

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS CERITA ULANG BERMUATAN TOKOH LOKAL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA SWASTA KARTIKA I-2

Herza Alwanny,
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Program Pasca Sarjana
Universitas Negeri Medan
Jalan Willem Iskandar Pasar V Medan Estate, Sumatera Utara. Indonesia
Email: herza.awe12@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan: (1) Mendeskripsikan kelayakan pengembangan media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh local pada siswa kelas X SMA swasta kartika I-2 Medan. (2) Mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh local untuk siswa kelas X SMA Swasta Kartika I-2 Medan berupa media yang dipadukan dalam bentuk *website*. Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model 4-D (*Define, Design, Develop, and disseminate*). Hasil penelitian memperlihatkan bahwa: (1) validasi ahli materi dengan rata-rata 85,25% pada kriteriasangat baik; (2) validasi ahli desain media pembelajaran dengan rata-rata 91,25% pada kriteriasangat baik, (3) respon guru dengan rata-rata 89,17% dengan kriteriasangat baik, (4) uji coba perorangan dengan rata-rata 75% dengan kriteriabaik, (5) uji coba kelompok kecil dengan rata-rata 82,5% dengan kriteriasangat baik, dan (6) uji coba kelompok lapangan terbatas dengan rata-rata 93% dengan kriteriasangatbaik.

Kegiatan akhir dari pengembangan media pembelajaran ini dilanjtkan dengan melihat hasil belajar siswa dalam menulis kembali teks cerita ulang bermuatan tokoh local. Penelitian dilakukan pada siswa kelas X SMA Swasta Kartika I-2 Medan. Hasil belajar tes menulis teks cerita ulang sebelum menggunakan media pembelajaran sebesar 73,85, sedangkan menggunakan media pembelajaran meningkat sebesar 86,05. Selisih 12,2 dari sebelum ke sesudah menggunakan media. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh local yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini memiliki implikasi untuk siswa yaitu dapat lebih mudah mengembangkan ide atau gagasannya dari sumber-sumber informasi yang terintegrasi langsung dengan lingkungan sekitarnya serta mengedepankan pembelajaran secara mandiri yang dipandu oleh guru bahasa Indonesia. Guru-guru Bahasa Indonesia juga memberikan respon yang baik terhadap Media Pembelajaran berbentuk *adobe flash* yang dipadukan dalam bentuk *website* serta dikembangkan sehingga media pembelajaran dapat digunakan sebagai pendamping bahan ajar utama di sekolah. Media Pembelajaran yang telah dikembangkan dapat menjadi masukan dan perbandingan dalam melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kurikulum sera mendukung era revolusi 4.0 yang mengedepankan pembelajaran berbasis IT sehingga dapat memberikan kontribusi pada lembaga-lembaga pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata kunci: media, teks, ceritaulang, multimedia, interaktif

PENDAHULUAN

Penulisan teks cerita ulang biografi erat kaitannya dengan tokoh-tokoh nasional ataupun tokoh-tokoh yang berpengaruh bagi perkembangan dunia. Teks cerita ulang biografi tidak sekadar melihat kisah hidup seorang tokoh, namun hal-hal yang sangat berpengaruh dalam kehidupan juga tidak luput dari penulisan teks cerita ulang biografi. Misalnya; masalah-masalah atau konflik yang dihadapi seorang tokoh dalam perjalanan hidupnya.

Menurut Falasifah dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Leaflet Bermuatan Sejarah Lokal Dengan Materi Pertempuran Lima Hari di Semarang Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 pemalang T.A 2013-2014" mengatakan pengembangan sejarah yang bersifat nasional sering kurang memberi makna bagi orang-orang tertentu terutama yang menyangkut sejarah daerahnya sendiri. Oleh karenanya, sejarah daerah kita sendiri terkadang luput dari pengetahuan kita. Selain itu, tokoh lokal juga bisa di gunakan untuk mengoreksi generalisasi-generalisasi dari sejarah nasional.

Pembelajaran berbantuan komputer merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer (CD pembelajaran) berupa program komputer yang berisi muatan pembelajaran meliputi; judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Menurut Robert Heinich, dkk dalam Rusmad (153:2013) menyatakan bahwa: "Sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada para siswa dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan ke dalam sistemkomputer."

Melalui sistem komputer kegiatan pembelajaran dilakukan secara tuntas (*mastery learning*), maka gurudapat melatih siswa secara terus menerus sampai

mencapai ketuntasan dalam belajar. Perangkat lunak dalam pembelajaran berbantuan komputer bisa dimanfaatkan sebagai fungsi *komputer assisted instruction* (CAI) juga bisa dimanfaatkan dengan fungsi sebagai sistempembelajaran individual (*individual learning*). Karena berfungsi sebagai sistem pembelajaran individual, maka perangkat lunak PBK atau CBI bisa memfasilitasi belajar kepada individu yang memanfaatkannya. Oleh karena itu, pengembangan perangkat lunak PBK harus mempertimbangkan prinsip-prinsip belajar dan peran guru yang mampu menanamkan pada siswa kebiasaan-kebiasaan belajar secara rutin, disiplin dan mandiri.

