasama, membantu siswa dalam belajar, dan dapat menambah wawasan maupun informasi siswa tentang pelajaran yang di bahas. Perbedaan *handout* dengan modul yaitu, *handout* berisi materi yang lebih ringkas, padat. *Handout* digunakan setiap pertemuan atau beberapa pertemuan dan hanya satu atau dua lembar materi saja. sedangkan modul yaitu bahan ajar yang materinya cukup banyak di jelaskan, lengkap, dan memiliki soal-soal yang dapat mengasah kemampuan siswa.

Cerita rakyat adalah kisah yang menggambarkan budaya dan perilaku orang-orang di daerah tersebut. Mereka menyebar dari mulut ke mulut dan akhirnya melekat dalam pikiran orang-orang di daerah tersebut. Cerita rakyat sering mengandung pesan moral dan prinsip, seperti nilai budaya. Namun, banyak masyarakat sudah lupa tentang cerita rakyat yang sudah ada, terutama siswa. Mereka hanya tahu cerita rakyat yang mereka kenal atau yang mereka dengar dari mulut ke mulut. Padahal, masih ada banyak cerita rakyat yang lebih menarik untuk dipelajari. Oleh karena itu, diharapkan siswa dapat mengetahui berbagai cerita rakyat, serta mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat, baik secara lisan maupun tulisan. Mereka juga diharapkan dapat menceritakan kembali isi cerita rakyat sumut secara lisan maupun tulisan.

Cerita rakyat terbagi menjadi tiga jenis yaitu fabel, legenda, dan mite. Fabel adalah cerita tentang kehidupan hewan yang menyerupai manusia. Fabel menceritakan hewan yang dapat berbicara dan disebut cerita moral karena mengandung pesan moral, misalnya si kancil dan buaya. Legenda adalah cerita rakyat yang berisi tentang perbuatan atau perilaku manusia yang diyakini oleh pembaca sebagai suatu kisah nyata yang pernah terjadi, misalnya asal usul danau toba. Mite atau mitos adalah cerita yang di lakonkan oleh para dewa atau makhluk setengah dewa yang terjadi di dunia lain (kayangan), misalnya nyi roro kidul. Cerita rakyat di pelajari di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang membahas tentang fabel dan legenda. Silabus kelas VII semester genap yang berisi empat kompetensi dasar yaitu 3.15 mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. 4.15 menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah setempat. 3.16 menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. 4.16 memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.

Pelajaran Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang membosankan dan pelajaran yang tidak disukai para siswa. Alasan mereka tidak menyukai pelajaran Bahasa Indonesia karena terdapat banyak teks yang mengharuskan siswa untuk membaca dan memahami apa yang sudah mereka baca agar mereka dapat menjawab soal dari wacana yang sudah di baca. Padahal membaca dapat menambah wawasan untuk menulis, menambah kosakata dalam kehidupan sehari-hari. Alasan lain adalah terlalu banyak soal cerita seperti orang

mendongeng pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pelajaran Bahasa Indonesia akan terasa menyenangkan jika guru Bahasa Indonesia mengetahui dan menguasai metode pembelajaran. Hendaknya guru membuat bahan ajar yang baik dan menarik agar siswa tidak bosan dalam belajar. Bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang berisi materi, soal secara sistematis dan pemanfaatan media yang baik sehingga memudahkan siswa dalam memahami pelajaran.

Bahan ajar *online* adalah bahan ajar yang materinya dapat diakses melalui *handphone*, laptop, dan komputer. Kelebihan dari bahan ajar *online* yaitu memanfaatkan *handphone* siswa agar menjadi bermanfaat untuk siswa belajar, sehingga *handphone* mereka tidak hanya digunakan untuk bermain *game* saja. Selama ini, guru hanya menggunakan buku teks untuk pembelajaran siswa. Buku teks berisi lebih dari satu materi yang membuat fokus siswa menjadi terganggu. Tidak hanya itu, materi yang ada di buku teks hanya sedikit dan tidak lengkap membuat siswa merasa bosan dan kesulitan dalam memahami pelajaran. Guru tidak membuat bahan ajar untuk siswa. Guru hanya menjelaskan materi yang ada di buku teks melalui papan tulis, setelah itu memberikan siswa soal.

Buku teks berisi lebih dari satu materi dan bahan materi di dalamnya hanya sedikit, membuat pemahaman dan informasi siswa sangat minim. Selain itu, buku teks membuat siswa tidak fokus dalam pembelajaran dan wajib membuat catatan tambahan sebagai bahan ajar untuk menambah pengetahuan dan informasi siswa. Guru mengalami kesulitan dalam menuangkan ide untuk mengembangkan bahan ajar, karena dalam mengembangkan bahan ajar guru harus melihat kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Pemanfaatan media elektronik seperti proyektor yang terbatas sehingga tidak digunakan dengan baik. Sumber bahan ajar yang digunakan guru hanya satu sehingga membuat pemahaman maupun informasi guru terbatas.

