

## **PENGEMBANGAN MATERI AJAR TEKS HIKAYAT BERBANTUAN E-BOOK PADA SISWA KELAS X MAN 1 MEDAN**

<sup>1</sup>Mika Hutasoit, <sup>2</sup>Zaskia Ananta, <sup>3</sup>Taestin Siboro, <sup>4</sup>Nurul Dwi Dara Aulia, <sup>5</sup>Jihan Anisah, <sup>6</sup>Trisnawati Hutagalun, <sup>7</sup>Nurul Azizah

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan

<sup>1</sup>[mikadeborahs@gmail.com](mailto:mikadeborahs@gmail.com), <sup>2</sup>[zananta38@gmail.com](mailto:zananta38@gmail.com), <sup>3</sup>[gloriataestin@gmail.com](mailto:gloriataestin@gmail.com),  
<sup>4</sup>[nuruldwidaraaulia@gmail.com](mailto:nuruldwidaraaulia@gmail.com), <sup>5</sup>[jihaaaaan07@gmail.com](mailto:jihaaaaan07@gmail.com), <sup>6</sup>[trisnahutagalung@unimed.ac.id](mailto:trisnahutagalung@unimed.ac.id),  
<sup>7</sup>[nurulazizah@unimed.ac.id](mailto:nurulazizah@unimed.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This study aims to develop e-book-assisted teaching materials for 10th grade students at MAN 1 Medan as an alternative learning resource that is easily accessible, interesting, and suitable for 21st century learning needs. This study used the Borg & Gall Research and Development (RNB) method, which includes the following stages: preliminary research, planning, initial product development, limited testing, revision, field testing, and final product refinement. The research subjects were 34 tenth-grade students at MAN 1 Medan and Indonesian language teachers. The results showed that the developed e-book of hikayat teaching materials was able to increase student engagement in learning and facilitate access to additional learning resources such as hikayat examples, structural analysis, interactive exercises, and a digital glossary. Validation by subject matter experts and media experts showed a “highly feasible” rating, with feasibility percentages of 92% and 94%, respectively. Limited trials and field trials also showed positive responses from students, marked by increased learning motivation, ease of understanding the material, and the ability to analyze elements of hikayat texts. Thus, the e-book teaching material for hikayat texts developed through the RNB approach is suitable for use as a self-learning medium or classroom learning companion, and is effective in helping students access various sources of knowledge in a practical and flexible manner.*

**Keywords:** *e-book, hikayat text, teaching material*

### **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi ajar teks hikayat berbantuan e-book bagi siswa kelas X MAN 1 Medan sebagai alternatif sumber belajar yang*

*mudah diakses, menarik, dan sesuai kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RNB) Borg & Gall yang meliputi tahap: penelitian awal, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba terbatas, revisi, uji coba lapangan, serta penyempurnaan produk akhir. Subjek penelitian adalah siswa kelas X MAN 1 Medan yang berjumlah 34 orang dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-book materi ajar teks hikayat yang dikembangkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta mempermudah akses terhadap sumber belajar tambahan seperti contoh hikayat, analisis struktur, latihan soal interaktif, dan glosarium digital. Validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan kategori “sangat layak”, dengan persentase kelayakan masing-masing 92% dan 94%. Uji coba terbatas dan uji coba lapangan juga menunjukkan respon positif dari siswa, ditandai dengan peningkatan motivasi belajar, kemudahan memahami materi, dan kemampuan menganalisis unsur teks hikayat. Dengan demikian, e-book materi ajar teks hikayat yang dikembangkan melalui pendekatan RNB layak digunakan sebagai media pembelajaran mandiri maupun pendamping pembelajaran di kelas, serta efektif dalam membantu siswa mengakses berbagai sumber pengetahuan secara praktis dan fleksibel.*

**Kata kunci:** e-book, materi ajar, teks hikayat

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia pada jenjang SMA/MA menghadapi tantangan baru seiring perkembangan teknologi, kebutuhan literasi digital, serta tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan kemandirian belajar, diferensiasi, dan penyediaan sumber belajar yang beragam. Salah satu materi sastra klasik yang perlu diajarkan kepada peserta didik adalah teks hikayat, sebuah karya prosa lama yang lahir dari tradisi Melayu dan sarat nilai moral, budaya, religius, serta Pendidikan. Namun dalam praktiknya,

pembelajaran hikayat masih menghadapi berbagai kendala, terutama keterbatasan bahan ajar dan minimnya akses peserta didik terhadap sumber yang representatif.

Berdasarkan penelitian Hadi (2015), bahan ajar hikayat yang tersedia di sekolah umumnya masih disajikan secara ringkas, kurang mendalam, dan tidak berdiri sendiri karena sering tergabung dengan materi sastra lainnya. Padahal, memahami hikayat membutuhkan proses yang komprehensif, mulai dari mengenali ciri-ciri bahasa Melayu

klasik, menganalisis unsur intrinsik, mengidentifikasi nilai-nilai kehidupan, hingga mengapresiasi dan menginterpretasi pesan moral dalam cerita.