Berkaitan dengan penggunaan media dalam bentuk multimedia interaktif, berikut hasil penelitian yang dilakukan oleh dewi, dkk (2014) dalam judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP". Hasil evaluasi ahli desai sebesar 92% berada pada klasifikasi sangat baik. hasil evaluasi ahli desain sebesar 78% berada pada kualifikasi baik. hasil uji kelompok kecil sebesar 83.6% berada pada kualifikasi baik. hasil uji lapangan sebesar 82.74% berada apda klasifikasi baik. nilai rata-rata sebelum menggunakan media (62.09) dan (86.77) setelah menggunakan media sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Latar belakang memilih masalah dalam tesis ini adalah melihat keberagaman contoh-contoh teks cerita ulang (biografi) yang masih bergantung pada tokoh-tokoh nasional dan mengenyampingkan tokoh-tokoh lokal atau yang bersifat sejar lokal. Tokoh lokal dalam hal ini sangat berpengaruh dalam berkembangnya sejarah nasional. Namun, pembahasan mengenai tokoh lokal berupaya untuk menanamkan nilai karakter dan pengenalan dengan tokoh-tokoh lokal serta memelihara keunggulan lokal yang sangat penting bagi

perkembangan intelegensitas pengetahuan siswa.

Adapun Rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini, yaitu: (a) Bagaimana proses pengembangan media pembelejar bermuatan tokoh lokal yang dikembangkan pada materi teks cerita ulang untuk siswa kelas XI SMA Swasta Kartika I-2 Medan? (b) Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran bermuatan tokoh lokal yang dikembangkan pada materi teks cerita ulang untuk siswa kelas XI SMA Swasta Kartika I-2 Medan? (c) Bagaimana kelayakan media pembelajaran bermuatan tokoh lokal yang dikembangkan pada materi teks cerita ulang untuk siswa kelas XI SMA Swasta Kartika I-2 Medan?

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, tujuan dalam penelitian ini yaitu: (a) Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelejar bermuatan tokoh lokal yang dikembangkan pada materi teks cerita ulang untuk siswa kelas XI SMA Swasta Kartika I-2 Medan, (b) Mendeskripsikan Hasil media pembelajaran bermuatan tokoh lokal pada materi teks cerita ulang untuk siswa kelas XI SMA Swasta Kartika I-2 Medan, (c) Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran bermuatan tokoh lokal pada materi teks cerita ulang untuk siswa kelas XI Swasta Kartika I-2 medan.

Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu ketersediaan media pembelajaran dan inovasi dalam media pembelajaran. Peserta didik akan tertarik dengan media yang kreatif serta menampilkan tokoh-tokoh lokal untuk menambah wawasan mengenai tokoh-tokoh lokal yang berasal dari suatu daerah.

LANDASAN TEORI

Media pembelajaran

Begi, dkk dalam *Utilization Of Instructional Media For Quality Training In Pre-Primary School Teacher Training College In Nairobi Country, Kenya* memaknai media pembelajaran sebagai

unikasi termasuk film, televisi, diagram, materi tercetak, komputer dan instruktur.

Wildan 2013:4 dalam *intrucional media inteaching English young leaners* volume 1 no. 1 *LearningMedia* merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah untuk mengingatnya dalam waktu yang lama serta memberikan rangsangan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Rudi, dkk (2009:10) mengungkapkan:

1. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran menjadi lebih efektif;
2. Media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lain dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan;
3. Media pembelajaran berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan cepat;
4. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar;
5. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Pendapat berbeda diungkapkan Rudi, dkk (2009:9) secara umum media mempunyai manfaat:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis;

2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera;
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar;
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya;
5. Memberi rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Jenis-jenis Media Pembelajaran

Bretz dalam Musfiqon (2012:70) membagi media menjadi tiga macam, yaitu suara (audio), media bentuk visual, dan media gerak (kinestik). Media bentuk visual dibedakan menjadi tiga pula yaitu gambar visual, garis (grafis), dan simbol verbal.

Media jika ditinjau dari segi tampilan.

1. Media visual: gambar/foto, sketsa, bagan/chart, diagram, grafik, kartun, peta/globe, papan flannel, papan bulletin,
2. Media audio: radio, alat perekam pita, laboratorium bahasa.
3. Media kinestik: dramatisasi, demonstrasi, permainan dan simulasi, karya wisata, kemping/perkemahan sekoalah, survey masyarakat,

Media ditinjau dari penggunaannya.

1. Media proyeksi: proyektor transparan (OHP), film, film bingkai, film rangkai, proyektor tidak tembus pandang, computer (aplikasi pembelajaran/media pembelajaran interaktif dan *Microsoft office*)
2. Media non-proyeksi: *wallsheets*, buku cetak, papan tulis.

Teks Cerita Ulang

Kosasih (2016:153) berpendapat perihal teks cerita ulang (*recount*) yaitu teks yang menceritakan kembali kejadian atau pengalaman masa lampau. Cerita ulang dapat disampaikan berdasarkan pengalaman penutur langsung atau penulisnya. *Recount text* atau teks cerita ulang merupakan satu jenis teks yang dibuat dengan tujuan untuk memberikan

informasi tentang aktivitas di masa lalu (pardiyono, 2007:62).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teks cerita ulang (*recount text*) merupakan salah satu jenis teks yang menceritakan kembali peristiwa/kejadian baik secara imajinatif, pengalaman, ataupun faktual yang telah terjadi di masa lalu.