Sekolah tempat peneliti melaksanakan magang tidak pernah menggunakan proyektor, komputer maupun laptop untuk proses pembelajaran. Keterbatasan proyektor, laptop, dan komputer membuat proses pembelajaran menjadi membosankan dan tidak efektif. Media pembelajaran yang digunakan hanya papan tulis dan buku teks saja, sehingga guru tidak menggunakan maupun memanfaatkan teknologi yang ada. Siswa merasa bosan dan enggan mengikuti proses pembelajaran. Siswa lebih memilih bermain *handphone* secara sembunyi-sembunyi saat pembelajaran berlangsung. Guru belum pernah membuat bahan ajar *online* seperti *handout*, modul, dan lain-lain. Buku pegangan guru untuk mengajar hanya satu yang di dapat dari sekolah membuat pengetahuan dan informasi guru hanya sebatas di buku teks. Metode pembelajaran yang digunakan guru hanya ceramah membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar.

Media pembelajaran tidak hanya menggunakan proyektor saja. Pendidik dapat menggunakan *handout*, modul, LKPD, dan lain-lain yang berbentuk cetak maupun *online*. Media *online* tidak hanya dapat di buka menggunakan laptop dan komputer saja, tetapi dapat di akses menggunakan *handphone*. Penggunaan *handphone* hanya untuk membuka *google*, mencari jawaban dari soal yang diberikan guru. Setelah itu, siswa tidak diperbolehkan untuk menggunakan *handphone* saat pembelajaran. Pembelajaran hanya menggunakan papan tulis dan buku teks saja, karena bahan ajar siswa hanya buku teks saja membuat mereka harus mencatat materi yang sudah diberikan guru sebagai catatan

tambahan siswa untuk bahan pegangan maupun bahan belajar siswa. Banyak siswa yang melupakan cerita rakyat yang sering mereka dengar. Saat ditanya tentang cerita rakyat yang mereka ketahui, mereka hanya dapat menyebutkan judul cerita rakyatnya saja tetapi tidak untuk menceritakan isi dari cerita rakyat. Saat guru memberikan cerita rakyat, banyak dari mereka yang enggan untuk membaca cerita rakyat yang diberikan guru. Oleh karena itu, tugas guru adalah mencari solusi bagaimana agar siswa dapat belajar dengan baik dan semangat. Guru dapat membuat bahan ajar yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa dalam belajar.

Permasalahan yang telah diuraikan menarik peneliti untuk membuat *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP karena dengan *handout online* ini siswa dapat belajar menggunakan *handphone*, laptop, maupun komputer yang mereka miliki. Sehingga, mereka tidak merasa bosan dalam pembelajaran yang monoton. *Handout online* juga memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan karena hanya berisi satu materi saja, sehingga siswa dapat memfokuskan pemahamannya di satu materi. Selain itu, siswa tidak perlu menulis materi untuk catatan mereka, karena di dalam *handout* materi sudah lengkap dan siswa dapat membuka maupun mempelajari materi secara individu. *Handout online* juga praktis karena dapat dilihat melalui *handphone*, laptop maupun komputer. *Handout* cetak dapat rusak maupun hilang jika diberikan kepada siswa, berbeda dengan *handout online*. Peneliti mengambil materi cerita rakyat agar siswa-siswa tidak melupakan cerita rakyat yang kini mulai hilang.

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan *handout* berbasis *online* yang dirancang tahap-pertahap. Penelitian pengembangan media ini dilakukan dengan langkah-langkah sesuai dengan langkah dalam model pengembangan ADDIE. Materi dalam media yang akan didesain oleh peneliti materi cerita rakyat yaitu fabel dan legenda di kelas VII.

Prosedur yang digunakan pada penelitian ini adalah model desain pengembangan Robert Maribe Branch dengan pendekatan ADDIE yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Asiyani, 2019:47). Robert Maribe Branch dalam pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi.



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini yaitu berupa kuisisioner. Instrumen ini dikembangkan dengan penilaian produk melihat dari aspek pembelajarannya, isi materi, dan aspek media. Adapun kisi-kisi dari masing-masing kuisisioner Istiqomah (Ginting 2022:54) yaitu sebagai berikut: 1) Kuisisioner ahli materi, meliputi: aspek pembelajaran dan aspek kebahasaan keseluruhan; 2) Kuisisioner ahli media, meliputi: aspek pembelajaran, tampilan atau desain, dan pemograman media; 3) Kuisisioner guru pelajaran Bahasa Indonesia, meliputi: aspek pembelajaran, aspek kebahasaan, aspek kelengkapan media, dan aspek keterlaksanaan.

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan. Tahap awal pengembangan ini dilakukan dengan pembuatan produk awal yaitu *handout* berbasis *online* materi cerita rakyat, kemudian di *review* oleh ahli materi dan ahli media, setelah dilakukan revisi produk, maka validator memberi penilaian terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Tahapan selanjutnya yaitu penilaian oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP dan akan menghasilkan produk akhir bahan ajar sebagai sumber belajar siswa.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis secara deskriptif dengan satu variabel kualitas *handout* berbasis *online* materi cerita rakyat yang telah disusun berdasarkan kisi-kisi yang telah ditetapkan. Langkah-langkahnya ialah sebagai berikut.

- 1) Membuat kuisisioner dengan skala 1-5 tentang kelayakan produk dengan mengubah penilaian dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut;

Tabel 1. Pedoman Penilaian Skor

Data Kualitatif	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Sumber: Kusyani, 2017

- 2) Melakukan teknik analisis data dengan membuat konversi skor menjadi nilai. Konversi skor dengan nilai angka skala 1-5 dengan menggunakan skala likert yang ditulis dalam bukunya Sukardjo (dalam Kusyani, 2017:67).