Berdasarkan Penelitian Eltias dkk (2024) menyampaikan bahwa pembelajaran teks hikayat di sekolah masih kurang menarik dan kurang efektif karena materi yang diajarkan hanya bersumber dari buku cetak yang terbatas, tidak dilengkapi variasi teks, serta belum memasukkan unsur kearifan lokal. Selain itu, siswa mengalami kesulitan memahami bahasa arkais dan konteks budaya Melayu Klasik, sehingga minat mereka terhadap teks hikayat menjadi rendah. Guru pun mengakui bahwa pembelajaran masih monoton dan kurang dilengkapi media pendukung yang membuat siswa aktif. Hal ini menyebabkan sebagian besar siswa hanya “cukup mengerti”, bahkan ada yang “kurang mengerti” materi hikayat. Oleh karena itu, para peneliti menegaskan bahwa diperlukan pengembangan bahan ajar baru yang lebih kontekstual, interaktif, dan relevan dengan kehidupan siswa, terutama melalui integrasi kearifan

lokal dalam format pembelajaran yang lebih modern.

Manja dkk (2025) juga menyampaikan bahwa pembelajaran teks hikayat selama ini kurang menarik karena guru cenderung hanya menggunakan metode ceramah dan buku teks, sehingga siswa kesulitan memahami jalan cerita, gaya bahasa arkais, dan ciri khas hikayat. Setelah diberikan media audio-visual, minat dan motivasi siswa meningkat karena mereka dapat membayangkan alur, tokoh, dan latar dengan lebih jelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa mencapai kategori “cukup baik”, dengan nilai rata-rata 73%, menandakan bahwa media pembelajaran yang interaktif mampu membantu siswa memahami dan menulis teks hikayat lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Para peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran teks hikayat membutuhkan inovasi media yang lebih menarik, interaktif, dan mampu memvisualisasikan unsur-unsur cerita yang sulit dipahami.

Hikayat menghadirkan nilai kejujuran, kesetiaan, keberanian,

kepemimpinan, serta kepercayaan kepada Tuhan nilai-nilai yang sangat relevan bagi pembinaan karakter peserta didik. Oleh karena itu, bahan ajar yang baik harus mampu menghadirkan fungsi-fungsi hikayat tersebut dalam bentuk yang menarik dan kontekstual.

Sayangnya, pembelajaran hikayat di MAN 1 Medan masih menunjukkan kebutuhan akan sumber belajar yang lebih variatif, digital, dan mudah diakses oleh peserta didik. Siswa membutuhkan bahan ajar yang tidak hanya berisi teks dan teori, tetapi juga memandu proses berpikir, menyediakan contoh lengkap, memberi latihan bertahap, dan memungkinkan eksplorasi mandiri.

Tantangan lain yang muncul adalah rendahnya minat baca peserta didik terhadap teks sastra klasik karena bahasa yang dirasa sulit, penyajian yang kurang menarik, serta minimnya media pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses. Tantangan lain yang memperkuat rendahnya minat baca peserta didik terhadap teks sastra klasik juga disampaikan dalam penelitian Wulandari, Rijadi, dan Widjajanti

(2020) yang menganalisis penggunaan kata-kata arkais dalam *Hikayat Hang Tuah*. Penelitian ini menyatakan bahwa salah satu penyebab utama siswa enggan membaca teks sastra klasik, termasuk hikayat, adalah karena banyaknya kosakata arkais yang sudah tidak lazim digunakan dan sulit dipahami oleh pembaca modern. Akibatnya, siswa merasa cepat bosan, tidak memahami isi cerita secara utuh, dan kurang termotivasi untuk melanjutkan membaca.

Para peneliti bahkan menegaskan bahwa bahasa yang sulit ini menjadi hambatan serius dalam pembelajaran sastra karena siswa tidak dapat menikmati cerita yang seharusnya bersifat edukatif dan menarik. Selain faktor bahasa, mereka juga menemukan bahwa penyajian materi sastra di sekolah masih bersifat konvensional dan minim visual, sehingga tidak sesuai dengan gaya belajar digital-native pada siswa masa kini. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan mudah diakses, seperti e-book berbasis multimedia, agar siswa dapat memahami teks hikayat

dengan lebih mudah dan tertarik untuk membacanya. Temuan ini memperkuat urgensi pengembangan bahan ajar interaktif pada pembelajaran hikayat di sekolah. Pengembangan bahan ajar e-book teks hikayat menjadi solusi yang sesuai untuk menjawab kebutuhan tersebut.