Jenis-Jenis Teks Cerita Ulang

Kosasih (2016:154) mengklasifikasikan teks cerita ulang dalam empat bagian, yakni sebagai berikut:

- a. Pengalaman pribadi (*personal recount*), yakni teks yang mengisahkan kembali kejadian dialami penulisnya secara langsung.
- b. Cerita ulang faktual (*factual recount*), yakni teks yang mengisahkan kembali kejadian masa lalu yang disaksikan diri sendiri ataupun dialami orang lain. Misalnya peristiwa kecelakaan, peristiwa alam, kisah hidup seorang tokoh (biografi)
- c. Cerita ulang imajinatif (*imaginative recount*), yakni teks yang mengisahkan peristiwa-peristiwa yang bersifat khayalan namun sering kali peristiwa itu dianggap ada atau benar-benar terjadi. Teks yang termasuk jenis ini adalah dongeng, legenda, dan cerita-cerita rakyat lainnya.
- d. Cerita ulang prosedur (*procedural recount*), yakni teks yang menceritakan latar belakang atau asal usul terjadinya suatu kejadian di masa lalu. Teks seperti ini biasanya dipakai dalam pengadilan dalam rangka memperjelas kasus ataupun alat bukti perkara.

Tokoh Lokal

Menurut wiyatmi (2009:30), "tokoh adalah para pelaku yang terdapat dalam suatu cerita." Sedangkan Aminudin 2009:79 berpendapat, "tokoh adalah pelaku yang menggambarkan peristiwa dalam cerita sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita.

Istilah lokal mempunyai arti suatu tempat atau ruang sehingga menyangkut lokalitas yang disepakati oleh para penulis dengan alasan-alasan ilmiah. Ruang tersebut bisa mencakupi kecamatan, kabupaten, atau provinsi. Ranah dari lokal tersebut biasanya identic dengan kebudayaan atau hal yang berasal dari daerah sendiri.

Wartoyo (2012:7) berpendapat sejarah lokal semata-mata sebagai sejarah daerah tertentu, maka daerah yang seperti itu sudah lama berkembang. Sejarah lokal bersifat melebar, horizonnya semakin berkembang kearah perbandingan-perbandingan yang meluas.

Pembelajaran teks cerita ulang berbasis sejarah lokal menyajikan siswa untuk mengulas kembali tokoh-tokoh lokal yang terdapat di satu daerah tertentu serta memunculkan karakter siswa untuk cinta pada tanah air melalui pembelajaran teks cerita ulang biografi serta menjadikan pembelajaran lebih inovatif dan bermakna.

Manfaat Sejarah Lokal

Sejarah lokal sangat penting untuk untuk dikolaborasikan dengan pembelajaran menulis teks cerita ulang biografi, dengan manfaat sebagai berikut:

- Kita dapat mengetahui peristiwa/kejadian yang terjadi di masa lampau.
- Peristiwa yang terjadi di masa lampau tersebut dapat dijadikan pedoman dan acuan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di masa kini dan yang akan datang.
- Dengan sejarah kita tidak sekedar mengingat fakta-fakta yang ada pada masa lampau, tetapi kita pun dapat lebih memaknainya dengan mengetahui sebab akibat terjadinya suatu peristiwa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk

menghasilkan produk media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif dilaksanakan berdasarkan mekanisme pengembangan dalam penelitian ini dibagi dalam dua tahap, yaitu tahap pengembangan media pembelajaran yang meliputi validasi media pembelajaran. Model pengembangan dalam penelitian ini yaitu menggunakan 4-D (*four D models*) terdiri dari 4 tahap, yaitu: (1) tahap pendefenisian (*define*), (2) tahap perencanaan (*design*), (3) tahap pengembangan (*develop*), dan (4) tahap penyebaran (*disseminate*), Thiagarajan dan Semmel (dalam Trianto, 2011:189)



Instrumen yang akan digunakan untuk penelitian akan tergantung pada jumlah variabel yang diteliti. Instrumen penelitian akan digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data yang akurat maka, setiap instrumen harus mempunyai skala pengukuran.

Angket digunakan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan ditinjau dari aspek kesesuaian materi, pengorganisasian materi, soal/evaluasi/bahasa, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual.

Angket kelayakan media pembelajaran menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap,

pendapat dan persepsi seorang tentang suatu fenomena. Skala likert dalam mengukur kelayakan media ini menggunakan lima alternative jawaban yaitu; sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. (Sugiyono, 2008:135)

Bentuk instrumen dalam penelitian ini menggunakan instrumen nontes. Instrumen nontes yang digunakan dalam penelitian ini berupa:

- 1) Pedoman wawancara, digunakan memperoleh data atau informasi tentang penggunaan media dalam pembelajaran teks cerita ulang oleh guru.
- 2) Angket kebutuhan digunakan untuk mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan kebutuhan media pembelajaran teks cerita ulang di sekolah.
- 3) Lembar uji validasi digunakan untuk memperoleh data uji validasi yang ditujukan kepada guru bahasa Indonesia dan ahli pada bidang media pembelajaran.

Untuk memperoleh gambaran umum tentang instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada table di bawah ini.

No	Data	Sumber data	Instrumen
1.	Kebutuhan media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal untuk peserta didik kelas XI SMA	a. Guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI SMA b. Peserta didik kelas XI SMA	- Pedoman wawancara - Angket kebutuhan
2.	Penilaian desain media pembelajaran teks cerita ulang untuk peserta didik kelas XI SMA	a. Ahli bidang pengembangan media pembelajaran dan bidang pembelajaran teks cerita ulang	- Lembar uji validasi

Teknik analisis data diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan

kuantitatif. Data kualitatif didapat dari kritik dan saran yang diperoleh dari angket uji ahli materi, angket uji ahli media, dan angket uji coba pengguna. Data tersebut digunakan dalam proses perbaikan dan penyempurnaan media. Data kuantitatif didapat dari skor yang diperoleh dalam angket. Teknik analisis data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis meliputi kelayakan media dari ahli materi, ahli media dan respin yang diberikan siswa sebagai objek uji coba.