Tabel 2. Konversi Data Untuk Penilaian Setiap Komponen

Data Kuantitatif	Rentang	Kategori
5	$X > X_i + 1,80 S_{bi}$	Sangat baik
4	$X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	Baik
3	$X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	Cukup
2	$X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{bi}$	Kurang
1	$X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$	Sangat kurang

Keterangan tabel:

X_i	= Rata-rata Ideal
	= $\frac{1}{2}$ (skor maksimal + skor minimal)
S_{bi}	= $\frac{1}{6}$ (skor maksimal – skor minimal)
X	= Skor empiris

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di empat sekolah yang terdapat di Medan yaitu SMP Al Washliyah 24 Medan, SMP Al Washliyah 4 Medan, MTs Muallimin Univa Medan, dan MTs EX PGA Proyek Univa Medan. Pengembangan yang dilakukan meliputi tiga tahapan yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap perencanaan, dan tahap pengembangan. Adapun tiga tahapan pengembangan produk dapat diuraikan sebagai berikut;

Tahap Analisis

1) hasil analisis kebutuhan guru

Hasil analisis kebutuhan guru dilakukan melalui wawancara singkat kepada guru bahasa Indonesia kelas VII di SMP Al Washliyah 24 Medan yaitu Ibu Almuftianty, S.Pd. Peneliti mewawancarai guru mengenai bahan ajar yang digunakan saat proses pembelajaran. Hasil wawancara dari Ibu Almuftianty, S.Pd. yaitu:

- Bahan ajar yang digunakan hanya buku teks saja yaitu Bahasa Indonesia kelas VII dari Kemendikbud.
- Guru belum pernah membuat bahan ajar seperti *handout* cetak maupun *handout online*.
- Beberapa siswa hanya dapat menyebutkan judul cerita rakyat saja, tetapi tidak bisa untuk menceritakan cerita rakyat yang mereka sebutkan.
- Siswa enggan membaca cerita rakyat yang ada di buku ajar mereka karena kurang menarik.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa guru memerlukan bahan ajar yang menarik selain dari buku teks yang diberikan oleh Kemendikbud. Tujuannya untuk membangkitkan semangat dan minat siswa dalam proses pembelajaran.

2) hasil analisis kebutuhan siswa

Penelitian dan pengembangan bahan ajar yang peneliti ambil yaitu cerita rakyat. Cerita rakyat terbagi menjadi empat jenis yaitu sage, mite, fabel, dan legenda. Peneliti mengambil dua jenis cerita rakyat saja yaitu fabel dan legenda. Peneliti memberikan angket berupa pernyataan seputar pembelajaran mengenai fabel dan legenda.

Setelah peneliti melakukan penyebaran angket kepada 18 siswa dari 19 komponen dikali 18 siswa, total keseluruhan 342 komponen penilaian yang dinilai oleh 18 siswa. Setelah dilakukan penilaian oleh 18 siswa dari total keseluruhan 342 komponen penilaian. Terdapat 123 komponen yang mendapat nilai skala 5 dengan persentase 36%, 132 komponen yang mendapat nilai skala 4 dengan persentase 39%, 31 komponen yang mendapat nilai skala 3 dengan persentase 9%, 33 komponen yang mendapat nilai skala 2 dengan persentase 10%, 23 komponen yang mendapat nilai skala 1 dengan persentase 7%. Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa, peneliti menyimpulkan bahwa siswa memerlukan bahan ajar berupa *handout online* untuk proses pembelajaran agar siswa tidak melupakan cerita rakyat khususnya fabel dan legenda yang mereka dengar dan mereka baca.

3) analisis kurikulum

Hasil analisis kurikulum dilakukan melalui wawancara singkat kepada guru bahasa Indonesia kelas VII di SMP Al Washliyah 24 Medan yaitu Ibu Almuftianty, S.Pd. Peneliti mewawancarai guru mengenai bahan ajar yang digunakan saat proses pembelajaran. Hasil wawancara dari Ibu Almuftianty, S.Pd mengatakan bahwa kurikulum yang digunakan oleh sekolah SMP Al Washliyah 24 Medan yaitu kurikulum 2013 (K13) kompetensi dasar dan indikator sebagai berikut.

Kompetensi Dasar:

- 1.15 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.
- 4.15 Menceritakan kembali isi fabel/ legenda daerah setempat.
- 3.16 Menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.
- 4.16 Memerankan isi fable/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.

Indikator:

- 3.11.1 Menyimpulkan ciri unsur cerita fabel pada teks yang dibaca/didengar.
- 3.11.2 Mendaftar kata/kalimat sebagai ciri cerita fabel pada teks yang dibaca/didengar.
- 4.15.1 Mengurutkan isi cerita fabel.
- 4.15.2 Menceritakan kembali isi fabel secara lisan.
- 3.12.1 Menjelaskan karakteristik bagian-bagian struktur cerita fabel
- 3.12.2 Mengidentifikasi struktur fabel.
- 3.12.3 Menyimpulkan prinsip penggunaan kata/ kalimat pada cerita fabel.
- 3.12.4 Melengkapi cerita fabel sesuai struktur dan kaidah bahasa.
- 3.12.5 Memvariasikan alur, dialog, latar, dari fabel yang disajikan.
- 3.12.6 Menentukan dan memperbaiki kesalahan penggunaan tanda baca/ejaan.
- 4.16.1 Merencanakan penulisan cerita fabel .