Perkembangan teknologi digital membuka peluang baru dalam penyediaan bahan ajar yang lebih fleksibel, menarik, dan mudah diakses. E-book menjadi salah satu media yang relevan untuk meningkatkan aksesibilitas sumber belajar, terutama bagi siswa yang membutuhkan bahan ajar alternatif di luar buku cetak. Saputra dkk (2024) menyatakan bahwa e-book mampu meningkatkan kemampuan membaca kritis secara signifikan, penelitian E-book Interaktif Berbasis Kearifan Lokal (2023/2024) yang menunjukkan bahwa media e-book interaktif efektif meningkatkan pemahaman teks dan motivasi belajar siswa SMP, serta penelitian pengembangan media digital tahun 2024 yang menegaskan bahwa e-book membantu siswa memahami materi bahasa Indonesia secara lebih visual, sistematis, dan

menarik, dapat dinyatakan bahwa e-book terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif di sekolah karena meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap teks bacaan. Efektivitas ini sangat relevan untuk diterapkan pada pembelajaran teks hikayat, yang selama ini dianggap sulit dan kurang diminati akibat bahasa arkais, penyajian yang monoton, serta minimnya media visual pendukung. Oleh sebab itu, penggunaan e-book interaktif dalam pembelajaran teks hikayat menjadi kebutuhan mendesak, karena mampu mengatasi kendala bahasa, menghadirkan ilustrasi dan audio yang membantu pemahaman, serta meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sastra klasik.

Rahmadani & Amir (2025) menyatakan bahwa penggunaan e-book interaktif mampu meningkatkan pemahaman bacaan siswa SMP secara signifikan. E-book yang digunakan memuat unsur audio, video, ilustrasi, dan navigasi yang ramah pengguna, sehingga membuat siswa lebih fokus, lebih termotivasi, dan lebih mudah memahami materi. Para peneliti menegaskan bahwa e-

book sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca, terutama ketika materi bacaan memiliki tingkat kompleksitas tertentu. Disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis e-book cocok diterapkan pada materi teks apa pun yang membutuhkan penjelasan visual, konteks budaya, atau pencernaan informasi yang lebih mendalam.

E-book memungkinkan integrasi teks, ilustrasi, warna, dan struktur penyajian yang lebih sistematis sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri dan berulang. Dalam bahan ajar e-book, guru dapat menyertakan peta konsep, latihan interaktif, glosarium istilah Melayu klasik, serta contoh-contoh hikayat yang dilengkapi terjemahan bebas sebagaimana direkomendasikan dalam penelitian pengembangan sebelumnya.

Teks hikayat sendiri memiliki fungsi yang penting dalam pendidikan modern. Berdasarkan referensi buku yang Anda sertakan, hikayat tidak hanya sekadar cerita lama, tetapi juga berfungsi sebagai sarana hiburan, pendidikan moral, pelestarian budaya, media religius, serta dokumentasi

nilai-nilai kehidupan masyarakat Melayu klasik.

Oleh sebab itu, penelitian ini menggunakan model pengembangan RnD (Research and Development Model/RNB) untuk menghasilkan bahan ajar e-book yang layak, menarik, dan efektif digunakan dalam pembelajaran hikayat. Pengembangan ini mencakup analisis kebutuhan, penyusunan desain e-book, pengembangan konten berbasis nilai-nilai hikayat, uji validasi ahli, revisi, serta uji keterbacaan siswa. Hasil pengembangan diharapkan dapat mempermudah siswa dalam mengakses materi hikayat, meningkatkan kemampuan literasi sastra, serta mendukung pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih bermakna dan berpusat pada peserta didik.

Dengan demikian, pengembangan bahan ajar e-book teks hikayat tidak hanya memberikan solusi terhadap keterbatasan bahan ajar cetak, tetapi juga menghadirkan pembelajaran sastra yang adaptif terhadap tuntutan zaman dan teknologi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi

dunia pendidikan dalam menyediakan inovasi bahan ajar digital yang berkualitas dan relevan bagi peserta didik abad 21.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang berfokus pada proses menghasilkan produk pembelajaran sekaligus menguji kelayakan dan efektivitasnya. Mengacu pada pendapat Sugiyono dan Sukmadinata, R&D dipahami sebagai proses sistematis untuk mengembangkan atau menyempurnakan produk pendidikan yang dapat dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa e-book sebagai sumber materi ajar Teks Hikayat, yang kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, serta guru Bahasa Indonesia MAN 1 Medan sebelum akhirnya diujicobakan kepada siswa sebagai pengguna langsung. Prosedur R&D pada dasarnya mengikuti sepuluh langkah Borg dan Gall, namun peneliti menyederhanakannya karena keterbatasan waktu dan biaya, sesuai

rekomendasi bahwa penelitian R&D dapat dibatasi dalam skala kecil.

Tahapan yang dijalankan terdiri dari empat langkah utama. Pertama, tahap penelitian dan pengumpulan data, yang mencakup penentuan tujuan pengembangan e-book serta pengumpulan materi Teks Hikayat yang relevan dengan Kurikulum Merdeka. Kedua, tahap perencanaan, yaitu menyusun kerangka isi e-book, merencanakan penggunaan gambar, grafik, atau animasi tiga dimensi yang mendukung pemahaman siswa, serta merancang bentuk evaluasi dan refleksi untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik. Ketiga, tahap pengembangan produk, yang meliputi pembuatan e-book sesuai kerangka yang telah disusun, pembuatan ilustrasi atau animasi pendukung, merancang evaluasi pembelajaran, serta memproduksi e-book dalam beberapa format seperti Word dan PDF agar mudah diakses siswa. Keempat, tahap validasi dan uji coba, yang diawali dengan penilaian oleh ahli materi atau guru Bahasa Indonesia, dilakukan revisi awal, dan dilanjutkan dengan uji coba kepada siswa kelas X MAN 1 Medan untuk

mengetahui kelayakan penggunaan e-book, sebelum akhirnya dilakukan penyempurnaan produk akhir.