Langkah yang dilakukan dalam analisis data kuantitatif adalah sebagai berikut:

No.	Jawaban	Skor
1.	Sangat baik	4
2.	Baik	3
3.	Cukup Baik	2
4.	Kurang Baik	1

(Sugiyono, 2016:93)

Kriteria Jawaban Butir Instrumen Validasi Dengan Skala Likert

$$\text{persentase skor} = \frac{\text{jumlah per indikator}}{\text{jumlah indikator total kategori}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan rumus di atas, dihasilkan angka dalam bentuk persen. Klasifikasi skor tersebut selanjutnya diubah menjadi klasifikasi dalam bentuk presentase (sugiyono, 2011:118), kemudian ditafsirkan dengan kalimat bersifat kualitatif yang tercantum dalam tabel berikut:

No	Jawaban	Skor
1.	Sangat baik	$81\% \leq X < 100\%$
2.	Baik	$61\% \leq X < 80\%$
3.	Cukup	$41\% \leq X < 60\%$
4.	Kurang baik	$21\% \leq X < 40\%$
5.	Sangat kurang baik	$0\% \leq X < 20\%$

(Sugiyono, 2011:118)

Setelah penyajian dalam bentuk presentase, langkah selanjutnya adalah menentukan tingkat kelayakan dari media tersebut berdasarkan hasil pengujian yang

telah dilakukan. Untuk menentukan kategori kelayakan media pembelajaran ini, digunakan pengukuran *skala likert*. Dengan skala ini, maka variabel yang akan diukur, dijabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator variabel dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negative (Sugiono, 2012:138).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tahap pertama dalam menyusun hasil penelitian yaitu melihat bagaimana proses pengembangan media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal. Tahapan-tahapan tersebut diantaranya:

- **Define (pendefinisian)**

Tahap pertama yaitu melakukan studi pendahuluan agar dapat memunculkan ide atau gagasan sehingga menjadi landasan awal dilakukannya pengembangan media pembelajaran. Kemudian, hasil dari studi pendahuluan tersebut ditindaklanjuti dengan cara membagikan angket kepada 2 orang guru bahasa Indonesia serta 32 orang siswa agar dapat melihat peran dari bahan ajar yang dikembangkan terhadap kebutuhan serta karakteristik siswa yang ada di daerah. Perhatikan tabel analisis data kebutuhan di bawah ini:

No	Pernyataan	Jawaban	Frekuensi			
			Guru	%	Siswa	%
1	Mengetahui media pembelajaran interaktif menggunakan tokoh lokal	Ya	0	0%	0	0%
		Tidak	2	100%	32	100%
2	Menggunakan media berbasis tokoh lokal dalam proses pembelajaran	Ya	0	0%	0	0%
		Tidak	2	100%	32	100%
3	Memerlukan media berbasis tokoh lokal untuk belajar teks cerita ulang yang isinya seperti pada pengertian yang diuraikan di atas dalam proses pembelajaran	Ya	2	100%	32	100%
		Tidak	0	0%	0	0%

Hasil dari analisis kebutuhan yang telah diuraikan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan bahan ajar sangat dibutuhkan tokoh lokal di kota medan oleh guru maupun siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan hal itu, peneliti melakukan perancangan dan penyusunan media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal pada pembelajaran bahasa Indonesia. Media pembelajaran yang telah disusun kemudian divalidasi kepada ahli materi dan desain pembelajaran. Setelah dinyatakan valid, maka produk yang dihasilkan dapat diujicobakan kelompok kecil, dan kelompok terbatas. Selanjutnya, dilakukan revisi jika memerlukan perbaikan-perbaikan.

- **Design (perancangan)**

Penyusunan materi pembelajaran menulis teks cerita ulang yang dikembangkan disusun sesuai dengan acuan dan pertimbangan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru tersebut. Meskipun dalam penyusunan materi pembelajaran menulis teks cerita ulang yang dikembangkan terdapat banyak penyesuaian dengan beberapa pertimbangan, namun hasil analisis angket kebutuhan tetap dijadikan sebagai acuan dalam penyusunan

materi pembelajaran menulis teks cerita ulang yang dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa maupun guru SMA Swasta Kartika I-2 Medan.

• **Develop (Pengembangan)**

Adapun beberapa hasil perbaikan atau revisi dari tampilan pengembangan media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal adalah sebagai berikut.

a. Revisi pertama

Berdasarkan hasil analisis data penilaian ahli materi dan ahli desain media pembelajaran terdapat beberapa komentar dan saran diberikan terkait media pembelajaran bermuatan tokoh lokal pada pembelajaran teks cerita ulang. Adapaun ikhtisar komentar dan saran terhadap media pembelajaran yang diberikan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel. Ikhtisar Komentar dan Saran Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran

Aspek	Komentar	Saran	Hasil
Kegrafikan	Terdapat logo Ristekdikti pada latar pembuka aplikasi dan mengganggu bahwa palikasi tersebut melakukan kerja sama dengan ristekdikti.	sebaiknya menghilangkan logo ristekdikti agar tidak menimbulkan kesalahpahaman dalam penggunaan aplikasi.	Logo ristekdikti sudah dihilangkan dan diperbaiki dengan logo universitas negeri medan.
Penyajian	Menambahkan KD pada bagian menu materi	KD pada materi tersebut belum ditambahkan karena tidak sesuai dengan silabus yang telah ditetapkan maka penambahan KD tersebut agar sesuai dengan silabus.	Materi sudah ditambahkan sesuai dengan kebutuhan yang terdapat pada silabus.
Pemrograman	Belum terdapat tombol untuk menghentikan musik untuk dan menjadi pilihan bagi pengguna aplikasi untuk mengaktifkan atau menonaktifkan musik.	Tombol yang menyediakan penonaktifan musik/suara sebaiknya dibuat agar para pengguna aplikasi bisa menentukan keinginan untuk menggunakan aplikasi dengan musik atau tidak.	Tombol atau icon menghentikan music sudah disediakan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

b. Revisi kedua

Berdasarkan hasil analisis data penilaian ahli materi dan ahli desain media pembelajaran terdapat beberapa komentar dan saran diberikan terkait media pembelajaran bermuatan tokoh lokal pada pembelajaran teks cerita ulang. Adapaun ikhtisar komentar dan saran terhadap media pembelajaran yang diberikan dapat dilihat pada tabel berikut.

Ikhtisar komentar dan saran media pemebelajaran oleh ahli desain

Aspek	Komentar	Saran	Hasil
Pemrograman	Tidak adanya media pendukung dalam media pembelajaran seperti halnya video pembelajaran untuk mendukung keaktifan siswa memahami teks cerita ulang.	Sertakan video pembelajaran sebagai pendukung pemahaman siswa terhadap materi teks cerita ulang.	Video sudah disertakan dengan 2 pilihan yang berkaitan dengan pemahaman mengenai teks cerita ulang.
	Tambahkan <i>scroll</i> untuk menambahkan pilihan apabila siswa ingin melihat penjelasan lebih lanjut mengenai materi.	Tambahkan <i>scroll</i> untuk mempermudah penggunaan aplikasi dalam memahami materi yang terdapat dalam media tersebut.	Sudah ditambahkan <i>scroll</i> pada media tersebut guna mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut.
	Tidak adanya animasi menambah kesan kaku pada aplikasi media pembelajaran dan tidak interaktif.	Lebih baik menambahkan animasi untuk memunculkan interaktif pada media pembelajaran	Animasi sudah termuat dalam media tersebut pada bagian materi serta disediakan visualisasi materi yang akan disampaikan.

c. Revisi ketiga

Berdasarkan analisis hasil respon siswa pada uji coba perorangan yang dilakukan oleh 3 orang siswa kelas X di SMA Kartika I-2 Medan, terdapat saran perbaikan pada media pembelajaran teks cerita ulang yang telah dikembangkan. Revisi yang dilakukan adalah memperbaiki *hyperlink* yang terdapat pada halaman pertanyaan beserta hasil evaluasinya dan memperbaiki pengetikan yang salah.

d. Revisi Keempat

Berdasarkan analisis hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada 9 orang siswa kelas X di SMA Kartika I-2 Medan, perlu mengadakan perbaikan yaitu mengubah jenis *font* yang masih kurang jelas dibaca siswa sehingga dapat dilanjutkan pada uji coba lapangan terbatas.

e. Revisi kelima

Berdasarkan analisis hasil respon siswa pada uji coba lapangan terbatas yang dilakukan pada 35 orang siswa kelas X di SMA Kartika I-2 Medan, tidak dapat saran perbaikan pada media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal yang telah dikembangkan.

- **Disseminate (Penyebaran)**

Hasil dari pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini adalah berupa *CD* media pembelajaran bermuatan tokoh lokal yang berisi materi teks cerita ulang, dalam kaitannya sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah maupun sumber belajar mandiri untuk siswa SMA kelas X SMA Kartika I-2 Medan.

Hasil pengembangan media pembelajaran didapatkan berdasarkan validasi produk melalui serangkaian uji coba dan revisi yang telah dilakukan. Maka didapatlah bahwa hasil pengembangan media pembelajaran bermuatan tokoh lokal pada pembelajaran teks cerita ulang “sangat baik”. Hasil pengembangan media pembelajaran divalidasi berdasarkan empat aspek yaitu; kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan desain, dan kelayakan pemrograman.

Hasil Pengembangan Berdasarkan Validasi

Hasil Kelayakan/Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran bermuatan tokoh lokal pada pembelajaran teks cerita ulang dilakukan oleh Prof. Amrin Saragih, Ph.D, merupakan dosen Program Pascasarjana Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Negeri Medan dan Dr. Surya Masniari Hutagalung, M. Pd merupakan dosen Program Studi Bahasa German di Universitas Negeri Medan. Penilaian dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran teks cerita ulang untuk siswa kelas X pada semester ganjil. Hasil validasi berupa skor penilaian terhadap komponen-komponen pembelajaran teks cerita ulang dapat dilihat pada tabel-tabel berikut.

Tabel 4.12 Kecendrungan Penilaian Ahli Materi Tentang Kelayakan Isi

No	Kriteria	Rentang skor	presentase
1.	Sangat baik	$81\% \leq X < 100\%$	87%
2.	Baik	$61\% \leq X < 80\%$	-
3.	Sedang	$41\% \leq X < 60\%$	-
4.	Kurang baik	$21\% \leq X < 40\%$	-
5.	Sangat kurang baik	$0\% \leq X < 20\%$	-
Jumlah			87%

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa hasil kelayakan isi media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal berada pada kategori “sangat baik” dengan presentase 87%.