- 4.16.2 Menulis cerita fabel dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/ tanda baca/ejaan.
- 4.16.3 Memerankan isi fabel dengan intonasi, gestur, dan aspek pemeranan lain yang sesuai.

Tahap Perencanaan

Setelah tahap analisis, langkah selanjutnya yaitu tahap perencanaan dan tahap desain. Pada tahap ini, peneliti melakukan rancangan produk yang akan dikembangkan. Produk yang akan dikembangkan peneliti yaitu *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat. Peneliti mengambil dua jenis cerita rakyat yaitu fabel dan legenda sesuai dengan silabus kelas VII SMP. Cerita rakyat sudah mulai pudar, banyak siswa yang sudah melupakan cerita rakyat seperti Danau Toba. Mereka hanya dapat menyebutkan judul ceritanya saja. Ketika diberikan tugas untuk menceritakan cerita rakyat yang mereka ketahui, mereka tidak dapat menceritakannya karena sudah lupa dengan cerita lengkapnya.

Tujuan peneliti membuat *handout online* materi cerita rakyat agar siswa tidak melupakan cerita rakyat yang sudah ada dan tetap melestarikan cerita rakyat. *Handout online* dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran karena didalamnya terdapat teks, gambar, *audio*, *video youtube* tentang fabel dan teks cerita legenda. Penggunaan *audio* dan *video* sangat mendukung kesempurnaan bahan ajar yang dibuat oleh peneliti karena dengan adanya *audio* dan *video* akan mendukung keberhasilan pencapaian belajar siswa. Selain itu, dapat menarik perhatian siswa dan mempermudah siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil perencanaan, maka hasil desain produk berupa *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP sebagai berikut:

❖ **Cover Depan**

- Warna oren untuk latar belakang tulisan, warna hitam dan hijau untuk tulisan .
- Latar belakang cover yaitu gambar hewan dan manusia.
- Logo Kurikulum merdeka, tut wuri handayani, dan Universitas Al Washliyah Medan.

❖ **Kata Pengantar dan Daftar Isi**

- Berisi kata sambutan dan pengantar dari penulis tentang *handout*.
- Berisi daftar halaman dari isi *handout*.

❖ **Petunjuk Penggunaan**

- Berisi langkah-langkah penggunaan *handout*.

❖ **Peta Konsep**

- Berisi kompetensi dasar dan kegiatan belajar.

❖ **Isi *Handout* Pembelajaran**

- Berisi materi pembelajaran per kompetensi dasar.
- Berisi contoh-contoh soal untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.
- Berisi beberapa *video* tentang cerita fabel.

❖ **Biografi Penulis**

❖ **Daftar Pustaka**

- Referensi dari materi yang dikutip.

❖ **Cover Belakang**

- Berisi pengertian, tujuan dan ajakan mengenai cerita rakyat.
- Latar belakang cover yaitu gambar manusia.
- Warna oren untuk latar belakang tulisan, warna hitam untuk tulisan.

1. Tahap Pengembangan

Setelah melakukan perencanaan, langkah selanjutnya yaitu pengembangan. Tahap pengembangan dibagi menjadi dua yaitu desain dan materi.

1) pengembangan desain

Produk ini dikembangkan melalui tiga aplikasi yaitu aplikasi *Microsoft Word* untuk desain materi, aplikasi *Canva* untuk desain *cover* depan dan *cover* belakang, serta aplikasi *Flip PDF* untuk memindahkan file yang sudah dibuat dalam bentuk *online*. *Microsoft Word* merupakan aplikasi yang biasa digunakan oleh siapapun termasuk mahasiswa. Pada aplikasi tersebut dapat membuat tulisan, gambar, kotak, tabel dengan mudah sehingga peneliti membuat produk menggunakan aplikasi ini.

Desain *cover* depan maupun belakang pada produk ini menggunakan aplikasi *Canva* karena aplikasi tersebut sangat mudah digunakan dan membantu peneliti dalam membuat *cover*. Aplikasi ini berisi *template* untuk desain *cover* dan lain-lain. Selain itu, untuk penyimpanan hasil desain dapat dilakukan melalui *handphone* maupun laptop dengan ukuran yang rendah. Aplikasi ini memudahkan peneliti dalam membuat desain produk yang akan dikembangkan.

Aplikasi *Flip PDF* penulis gunakan untuk memindahkan file yang sudah dibuat dalam bentuk *online*. Aplikasi ini sangat membantu peneliti dalam membuat file *online*. Peneliti dapat menambahkan *video* maupun *audio* dalam proyek yang akan dibuat. Selain itu, file tersebut berbentuk *link website* yang dapat di akses melalui *handphone*, laptop, dan komputer.

Ketiga aplikasi ini dapat mempermudah dan membantu peneliti dalam membuat produk *handout online* materi cerita rakyat untuk siswa SMP. *Handout online* ini dibuat sesuai kebutuhan guru dan siswa. Produk ini dibuat sesuai dengan kurikulum, silabus yang didalamnya terdapat kompetensi dasar, indikator, materi, contoh soal, dan daftar pustaka yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2) pengembangan materi

Pengembangan *handout online* ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa dan tidak melupakan cerita rakyat yang sudah ada. *Handout online* ini juga diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar materi fabel dan legenda. Judul peneliti mengenai cerita rakyat, tetapi peneliti tetap berpedoman pada silabus kelas VII semester genap materi fabel dan legenda. Empat kompetensi dasar yang ada di silabus yaitu KD 3.15 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang di baca dan di dengar, 4.15 Menceritakan kembali isi fabel/ legenda daerah setempat, 3.16 Menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang di baca dan di dengar, 4.16 Memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. Kelebihan

dari *handout* ini dapat dioperasikan melalui *handphone* maupun laptop. Terdapat *audio* maupun *video* didalamnya yang membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.