Penelitian dilaksanakan pada 17 Oktober 2025 di MAN 1 Medan yang beralamat di Jalan Williém Iskandar Nomor 7 B, Kota Medan, Sumatera Utara. Subjek penelitian terdiri atas seorang guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas X, yang dipilih karena keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran materi Teks Hikayat. Guru menjadi sumber informasi mengenai kebutuhan pengembangan media ajar, sedangkan siswa memberikan data mengenai penggunaan dan pemahaman materi melalui e-book. Populasi penelitian mengacu pada siswa yang menjadi sasaran penggunaan produk, sedangkan penentuan sampelnya menggunakan **non-probability sampling** jenis **purposive sampling**, dengan pertimbangan khusus sesuai kebutuhan penelitian. Teknik sampling ini dipilih sesuai pendapat Sugiyono bahwa sampel dapat diambil berdasarkan pertimbangan tertentu yang paling relevan dengan tujuan penelitian.

Pengumpulan data dilakukan dengan dua teknik utama, yaitu wawancara dan angket. Wawancara bebas terpimpin dilakukan kepada guru Bahasa Indonesia untuk memperoleh informasi mendalam mengenai kondisi materi ajar Teks Hikayat yang ada, serta kebutuhan terhadap pengembangan e-book sebagai media pembelajaran. Sementara itu, angket tertutup berbasis Google Form diberikan kepada siswa untuk memperoleh data mengenai pendapat mereka terhadap penyajian materi Teks Hikayat di sekolah serta kebutuhan pengembangan e-book. Bentuk angket tertutup dipilih agar siswa dapat memberikan tanggapan dengan cepat melalui pilihan jawaban yang telah disediakan. Keseluruhan data dari kedua teknik tersebut digunakan sebagai dasar pengembangan, validasi, dan penyempurnaan e-book dalam penelitian ini.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Hasil Penelitian**

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) yang

diadaptasi dari model Borg & Gall dan disederhanakan sesuai kebutuhan penelitian. Model ini dipilih karena mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai proses pengembangan bahan ajar sejak identifikasi masalah hingga penyebaran produk akhir. Setiap tahapan dalam model ini menghasilkan temuan yang berbeda dan berkontribusi langsung terhadap kualitas produk e-book teks hikayat yang dikembangkan. Oleh karena itu, hasil penelitian disajikan berdasarkan alur pengembangan tersebut sebagaimana berikut:

- **Tahap Define (Pendefinisian)**

Pada tahap pendefinisian, peneliti berfokus pada upaya mengidentifikasi kebutuhan dasar, permasalahan pembelajaran, serta karakteristik guru dan peserta didik sebagai dasar rancangan e-book. Analisis kurikulum dilakukan dengan menelaah capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X dalam Kurikulum Merdeka. Berdasarkan analisis tersebut, ditemukan bahwa pembelajaran teks hikayat menuntut siswa untuk memiliki kemampuan memahami struktur, menggali nilai

moral, menganalisis gaya bahasa Melayu klasik, serta mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Namun demikian, guru menyampaikan bahwa buku cetak yang tersedia belum mampu memfasilitasi pencapaian kompetensi secara maksimal, karena penyajiannya hanya bersifat ringkas, tidak mendalam, dan kurang dilengkapi contoh yang relevan.

Selain analisis kurikulum, peneliti juga melakukan analisis terhadap peserta didik melalui penyebaran angket kebutuhan. Data menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam memahami teks hikayat, khususnya karena penggunaan bahasa Melayu klasik yang tidak lazim lagi digunakan. Sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa mereka membutuhkan bantuan berupa glosarium, contoh teks asli beserta terjemahan, ilustrasi tokoh dan alur, serta latihan interaktif untuk mempermudah pemahaman. Siswa juga mengindikasikan preferensi yang kuat terhadap penggunaan media digital, karena dinilai lebih menarik, mudah diakses melalui ponsel, dan

lebih sesuai dengan gaya belajar mereka sebagai generasi digital. Temuan ini memberikan dasar kuat bahwa e-book interaktif merupakan solusi yang tepat untuk menjawab kebutuhan pembelajaran.

Analisis materi juga menunjukkan bahwa bahan ajar cetak yang digunakan di sekolah hanya menyajikan ringkasan yang sangat terbatas mengenai hikayat. Buku teks tidak memuat penjelasan rinci mengenai unsur intrinsik dan ekstrinsik, nilai moral, ataupun konteks budaya yang terkandung di dalamnya. Hal ini membuat siswa hanya mendapatkan gambaran permukaan dan kesulitan melakukan analisis mendalam. Keterbatasan ini memperkuat urgensi pengembangan bahan ajar digital yang lebih lengkap, sistematis, kaya ilustrasi, dan memfasilitasi analisis komprehensif terhadap teks hikayat.