Tabel 4.13 Kecenderungan Penilaian Ahli Materi Tentang Kelayakan Penyajian

No	Kriteria	Rentang skor	Presentase
1.	Sangat baik	$81\% \leq X < 100\%$	88%
2.	Baik	$61\% \leq X < 80\%$	-
3.	Sedang	$41\% \leq X < 60\%$	-
4.	Kurang baik	$21\% \leq X < 40\%$	-
5.	Sangat kurang baik	$0\% \leq X < 20\%$	-
Jumlah			88%

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa hasil kelayakan penyajian media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal berada pada kategori “sangat baik dengan presentase 88%.

4.14 Tabel Kecenderungan Penilaian Ahli Materi Tentang Kelayakan Bahasa

No	Kriteria	Rentang skor	presentase
1.	Sangat baik	$81\% \leq X < 100\%$	85%
2.	Baik	$61\% \leq X < 80\%$	-
3.	Sedang	$41\% \leq X < 60\%$	-
4.	Kurang baik	$21\% \leq X < 40\%$	-
5.	Sangat kurang baik	$0\% \leq X < 20\%$	-
Jumlah			85%

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa hasil kelayakan bahasa media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal berada pada kategori “sangat baik dengan presentase 85%.

4.15 Tabel Kecenderungan Penilaian Ahli Materi Tentang Kegerafikan

No	Kriteria	Rentang skor	presentase
1.	Sangat baik	$81\% \leq X < 100\%$	81%
2.	Baik	$61\% \leq X < 80\%$	-
3.	Sedang	$41\% \leq X < 60\%$	-
4.	Kurang baik	$21\% \leq X < 40\%$	-
5.	Sangat kurang baik	$0\% \leq X < 20\%$	-
Jumlah			81%

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa hasil kelayakan kegrafikan media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal berada pada kategori “sangat baik dengan presentase 81%.

Hasil validasi dari ahli materi mengenai media pembelajaran teks cerita ulang dari keempat aspek tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut layak untuk digunakan dalam pembelajaran teks cerita ulang. Hal ini terlihat dari hasil validasi pada keempat aspek penilaian dengan rata-rata 85,25% yang berada pada kategori “sangat baik”

Hasil Kelayakan/Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Penilaian dilakukan oleh dua ahli desain media tersebut yang meliputi aspek penilaian terhadap kelayakan isi, kelayakan penyajian, pemrograman, dan kegrafikan terhadap media pembelajarannya bermuatan pada pembelajaran teks cerita ulang. Secara keseluruhan, hasil penilaian kualitas kelayakan materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.20 Kecendrungan Penilaian Hasil Desai Media Terhadap Kelayakan Penyajian

No	Kriteria	Rentang skor	presentase
1.	Sangat baik	$81\% \leq X < 100\%$	88%
2.	Baik	$61\% \leq X < 80\%$	-
3.	Sedang	$41\% \leq X < 60\%$	-
4.	Kurang baik	$21\% \leq X < 40\%$	-
5.	Sangat kurang baik	$0\% \leq X < 20\%$	-
Jumlah			88%

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa kelayakan isi media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal pada kategori “sangat baik” dengan presentase 88%.

No	Kriteria	Rentang skor	Presentase
1.	Sangat baik	$81\% \leq X < 100\%$	94%
2.	Baik	$61\% \leq X < 80\%$	-
3.	Sedang	$41\% \leq X < 60\%$	-
4.	Kurang baik	$21\% \leq X < 40\%$	-
5.	Sangat kurang baik	$0\% \leq X < 20\%$	-
Jumlah			94%

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa kelayakan isi media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal pada kategori “sangat baik” dengan presentase 94%.

Tabel 4.22 Kecenderungan Penilaian Ahli Desain Media Terhadap Kelayakan Pemrograman

No	Kriteria	Rentang skor	Presentase
1.	Sangat baik	$81\% \leq X < 100\%$	92%
2.	Baik	$61\% \leq X < 80\%$	-
3.	Sedang	$41\% \leq X < 60\%$	-
4.	Kurang baik	$21\% \leq X < 40\%$	-
5.	Sangat kurang baik	$0\% \leq X < 20\%$	-
Jumlah			92%

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa hasil kelayakan pemrograman media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal pada kategori “sangat baik” dengan presentase 92%.

Tabel 4.23 Kecenderungan Penilaian Ahli Desain Media Terhadap Kelayakan Kegrafikan

No	Kriteria	Rentang skor	presentase
1.	Sangat baik	$81\% \leq X < 100\%$	91%
2.	Baik	$61\% \leq X < 80\%$	-
3.	Sedang	$41\% \leq X < 60\%$	-
4.	Kurang baik	$21\% \leq X < 40\%$	-
5.	Sangat kurang baik	$0\% \leq X < 20\%$	-
Jumlah			91%

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa hasil kelayakan kegrafikan media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal berada pada kategori “sangat baik” dengan presentase 91%.

Hasil validasi ahli desain media mengenai media pembelajaran teks ceritau lang bermuatan tokoh lokal dari keempat aspek tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran bermuatan tokoh lokal layak

untuk digunakan dalam pembelajaran teks cerita ualng. Hal ini terlihat dari hasil vvalidasi pada keempat aspek penilaian dengan rata-rata 91,25% yang berada dalam kategori “sangat baik”

Hasil Kelayakan/Validasi Guru Bahasa Indonesia

Validasi guru bahasa Indonesia terhadap pengmebangan media pembelajaran bermuatan tokoh lokal pada pembelajaran tek cerita ulang dilakukan oleh Nurhasibah Nasution, S.Pd dan Yusniarti, S.Pd, penelitian dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran teks cerita ulang untuk iswa kelas X pada semester ganjil.