Tahap Evaluasi

Setelah melakukan tahap pengembangan, langkah selanjutnya yaitu tahap evaluasi. Evaluasi pada penelitian dan pengembangan dilakukan untuk mengetahui penilaian ahli materi, ahli media, dan respon guru terhadap bahan ajar yang dikembangkan yaitu *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP. Pada tahap ini, peneliti akan memberikan angket kepada ahli media, ahli materi, dan 11 angket kepada 11 guru SMP di empat sekolah yang terletak di Sumatera Utara. Angket tersebut digunakan untuk melihat kelayakan bahan ajar yang dikembangkan yaitu *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP.

Penilaian Ahli Materi, Ahli Media, dan Guru Bahasa Indonesia

Penilaian produk *handout* berbasis *online* materi cerita rakyat ini dilakukan dengan dua tahap yaitu validasi materi dan validasi media. Validasi materi adalah penilaian untuk mengetahui kelayakan mengenai materi yang telah dibuat sesuai dengan kurikulum. Validasi media adalah penilaian untuk mengetahui kelayakan mengenai desain yang telah dibuat. Setelah validasi ahli materi dan media, produk yang dibuat dapat dibagikan kepada guru dan siswa sebagai bahan ajar. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan angket/kuisisioner berupa pernyataan mengenai produk yang dikembangkan.

Tabel 3. Pedoman Hasil Konversi Data

Data Kuantitatif	Rentang	Kategori
5	$X > 4,08$	Sangat Baik
4	$3,36 < X \leq 4,08$	Baik
3	$3,36 = X = 3,36$	Cukup
2	$1,92 < X \leq 2,64$	Kurang
1	$X \leq 1,92$	Sangat Kurang

Setelah melakukan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, maka peneliti akan menentukan validasi ahli media dan ahli materi untuk menilai produk yang sudah dibuat oleh peneliti. Penilaian ahli materi dan ahli media sebagai berikut:

- 1) Validator ahli materi yaitu Ibu Wina Wulandari, M.Pd. selaku dosen FKIP UNIVA Medan yang akan memberi masukan, saran, dan revisi materi. Produk peneliti yaitu *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP.
- 2) Validator ahli media yaitu Bapak Ir. Fuad Balatif, M.M. selaku dosen Pertanian UNIVA Medan yang akan memberi masukan, saran, dan revisi media mengenai desain produk peneliti. Produknya adalah *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP.

Setelah dilakukan revisi pada produk peneliti, maka validator ahli materi dan ahli media akan memberi penilaian untuk produk yang dikembangkan oleh peneliti. Data penilaian validator ahli materi dan ahli media sebagai berikut.

3) Penambahan Daftar Pustaka



Sebelum revisi
Sesudah revisi
Gambar 3. Hasil Penambahan Daftar Pustaka

Setelah revisi produk ahli materi, selanjutnya validator ahli materi akan menilai produk yang dikembangkan oleh peneliti. Ahli materi menilai dua aspek yaitu aspek materi dan bahasa. yang terdiri dari 14 komponen penilaian. Hasil validasi ahli materi untuk produk *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP mendapat total nilai 94 atau 94% dan di reratakan menjadi 4,7 dari 14 komponen penilaian tersebut. Validasi ahli materi dilakukan dengan membagikan angket untuk penilaian produk *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP.

Penilaian Ahli Media

Penilaian ahli media pada produk *handot* berbasis *online* pada materi cerita rakyat dilakukan oleh Bapak Ir. Fuad Balatiff, M.M. selaku dosen Pertanian UNIVA Medan. Sebelum melakukan penilaian, validator ahli media melakukan *review* dan memberikan saran perbaikan untuk produk yang akan dikembangkan. Setelah peneliti merevisi produk tersebut, maka validtor ahli media akan menilai produk untuk dilihat kelayakannya.

Berikut beberapa revisi produk yang ditelah dikembangkan oleh peneliti dari validator ahli media.

1) Perbaiki Halaman Sampul pada *Handout*



Ahli media menilai dua aspek yaitu aspek kegrafikan dan kelayakan perangkat lunak yang terdiri dari 12 komponen penilaian. Hasil validasi ahli media untuk produk *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP mendapat total nilai 95 atau 95% dan di reratakan menjadi 4,75 dari 12 komponen penilaian tersebut. Validasi ahli media dilakukan dengan membagikan angket untuk penilaian produk *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP.