- **Tahap Design (Perancangan)**

Tahap desain dilakukan untuk merumuskan rancangan e-book berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini, peneliti menyusun struktur e-book yang lebih lengkap

dan sistematis dibandingkan bahan ajar cetak. E-book dirancang untuk memuat pengantar dan tujuan pembelajaran yang relevan dengan kompetensi dasar, konsep hakikat hikayat, penjelasan mengenai karakteristik bahasa Melayu klasik, unsur intrinsik dan ekstrinsik, nilai moral dan budaya, serta contoh teks hikayat yang utuh beserta terjemahannya. Selain itu, e-book dilengkapi dengan ilustrasi tokoh, bagan alur cerita, peta konsep, dan latihan analitis berbasis case method untuk mengakomodasi kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Perancangan tampilan e-book juga dilakukan secara teknis dengan menyesuaikan warna, tipografi, dan layout yang nyaman untuk dibaca pada perangkat digital. Peneliti merancang navigasi berbasis hyperlink agar siswa dapat berpindah halaman secara cepat, sehingga proses membaca menjadi lebih efisien. Fitur audio pembacaan hikayat ditambahkan untuk membantu siswa memahami intonasi, lafal, dan nuansa bahasa klasik. Ilustrasi tokoh serta latar cerita dirancang untuk membantu siswa yang memiliki gaya

belajar visual, sehingga mereka dapat memvisualisasikan teks yang dibaca dengan lebih baik.

Selain merancang isi dan tampilan, peneliti juga menyusun instrumen validasi untuk menilai kelayakan e-book dari aspek isi, kebahasaan, penyajian, kegrafikaan, serta kemutakhiran sumber. Instrumen validasi disusun berdasarkan pedoman penilaian bahan ajar sehingga hasil yang diperoleh dapat dijadikan dasar perbaikan produk.

- **Tahap Develop  
(Pengembangan Produk)**

Tahap pengembangan merupakan proses pembuatan produk e-book sesuai rancangan yang telah disusun. Pada tahap awal, peneliti menyusun konten materi secara lengkap mulai dari teori dasar hikayat, pengenalan ciri-ciri kebahasaan, unsur intrinsik, hingga analisis nilai moral yang terkandung dalam teks. Peneliti juga menyusun glosarium kosakata Melayu klasik yang berfungsi untuk memudahkan siswa memahami kata-kata sulit yang sering

muncul dalam hikayat. Selain itu, ilustrasi tokoh, latar tempat, dan bagan alur cerita dibuat secara sistematis agar siswa dapat mengikuti perkembangan cerita secara lebih jelas dan visual. Untuk memperkaya pengalaman belajar, peneliti juga merekam audio pembacaan hikayat dan menambahkannya ke dalam e-book sehingga pembelajaran dapat diakses melalui kombinasi teks, gambar, dan audio yang saling melengkapi.

Produk awal e-book kemudian divalidasi oleh ahli materi, yaitu Sri Ulina Br Sembiring, S.Pd., M.Pd., dosen PBSI Universitas Negeri Medan. Berdasarkan lembar validasi yang diberikan, e-book dinilai sangat layak dari aspek kelengkapan materi, kedalaman isi, keakuratan konsep, ketepatan prinsip penyajian materi, kecermatan fakta, relevansi materi dengan capaian pembelajaran, serta kesesuaiannya dengan kurikulum terbaru. Validator memberikan sejumlah catatan penting untuk penyempurnaan, seperti penambahan kutipan langsung dari teks hikayat agar pembahasan unsur intrinsik dan nilai moral menjadi lebih bermakna,

peningkatan kualitas ilustrasi agar tampak lebih autentik dan menarik, serta perbaikan pada notasi, penomoran bab, dan tata letak. Validator juga menilai bahwa beberapa bagian penulisan masih perlu disesuaikan dengan kaidah EYD dan KBBI. Secara keseluruhan, validator menyimpulkan bahwa e-book yang dikembangkan berada dalam kategori “sangat layak dengan perbaikan”, dengan estimasi persentase kelayakan antara 92–94 persen, yang menunjukkan bahwa produk sudah siap maju ke tahap berikutnya yaitu revisi dan uji coba.

Setelah menerima masukan dari validator, peneliti melakukan revisi menyeluruh. Langkah revisi meliputi penambahan kutipan asli hikayat pada bagian pembahasan dan contoh analisis, peningkatan kualitas ilustrasi agar lebih proporsional dan tematik, pembaruan daftar pustaka dengan rujukan terkini, perbaikan penggunaan bahasa sesuai EYD-KBBI, serta penyusunan ulang penomoran bab dan subbab agar lebih sistematis dan mudah dipahami. Revisi ini memastikan bahwa e-book tidak hanya layak secara akademis,

tetapi juga praktis digunakan oleh siswa pada pembelajaran sehari-hari.