Hasil validasi dari guru bahasa Indonesia mengenai media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal dari ketiga aspek tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran bermuatan tokoh lokal tersebut layak untuk digunakan dalam pembelajaran teks cerita ulang. Hal ini terlihat dari hasil validasi pada ketiga aspek tersebut dengan rata-rata 85% yang berada pada kategori “sangat baik”

Hasil Kelayakan Uji Coba Tahap I (Uji Coba Perorangan)

Tabel 4.31 Presentase Skor Uji Coa Perorangan Terhadap Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor rata-rata (%)	Criteria
1.	Materi	76,33%	Sangat baik
2.	Bahasa	71%	baik
3.	Ketertarikan	71%	baik
Rata-rata		74.77%	Baik

Berdasarkan hasil presentase rata-rata yang ditunjukkan di atas diperoleh penilaian terhadap materi memiliki presentase rata-rata 76,33%, bahasa dengan rata-rata 71% dan ketertarika dengan rata-rata 77%. Hasil presentase

rata-rata dari keseluruhan uji coba perorangan adalah 74,77% dengan kriteria “baik”. hal ini berarti bahwa media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal yang telah dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa.

Hasil Kelayakan Uji Coba Tahap II (Uji Coba Kelompok Kecil)

Tabel 4.33 Presentase Skor Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor rata-rata (%)	kriteria
1.	Materi	81,83%	Sangat baik
2.	Bahasa	83%	Sangat baik
3.	Ketertarikan	83,25%	Sangat baik
Jumlah		82,70%	Sangat baik

Berdasarkan hasil presentase rata-rata yang ditunjukkan di atas diperoleh bahwa penilaian terhadap materi memiliki presentase rata-rata 81,83%, dan ketertarikan dengan rata-rata 83,25%. Hasil presentase rata-rata dari keseluruhan uji coba kelompok kecil adalah 82,70% dengan kriteria “sangat baik”, maka perlu mengadakan sedikit revisi terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diberikan agar lebih mendorong siswa untuk berpikir sehingga dapat dilanjutkan uji coba lapangan terbatas.

Data Respon Uji Coba Lapangan Terhadap Media Pembelajaran

Tabel 4.35 Presentase Skor Uji Coba Lapangan Terbatas Terhadap Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor rata-rata (%)	kriteria
1.	Materi	91,5%	Sangat baik
2.	Bahasa	93,5%	Sangat baik
3.	Ketertarikan	95%	Sangat baik
Jumlah		93,3%	Sangat baik

Berdasarkan hasil presentase rata-rata yang ditunjukkan di atas diperoleh bahwa penilaian terhadap materi memiliki presentase rata-rata 91,5% bahasa dengan rata-rata 93,5% dan ketertarikan dengan rata-rata 95%. Hasil presentase rata-rata dari keseluruhan uji lapangan terbatas adalah 93,3% dengan kriteria “sangat baik”. hasil respon siswa SMA Kartika I-2 Medan disimpulkan bahwa media pembelajaran teks cerita ulang yang telah dikembangkan dinyatakan layak dan memenuhi kebutuhan dengan kriteria keseluruhan “sangat baik”. hasil ini berarti bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki peningkatan pengembangan dan dapat memenuhi tuntutan kebutuhan dalam pembelajaran.

Hasil Belajar Siswa

Setelah mendapat pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran menulis teks cerita ulang, hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran tersebut mengalami peningkatan cukup signifikan yaitu 12,2%. Diketahui rata-rata nilai siswa sebelum (*pretest*) adalah 73,85 dan skor rata-rata sesudah (*posttest*) adalah 86,05. Berikut ini nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*.

No	Kelompok	Nilai rata-rata	Selisih
1.	Sebelum (<i>pretest</i>)	73,85	12,2
2.	Sesudah (<i>posttest</i>)	86,05	

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menulis teks cerita ulang.

Pembahasan Penelitian

Hasil pengembangan media pembelajaran, divalidasi berdasarkan emuat asoek penilaian, yaitu kelayakan isi, kelayakan oenyajian, kelayakan

pemrograman, dan kelayakan desain. Hasil pengembangan dari validasi ahli media mengenai media pembelajaran menulis teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal dari keempat aspek tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran bermuatan tokoh lokal tersebut sangat baik digunakan dalam pembelajaran teks cerita ulang. Hal ini terlihat dari hasil validasi pada keempat aspek penilaian dengan rata-rata 91,25% yang berada dalam kategori “sangat baik”

Hasil pengembangan dari tanggapan guru mengenai media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal dari keempat aspek tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran bermuatan tokoh lokal tersebut sangat baik digunakan dalam materi teks cerita ulang. Hal ini terlihat dari hasil validasi pada keempat aspek penilaian dengan rata-rata 91,5% yang berada pada kategori “sangat baik”

Hasil pengembangan dari tanggapan siswa mengenai media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal, dari keempat aspek tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran bermuatan tokoh lokal tersebut sangat baik digunakan dalam pembelajaran teks cerita ulang. Hal ini terlihat dari hasil validasi pada keempat aspek penilaian dengan rata-rata 93,75% yang berada dalam kategori “sangat baik”

Berdasarkan hasil validasi ahli media, tanggapan guru, dan tanggapan siswa mengenai media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal, dari keempat aspek tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran bermuatan tokoh lokal tersebut sangat baik digunakan dalam pembelajaran teks cerita ulang. Hal ini terlihat dari hasil validasi ahli media, guru, dan siswa dengan rata-rata 92,16% yang berada dalam kategori “sangat baik”