Penilaian Guru Bahasa Indonesia

Penilaian guru bahasa Indonesia diberikan kepada 11 guru SMP di keempat sekolah Sumatera Utara untuk melihat respon guru mengenai produk *handout online* yang sudah dikembangkan. Daftar nama dari ke 11 guru SMP dapat di lihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Nama Guru Bahasa Indonesia dari Angket Respon Guru

No	Nama Guru Bahasa Indonesia	Asal Sekolah
1.	Almuftianty, S.Pd.	SMP. Al Washliyah 24 Medan
2.	Suharseh, S.Pd.	SMP. Al Washliyah 24 Medan
3.	Vani Hismayati, S.Pd.	SMP. Al Washliyah 4 Medan
4.	Lis Isnur Kanti, S.Pd.	SMP. Al Washliyah 4 Medan
5.	Rina Susanti Iqbal, S.Pd.	SMP. Al Washliyah 4 Medan
6.	Nada Mardiana, S.Pd.	MTs. Muallimin Univa Medan
7.	Khairuna, S.Pd.	MTs. Muallimin Univa Medan
8.	Rosdani HSB, S.Pd.	MTs. Muallimin Univa Medan
9.	Iswanti, S.Pd.	MTs. EX PGA Proyek Univa
10.	Dra. Khadijah P	MTs. EX PGA Proyek Univa
11.	Annisaul Mahmudah HSB, S.Pd.	MTs. EX PGA Proyek Univa

Angket respon guru bahasa Indonesia terdiri dari 8 komponen penilaian. Angket respon guru diberikan kepada 11 guru SMP untuk di nilai. Hasil penilaian untuk produk *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP mendapat nilai 93 dan direratakan menjadi 4,6 dari 8 komponen penilaian tersebut.

Kelayakan Media Pembelajaran

1) kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli materi

Kelayakan media pembelajaran *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP dapat dilihat dari hasil angket ahli materi. Berdasarkan penilaian hasil angket ahli materi memiliki 2 aspek yang terdiri dari 14 komponen. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP terdapat 10 komponen yang mendapat skala 5 dengan persentase (71%) dan 4 komponen mendapat skala 4 dengan persentase (28%).

Penilaian angket ahli materi memiliki 1 aspek materi terdapat 10 komponen penilaian dan 1 aspek bahasa terdapat 4 komponen penilaian. Pada aspek materi terdapat 8 komponen yang mendapat skala 5, sedangkan 2 komponen mendapat skala 4. Aspek bahasa terdapat 2 komponen mendapat skala 5 dan 2 komponen mendapat skala 4. Berdasarkan hasil penilaian tersebut total nilai yang diperoleh yaitu 94, jika di reratakan menjadi 4,7. Dari hasil penilaian yang diperoleh jika dikonversikan ke dalam data kuantitatif maka akan mendapat skala 5 yaitu "Sangat Baik". Bahan ajar *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP dikatakan "Sangat Baik" untuk dijadikan media pembelajaran siswa.

2) kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli media

Kelayakan media pembelajaran *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP dapat dilihat dari hasil angket ahli media. Berdasarkan penilaian hasil angket ahli media memiliki 2 aspek yang terdiri dari 12 komponen. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP terdapat 9 komponen yang mendapat skala 5 dengan persentase (75%) dan 3 komponen mendapat skala 4 dengan persentase (25%).

Penilaian angket ahli media memiliki 1 aspek kegrafikan terdapat 9 komponen penilaian dan 1 aspek kelayakan perangkat lunak terdapat 3 komponen penilaian. Pada aspek kegrafikan terdapat 6 komponen yang mendapat skala 5, sedangkan 3 komponen mendapat skala 4. Aspek kelayakan perangkat lunak terdapat 3 komponen mendapat skala 5. Berdasarkan hasil penilaian tersebut total nilai yang diperoleh yaitu 95, jika di reratakan menjadi 4,7. Dari hasil penilaian yang diperoleh jika dikonversikan ke dalam data kuantitatif maka akan mendapat skala 5 yaitu "Sangat Baik". Bahan ajar *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP dikatakan "Sangat Baik" untuk dijadikan media pembelajaran siswa.

3) kelayakan media pembelajaran berdasarkan respon guru bahasa indonesia

Kelayakan media pembelajaran *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP dapat dilihat dari hasil angket respon guru. Angket respon guru diberikan kepada 11 guru SMP yang ada di empat sekolah Sumatera Utara. Pemberian angket kepada 11 guru SMP dilakukan untuk melihat penilaian respon guru

terhadap media pembelajaran *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP.

Berdasarkan hasil penilaian media pembelajaran *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP. Terdapat 8 komponen penilaian dikali 11 menjadi 88 total komponen penilaian yang akan dinilai oleh guru bahasa Indonesia. Setelah penyebaran angket kepada 11 guru bahasa Indonesia, maka terdapat 57 komponen yang mendapat skala 5 dan direratakan menjadi (65%). 31 komponen mendapat skala 4 dan direratakan menjadi (35%).

Berdasarkan hasil penilaian tersebut total nilai yang diperoleh yaitu 93, jika di reratakan menjadi 4,6. Dari hasil penilaian yang diperoleh jika dikonversikan ke dalam data kuantitatif maka akan mendapat skala 5 yaitu "Sangat Baik". Bahan ajar *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP dikatakan "Sangat Baik" untuk dijadikan media pembelajaran siswa.

Jenis penelitian ini adalah *research and development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan angket/kuesioner.

Media pembelajaran akhir dari pengembangan produk ini adalah *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP. Sebelum tahap pengembangan, peneliti melakukan tahap analisis kebutuhan yang terdiri dari 3 analisis yaitu analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan siswa, dan analisis kurikulum di sekolah SMP Al Washliyah 24 Medan.