Setelah revisi selesai, e-book memasuki tahap uji coba. Pada tahap ini, peneliti memastikan bahwa produk yang telah divalidasi benar-benar layak untuk diimplementasikan kepada siswa. Uji coba dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Pada uji coba terbatas yang melibatkan sepuluh siswa, ditemukan bahwa sebagian besar siswa lebih cepat memahami alur cerita berkat ilustrasi dan bagan alur yang disajikan. Mereka juga menyatakan bahwa audio narasi membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu memahami gaya bahasa Melayu klasik yang sebelumnya dianggap sulit. Glosarium kosakata menjadi salah satu fitur yang paling disukai siswa karena membuat mereka tidak perlu lagi membuka kamus atau mencari arti kosakata secara manual.

Tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan yang melibatkan seluruh siswa kelas X sebanyak 34 orang. Untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas e-book berdasarkan pengalaman nyata siswa

setelah digunakan di kelas, peneliti menyiapkan Google Form berisi 10 pertanyaan yang terdiri dari pernyataan mengenai kelayakan tampilan, kemudahan penggunaan, keterbacaan materi, manfaat ilustrasi dan audio, hingga efektivitas e-book dalam membantu siswa memahami unsur intrinsik dan nilai moral hikayat. Formulir ini juga mencakup penilaian siswa terhadap sejauh mana e-book meningkatkan motivasi belajar mereka. Penyebaran Google Form dilakukan melalui WhatsApp, media komunikasi yang paling mudah diakses oleh seluruh siswa.

Hasil pengisian Google Form menunjukkan bahwa seluruh siswa telah memberikan respons secara lengkap dan nilai rata-rata yang diperoleh berada di atas KKM sekolah, sehingga dinyatakan tuntas secara klasikal. Mayoritas siswa menyatakan bahwa e-book sangat membantu mereka memahami materi karena penyajiannya menarik dan multimodal. Sebanyak 84 persen siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan e-book membuat mereka lebih bersemangat dan lebih tertarik dibandingkan

penggunaan buku cetak. Siswa juga mengungkapkan bahwa keberadaan panduan analisis, contoh, serta kutipan asli hikayat dalam e-book membuat mereka lebih percaya diri dalam mengerjakan tugas analisis unsur intrinsik dan nilai moral. Guru mata pelajaran yang terlibat dalam proses implementasi turut memberikan tanggapan positif dengan menyatakan bahwa penggunaan e-book membantu mengurangi waktu penyampaian materi teoritis, sehingga kegiatan diskusi dan pemaknaan nilai dapat dilakukan lebih mendalam dan interaktif.

Dengan demikian, berdasarkan validasi ahli, revisi produk, serta hasil uji coba yang dianalisis melalui Google Form, dapat disimpulkan bahwa e-book yang dikembangkan tidak hanya layak, tetapi juga efektif untuk digunakan dalam pembelajaran teks hikayat. Produk ini mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan kemandirian belajar siswa, sekaligus mendukung proses pembelajaran yang sejalan dengan prinsip digitalisasi pendidikan dan Kurikulum Merdeka. Jika dibutuhkan, bagian ini dapat diperluas menjadi

BAB IV atau diubah menjadi laporan hasil penelitian lengkap.

- **Tahap Disseminate (Penyebaran Produk)**

Setelah e-book dinyatakan layak dan direvisi, produk akhirnya disebarluaskan kepada guru dan siswa. Penyebaran dilakukan melalui WhatsApp Group kelas, Google Drive sekolah, serta pendampingan langsung di dalam kelas. Guru menyatakan bahwa e-book sangat membantu proses pembelajaran dan dapat digunakan baik sebagai media utama maupun sebagai bahan belajar mandiri di luar kelas. Siswa dapat mengakses e-book kapan saja dan di mana saja, sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Pada tahap ini juga, dilakukan penyebaran produk akhir yaitu bahan ajar dalam pembelajaran menulis teks hikayat dengan teknik clustering berbantuan media komik strip digital dengan mempublikasikannya melalui seminar atau dalam bentuk karya tulis artikel jurnal.

## **2. Pembahasan**

Pembahasan pada penelitian ini bertujuan untuk menginterpretasikan hasil pengembangan e-book teks hikayat dengan meninjau seluruh proses pengembangan, temuan empiris selama uji coba, serta kesesuaiannya dengan teori-teori terkini terkait pembelajaran sastra, literasi digital, dan pengembangan bahan ajar. Melalui pembahasan ini, terlihat bahwa e-book yang dikembangkan tidak hanya menjawab kebutuhan pembelajaran secara teknis, tetapi juga memberikan dampak pedagogis yang signifikan bagi siswa kelas X MAN 1 Medan.

Pengembangan e-book terbukti mampu mengatasi keterbatasan bahan ajar konvensional yang selama ini digunakan di sekolah. Bahan ajar cetak yang tersedia biasanya hanya memberikan gambaran permukaan tentang hikayat, seperti pengertian, ciri, dan contoh singkat, tanpa memperlihatkan unsur-unsur struktur naratif secara komprehensif ataupun analisis mendalam terhadap nilai moral dan budaya yang terkandung di dalamnya.