Aspek yang direvisi dan disempurnakan dilakukan berdasarkan

analisis data dan uji coba serta masukan dari ahli materi, ahli desain, dan siswa selaku pengguna media pembelajaran ini. Variable-variabel media pembelajaran memiliki nilai rata-rata sangat baik. Adapun variable media pembelajaran yang dinilai meliputi kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan. Adapun perolehan hasil validasi produk media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal dilakukan, dapat dirincikan sebagai berikut:

- (1) Hasil kelayakan validasi media pembelajaran oleh ahli materi dinyatakan “sangat baik”. Hasil validasi tersebut meliputi 3 aspek penilaian, yaitu kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian, dan kegrafikan. Hasil penilaian aspek kelayakan isi dinyatakan “sangat baik” dengan total presentase rata-rata 87%. Penilaian kelayakan penyajian dinyatakan “sangat baik” dengan total presentase rata-rata sebesar 88%, aspek penilaian bahasa dinyatakan “sangat baik” dengan total presentase rata-rata sebesar 85% dan aspek penilaian kegrafikan dinyatakan “sangat baik” dengan total presentase rata-rata sebesar 81%.
- (2) Hasil kelayakan validasi media pembelajaran oleh ahli desain media pembelajaran dinyatakan “sangat baik”. Hasil penilaian aspek kelayakan isi dinyatakan “sangat baik” dengan presentase rata-rata 88%. Penilaian kelayakan penyajian dinyatakan “sangat baik” dengan total presentase sebesar 94%. Aspek penilaian pemrograman dinyatakan “sangat baik” dengan total presentase 92% dan aspek penilaian kegrafikan dinyatakan “sangat baik” dengan total presentase rata-rata 91%.
- (3) Hasil penilaian uji coba terhadap siswa dilakukan pada 3 proses

yaitu uji coba lapangan terbatas (3 siswa), uji coba kelompok kecil (9 siswa), uji coba lapangan terbatas (35 siswa). Perolehan hasil uji coba perorangan dinyatakan “baik: dengan total presentase rata-rata sebesar 75%, perolehan kelompok kecil dinyatakan “sangat baik” dengan total presentase rata-rata 82,5%, dan perolehan hasil uji coba lapangan terbatas dinyatakan “sangat baik” dengan total presentase skor rata-rata sebesar 93%.

Selain hasil kelayakan yang ditemukan peneliti dalam penelitian ini, temuan hasil kelayakan terhadap multimedia interaktif juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Dsk.Kt. Marta Sari Dewi, Dkk (2014) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP” (2014). Hasil evaluasi ahli media sebesar 92% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil evaluasi ahli desain sebesar 78% berada pada kualifikasi baik. Hasil uji perorangan sebesar 92,30% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil uji kelompok kecil sebesar 83,6% berada pada kategori baik. Hasil uji lapangan sebesar 82,74% berada pada kualifikasi baik. Nilai rata-rata sebelum menggunakan media (62,09) dan (86,77) setelah menggunakan media sehingga terdapat peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa temuan pengembangan media pembelajaran teks cerita ulang untuk kelayakan media pembelajaran dinyatakan sangat baik karena validasi ahli materi dan ahli desain media pembelajaran berada pada kategori “sangat baik.

PENUTUP

Simpulan diperoleh berdasarkan rumusan, tujuan, hasil, dan pembahasan dalam penelitian pengembangan Media Pembelajaran Bermuatan Tokoh Lokal pada Siswa Kelas X SMA Swasta Kartika I-2 Medan yang dikemukakan sebelumnya, diuraikan sebagai berikut: (1) Produk yang dikembangkan berbentuk media pembelajaran bermuatan tokoh lokal yang dikembangkan untuk siswa kelas X SMA Swasta Kartika I-2 Medan memenuhi syarat dan layak digunakan sebagai Media Pembelajaran individual berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli materi pembelajaran. Hasil validasi ahli materi meliputi kelayakan isi dengan rata-rata 89% pada kriteria sangat baik, kelayakan penyajian dengan rata-rata 79% pada kriteria sangat baik, kelayakan pada aspek bahasa dengan rata-rata 94% pada kriteria sangat baik, serta kelayakan desain pembelajaran dengan rata-rata 93% pada kriteria sangat baik.

(2) Hasil pengembangan terhadap Media Pembelajaran berbentuk aplikasi interaktif cerita ulang bermuatan tokoh lokal dinyatakan sangat sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa SMA Swasta Kartika I-2 karena informasi tentang nilai-nilai sejarah yang hidup disekitar lingkungan belajar siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami teks cerita ulang. Adapun perolehan rata-rata siswa sebelum menggunakan Media pada materi teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal yang dikembangkan sebesar 73,94, sedangkan perolehan rata-rata siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran 85,57. Hal ini membuktikan bahwa terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa pada tes menulis teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal dengan selisih nilai 12,2 dan produk Media Pembelajaran berbentuk Media bermuatan tokoh lokal dinyatakan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Kosasih, E. 2016. *Jenis-JenisTeks: Analisis Fungsi, Struktur, danKaidahserta LangkahPenulisannya*. Bandung: Yramawidya
- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Pardiyono. 2007. *Pasti Bisa. Teaching Genre-Based Writing*. Yogyakarta: CV. AndiOffset.
- Rudi Susilana dkk. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima
- Rusmad. 2013. *Belajardan Pembelajaran Berbasis Computer*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. *MetodePendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto, 2011, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Wartoyo, FX. 2012. *Pengantar Sejarah Lokal*. Surakarta: Cakrawala Media
- Wiyatmi. 2009. *Pengantar Kajian Sastra*. Yogyakarta : Pustaka