Pembuatan produk ini menggunakan 3 aplikasi yaitu *Microsoft Word*, *Canva*, dan *Flip PDF*. Aplikasi *Microsoft Word* untuk desain materi, aplikasi *Canva* untuk desain cover depan dan cover belakang, serta aplikasi *Flip PDF* untuk memindahkan file yang sudah dibuat dalam bentuk *online*. *Microsoft Word* merupakan aplikasi yang biasa digunakan oleh siapapun termasuk mahasiswa. Pada aplikasi tersebut dapat membuat tulisan, gambar, kotak, tabel dengan mudah sehingga peneliti membuat produk menggunakan aplikasi ini.

Desain cover depan maupun belakang pada produk ini menggunakan aplikasi *Canva* karena aplikasi tersebut sangat mudah digunakan dan membantu peneliti dalam membuat cover. Aplikasi ini berisi *template* untuk desain cover dan lain-lain. Selain itu, untuk penyimpanan hasil desain dapat dilakukan melalui *handphone* maupun laptop dengan ukuran yang rendah. Aplikasi ini memudahkan peneliti dalam membuat desain produk yang akan dikembangkan.

Aplikasi *Flip PDF* penulis gunakan untuk memindahkan file yang sudah dibuat dalam bentuk *online*. Aplikasi ini sangat membantu peneliti dalam membuat file *online*. Peneliti dapat menambahkan *video* maupun *audio* dalam projek yang akan dibuat. Selain itu, file tersebut berbentuk *link website* yang dapat di akses melalui *handphone*, laptop, dan komputer.

Ketiga aplikasi ini dapat mempermudah dan membantu peneliti dalam membuat produk *handout online* materi cerita rakyat untuk siswa SMP. *Handout online* ini dibuat sesuai kebutuhan guru dan siswa. Produk ini dibuat sesuai dengan kurikulum, silabus

yang didalamnya terdapat kompetensi dasar, indikator, materi, contoh soal, dan daftar pustaka yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Setelah melakukan pengembangan produk, langkah selanjutnya yaitu menyerahkan produk kepada ahli materi dan ahli media untuk di *review* dan merevisi produk sebelum di nilai oleh validator. Setelah melakukan revisi dari validator maka, produk akan di nilai untuk melihat kelayakan produk yaitu *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP. Selanjutnya produk yang telah dikembangkan akan di bagikan kepada 11 guru bahasa Indonesia di empat sekolah SMP yang berada di Sumatera Utara untuk melihat respon guru terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

Hasil validasi penilaian ahli materi, ahli media, dan respon guru bahasa Indonesia menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan oleh guru dan siswa. Hal ini dapat dilihat dari penilain ahli materi, ahli media, dan respon guru. Validasi ahli materi mendapat nilai rerata 4,7 dengan kategori "Sangat Baik", validasi ahli media mendapat nilai rerata 4,7 dengan kategori "Sangat Baik", dan respon guru mendapat nilai rerata 4,6 dengan kategori "Sangat Baik". Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP dapat dikatakan layak untuk digunakan guru dan siswa dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Hasil penelitian tentang "pengembangan *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP" dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini menghasilkan produk *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP. Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE, model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang telah dikembangkan akan diberikan kepada validator untuk melihat kelayakan. Sebelum dilakukan penilaian, validator mereview produk yang telah dikembangkan dengan memberi kritik, saran, dan perbaikan. Selanjutnya peneliti merevisi produk dan akan dilakukan penilaian oleh validator. Setelah dilakukan penilaian oleh validator, peneliti memberikan angket penilaian kepada 11 guru SMP yang ada di Sumatera Utara.
- 2) Hasil uji kelayakan produk *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP mendapatkan kategori sangat layak digunakan. Berdasarkan penilaian uji kelayakan oleh ahli materi mendapat persentase 94% dengan kualifikasi sangat layak, penilaian uji kelayakan ahli media mendapat persentase 95% dengan kualifikasi sangat layak, dan penilaian dari respon guru bahasa indonesia mendapat persentase 93% dengan kualifikasi sangat layak.

Berdasarkan hasil penelitian produk, maka saran dari penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yakni berupa pengembangan
- 2) *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP, disarankan agar dikembangkan untuk materi yang lain juga.
- 3) Bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan bahan ajar *handout* berbasis *online* dapat mengembangkan dengan basis yang berbeda lagi.