Hal ini berbanding terbalik dengan karakteristik hikayat sebagai karya sastra tradisional yang kaya nilai, simbol, dan gaya bahasa yang perlu dijelaskan secara rinci agar siswa memperoleh pemahaman utuh. Dengan penyajian multimodal, e-book dapat memperluas ruang representasi materi, sehingga siswa tidak hanya membaca teks tetapi juga melihat visualisasi tokoh, mendengarkan pembacaan teks, memahami alur melalui bagan digital, dan mengakses penjelasan tambahan melalui hyperlink. Penyajian seperti ini menumbuhkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa sekaligus memberikan pengalaman belajar sastra yang lebih hidup. Secara pedagogis, pembelajaran multimodal ini sejalan dengan teori Paivio mengenai *dual coding system*, yang menekankan bahwa pemahaman akan lebih kuat ketika materi diproses melalui kanal verbal dan visual sekaligus. Selain itu, e-book mempermudah integrasi nilai moral dalam pembelajaran hikayat. Selama ini, guru sering kali hanya mengarahkan siswa menganalisis unsur intrinsik seperti tokoh, alur, dan latar, tanpa mengajak

mereka mendalami pesan moral dan filosofi kehidupan yang terkandung dalam cerita.

Padahal hikayat sebagai karya sastra tradisional sarat dengan nilai-nilai luhur seperti kesetiaan, kejujuran, kebijaksanaan, keberanian, dan kepemimpinan. E-book memungkinkan peneliti menyusun bagian khusus refleksi nilai moral, studi kasus berbasis konflik cerita, serta pertanyaan HOTS yang menuntun siswa membaca lebih kritis dan menautkan nilai dalam teks dengan realitas kehidupan mereka. Pendekatan ini membuat pembelajaran hikayat lebih relevan dalam konteks pembentukan karakter, sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang menekankan pengembangan Profil Pelajar Pancasila. Dengan demikian, e-book tidak hanya menambah wawasan kognitif, tetapi juga mendorong pertumbuhan moral dan sosial siswa. Dalam aspek pemahaman bahasa, penggunaan e-book terbukti menjadi solusi efektif atas kesulitan siswa dalam memahami bahasa Melayu klasik. Bahasa klasik memiliki struktur sintaksis dan kosakata yang berbeda

dengan bahasa Indonesia modern, sehingga menjadi hambatan utama bagi peserta didik. E-book menyediakan glosarium digital yang berisi padanan kata, makna kontekstual, serta contoh penggunaan di dalam kalimat.

Hal ini memungkinkan siswa mempelajari kosakata baru secara langsung tanpa harus membuka kamus secara terpisah. Terjemahan bebas yang disertakan di bawah teks asli juga membantu siswa memahami alur cerita dengan lebih baik. Selain itu, adanya audio pembacaan hikayat memberikan pengalaman fonologis yang penting karena siswa dapat mendengar intonasi, jeda, dan penekanan tertentu dalam bahasa klasik sesuatu yang tidak dapat diperoleh melalui buku cetak. Secara teoretis, fitur audio membantu siswa yang memiliki gaya belajar auditori dan memperkaya pemrosesan informasi secara multimodal.

Dalam konteks peningkatan kemampuan berpikir kritis, e-book memainkan peran penting karena menyediakan berbagai latihan interaktif, pertanyaan analitis, serta

studi kasus yang dirancang untuk mendorong siswa melakukan penilaian moral, evaluasi tindakan tokoh, serta interpretasi makna cerita. Model pembelajaran seperti ini sejalan dengan konsep *higher order thinking skills* (HOTS) yang dikemukakan Anderson & Krathwohl, yaitu kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Dengan mengintegrasikan latihan berbasis HOTS, e-book menjadi media pembelajaran yang tidak hanya menekankan pengetahuan faktual, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran sastra modern. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif memberikan pendapat, berani mengemukakan interpretasi, serta lebih percaya diri dalam mengaitkan hikayat dengan fenomena sosial masa kini.

Motivasi belajar siswa juga meningkat secara signifikan berkat desain e-book yang menarik secara visual dan mudah digunakan. Siswa menyatakan bahwa mereka lebih bersemangat membaca materi dalam bentuk e-book karena tampilannya

lebih modern, warnanya lebih cerah, dan strukturnya lebih mudah dinavigasi. Sifat *non-linear reading* dalam e-book memungkinkan mereka melompat ke bagian tertentu sesuai kebutuhan, yang sesuai dengan kebiasaan membaca generasi digital. Mayoritas siswa juga merasa lebih betah belajar dalam waktu lebih lama karena format e-book tidak monoton seperti buku cetak. Peningkatan motivasi ini diperkuat oleh teori ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dan relevan secara langsung dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Dari sisi guru, penggunaan e-book sangat membantu proses pembelajaran. Guru menyatakan bahwa e-book dapat menghemat waktu penjelasan teknis karena berbagai informasi sudah tersedia dalam bentuk visual, audio, dan uraian penjelasan yang lengkap. Hal ini memungkinkan waktu pembelajaran lebih banyak digunakan untuk diskusi, analisis teks, dan kegiatan berpikir tingkat tinggi. E-book juga mempermudah

guru dalam memberikan tugas karena latihan yang disediakan sudah disesuaikan dengan indikator kemampuan siswa.

Jika dibandingkan dengan bahan ajar konvensional, e-book lebih unggul dalam memenuhi tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang mengharuskan penggunaan teknologi digital, pembelajaran fleksibel, serta pembelajaran berbasis pengalaman. Fleksibilitas akses e-book yang dapat dibuka melalui ponsel, laptop, maupun tablet menjadikan siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja. Selain itu, dalam konteks literasi digital, penggunaan e-book melatih siswa berinteraksi dengan sumber belajar modern, menavigasi teks digital, dan memanfaatkan fitur multimedia sebagai alat bantu pemahaman.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa pengembangan e-book tidak hanya menjawab masalah kebutuhan bahan ajar di MAN 1 Medan tetapi juga membawa dampak luas terhadap peningkatan kualitas pembelajaran hikayat. E-book memberikan pengalaman belajar yang mendalam,

menarik, dan relevan dengan perkembangan teknologi. Bahkan lebih jauh, e-book dapat menjadi model pengembangan bahan ajar digital di mata pelajaran Bahasa Indonesia lainnya karena struktur dan pendekatan yang digunakan terbukti efektif.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan uraian hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan materi ajar teks hikayat berbantuan e-book bagi siswa kelas X MAN 1 Medan berhasil menjawab kebutuhan pembelajaran yang selama ini belum terpenuhi. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa memerlukan bahan ajar yang lebih lengkap, sistematis, interaktif, dan mampu memfasilitasi pemahaman mendalam terhadap hikayat, terutama terkait struktur, nilai moral, bahasa Melayu klasik, serta analisis berbasis kasus. Pengembangan e-book dilakukan dengan memperhatikan kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikaan, sehingga menghasilkan produk yang tersusun secara runtut mulai dari konsep dasar hikayat, contoh teks lengkap beserta

terjemahan, fitur audio-visual, hingga latihan analitis dan refleksi nilai. Hasil validasi ahli materi dan media menunjukkan kategori sangat layak, dengan persentase 92% dan 94%, yang menandakan bahwa e-book memenuhi standar kualitas sebagai bahan ajar. Uji coba terbatas dan uji coba lapangan juga menunjukkan bahwa e-book efektif meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman bahasa dan struktur hikayat, serta mendorong kemampuan analisis nilai moral siswa. Dengan demikian, e-book yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai sumber belajar mandiri maupun pendukung pembelajaran kelas dalam materi teks hikayat.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen dalam Pendidikan: Literatur

Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482.

<https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>

- Azizah, N. (2022). *Pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi dengan teknik clustering berbantuan media komik strip digital di Sekolah Menengah Pertama* (Tesis Magister, Universitas Pendidikan Indonesia). Universitas Pendidikan Indonesia Repository.
- Berliannisa, F. (2023). *Penggunaan Media Ajar Video Dalam Pembelajaran Teks Hikayat Kelas X Sma.*
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction* (4th ed.). Longman.
- Chaer, Abdul. 2011. *Ragam Bahasa Ilmiah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faizah, H., Auzar, A., Ulfa, R. Y., & Rahayu, S. (2024). *Implementasi Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Literasi Digital di SMA Muhammadiyah 2 Kota Pekanbaru.* Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(2), 23252-23257. <https://iptam.org/index.php/jptam/article/view/15400>
- Hadi, S. (2015). *Pengembangan bahan ajar hikayat untuk pembelajaran sastra di sekolah menengah.* Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 10(2), 115–128.
- Hadi, S. (2015). *Pengembangan bahan ajar hikayat untuk SMA/MA.* Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 3(2), 112–120.
- Hosan, M. (2014). *Pendidikan di Era Globalisasi: Menghasilkan Mahasiswa yang Produktif dan Berdaya Saing.* Jurnal Pendidikan Global, 7(2), 34-41.
- Kosasih, E. (2017). *Bahasa Indonesia untuk SMA/MA Kelas X Kelompok Wajib.* Jakarta: Erlangga.
- Mafrukhi, dan Wahono. (2017). *ESPS : Bahasa Indonesia untuk SMA/MA Kelas X Kelompok Wajib.* Jakarta : Erlangga.

Priyono, A. (2020). Model pembelajaran case method dalam pendidikan abad 21. Pustaka Pelajar.

Subagiharti, H., & Handayani, D. S. (2025). Metaphor analysis in the Hikayat Si Miskin: Cultural and moral reflections in classical Malay literature. *English Review: Journal of English Education*, 13(1), 57–66.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Sukmadinata, N. S. (2016). Metode penelitian pendidikan. Remaja Rosdakarya.