- 4) Pengembangan bahan ajar baiknya dikemas berdasarkan kebutuhan dan karakter peserta didik serta kondisi lingkungan sekolah agar bahan ajar yang telah dikembangkan dapat lebih dirasakan manfaatnya.
- 5) Bagi pendidik dan peserta didik agar dapat menggunakan bahan ajar *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat sebagai alternatif, baik secara bersama-sama atau mandiri yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdiah, B. 2022. Pengembangan *E- Handout* Berbasis Mind Mapping Dan Gambar Pada Materi Ekosistem di SMP Negeri 1 Woyla. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam - Banda Aceh.
- Asiyani, Y. 2019. Pengembangan Handout Berbasis Elektronik Menggunakan Teknik Mnemonik Akrostik Pada Materi Keanekaragaman Hayati Untuk Peserta Didik Kelas X di SMA / MA. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Baharani, S. 2019. Pengembangan *Handout* Matematika Berbasis Inkuiri Terbimbing di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Batang Hari. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Benny, R. dan Dewi, A. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Bunanta, M. 1998. *Ploblematika Penulisan Cerita Rakyat Untuk Anak Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Fitriani, 2017. Kemampuan Menganalisis Unsur Intrinsik Cerita Rakyat Toraja “Baine Ballo” Siswa Kelas VIII SMPN 2 Sopai Kabupaten Toraja Utara. *Skripsi*. Universitas Negeri Makasar.
- Ginting, C.L. Pengembangan Bahan Ajar Teks Cerita Pendek bermuatan Karakter pada Siswa Kelas IX SMA. *Skripsi*. Universitas Alwashliyah Medan.
- Harahap, I., R. 2020. Pengembangan Bahan Ajar *Handout* Elektronik Berbantuan *Adobe Flash* Materi Teks Eksplanasi Kelas VIII Di SMP Negeri 6 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020. *Skripsi*. Universitas Negeri Medan.
- Karlina dan Jaja. 2019. Analisis Teks Ulasan Film Dari Media Elektronik Google Dan Pemanfaatannya Sebagai Bahan Ajar Untuk Siswa SMP/Mts Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia*. Vol 6. hlm. 36-42.
- Kosasih, E. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta Timur. Bumi Aksara.
- Kusyani, D. Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Membaca Sastra Lama berdasarkan Teori Resepsi bagi Siswa SMP. *Tesis*.
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Lestari, Y. 2021. Pengembangan *Handout* Digital Berbasis STEM Pada Mata Kuliah Pendahuluan Fisika Inti Di Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Sriwijaya. *Skripsi*. Universitas Sriwijaya Indralaya.
- Marniza, F. 2022. Pengembangan Bahan Ajar *Handout* Berbasis Peta Konsep Bergambar Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMA Negeri 1 Peukan Bada Aceh Besar. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.

- Nuria, N. 2022. Pengembangan *Handout* Berbasis Mind Mapping Materi Organ Gerak Manusia Kelas V SDN 190 Pekanbaru. *Skripsi*. Universitas Islam Riau.
- Ningsih, E., P. 2021. Pengembangan Cerita Rakyat Berbasis Budaya Lokal Dengan Menggunakan Media Audio Visual Animasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Lampung. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Ningsih, N. 2022. Pengembangan Bahan Ajar *Handout* Elektronik Berbantuan *Flip Book Maker* pada Materi Teks Persuasi Kelas VIII di SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan Tahun Pembelajaran 2020/2021. *Skripsi*. Universitas Negeri Medan.
- Nurgiyantoro, B., 2019. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada Universitas Press.
- Nurgiyantoro, B. 2010. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Jogjakarta: Gajah Mada University Press.
- Nurjanah, S. dan Arif, S. 2021. Pengembangan Bahan Ajar *Handout* Elektronik Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker Pro* Materi Teks Fabel Kelas VII SMP. *Jurnal Bahasa*. Vol 10. hlm. 101-122.
- Qolbi, A. 2021. Pengembangan Bahan Ajar *E-Handout* Pola Argumentasi Toulmin Dalam Teks Eksposisi Dengan Menggunakan Rubrik Kompas Karier Harian Kompasiana. *Skripsi*. Universitas Negeri Jakarta.
- Restu. 2021. Macam Unsur Ekstrinsik Novel dan Karakteristiknya. URL: www.gramedia.com/best-seller/unsur-ekstrinsiknovel/#Aminuddin. Diakses 09 Maret 2023.
- Romadhona, S., K. 2021. Pengembangan *E-Handout* Biologi Yang Diintegrasikan Dengan Ayat-Ayat Al-Qur'an Pada Materi Sistem Reproduksi Untuk Peserta Didik Kelas XI Ipa Di Man 3 Jember. *Skripsi*. Universitas Negeri Jember.
- Soetarno. 1982. *Peristiwa Sastra Melayu Lama*. Surakarta:Widya Duta.
- Sudarmadji, dkk. 2010. *Teknik Bercerita*. Yogyakarta: PT Kurnia Kalam Semesta.
- Setyawan, A. dkk. 2021. Nilai Edukasi dalam Fabel dari Kumpulan Cerita dan Dongeng Terbaik Indonesia sebagai Landasan Pengembangan Fabel Berkearifan Lokal Madura. *Jurnal Ilmiah Fenomena*. Vol 4. hlm. 32-47.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Wicaksono, A. 2017. *Pengkajian Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Yanti, I. 2022. Pengembangan Bahan Ajar *Handout* Berbasis Visualisasi Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Wawasan Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Yuberti. 2014. *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Bandar Lampung. Anugrah Utama Raharja (AURA).
- Zaidan, dkk. 2007. *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: Balai Pustaka.
- _____. 2017. Digitalisasi Sekolah Percepat Perluasan Akses Pendidikan Berkualitas di Daerah 3T. URL:www.kominfo.go.id/content/detail/22211/digitalisasi-sekolah-percepat-perluasan-akses-pendidikan-berkualitas-di-daerah-3t/0/artikel_gpr. Diakses pada 18 Februari 2023.
- _____. 2021. Survei: 19,3 Persen Anak Indonesia Kecanduan Internet. URL:www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20211002135419-255-702502/survei-193-

[persen-anak-indonesia-kecanduan-internet#:~:text=Survei%20tersebut%20dilakukan%20kepada%20ribuan,Sabtu%20\(2%2F10\). Diakses pada 18 Februari 2023.](#)