

**PEMBELAJARAN MENGIDENTIFIKASI NILAI-NILAI DAN ISI
DALAM CERITA RAKYAT (HIKAYAT) DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA BUKU CERITA DIGITAL PADA PESERTA DIDIK KELAS X
SMA PGRI 1 BANDUNG TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

oleh

Raiysha Chaerun Nissa
185030115

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pasundan Bandung

ABSTRAK

Pembelajaran mengidentifikasi cerita rakyat khususnya hikayat merupakan pembelajaran yang mengharuskan peserta didik untuk membaca, menyimak, serta menentukan isi dari bacaan. Kegiatan membaca dianggap kurang menyenangkan oleh peserta didik sehingga banyak yang kesulitan dalam memahami isi dari bahan bacaan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan penulis dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi dalam cerita rakyat (hikayat); mengetahui kemampuan peserta didik setelah diterapkan media buku cerita digital; mengetahui keefektifan media buku cerita digital; mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik kelas X yang menggunakan media buku cerita digital dan yang menggunakan media buku teks. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dengan model penelitian *Nonequivalent Control Group Pretest-Posttest*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara tes dan non tes (telaah pustaka, observasi, dan uji coba). Adapun hasil penelitian yang diperoleh yakni, penulis mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi dalam cerita rakyat dengan memperoleh skor sebesar 3,6 pada kegiatan perencanaan dan pelaksanaan sebesar 3,5, keduanya termasuk ke dalam kategori sangat baik. Kemampuan mengidentifikasi peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan, nilai rata-rata kelas Eksperimen pada *pretest* sebesar 40, dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 73. Pada *pretest* di kelas Kontrol memperoleh rata-rata nilai sebesar 31, dan pada *posttest* memperoleh rata-rata nilai sebesar 71. Media buku cerita digital cukup efektif digunakan dalam pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi dalam cerita rakyat (hikayat) di kelas Eksperimen, berdasarkan uji *N Gain* diperoleh nilai rata-rata saat pelaksanaan *posttest* di kelas Eksperimen sebesar 57,35% yang berarti $57,35 > 56$ termasuk ke dalam kategori cukup efektif. Hasil uji signifikansi melalui uji *Wilcoxon Sig Rank 2-tailed* diperoleh hasil *Sig* 0,000, yang berarti apabila nilai *Sig* $< 0,05$, maka terjadi peningkatan yang signifikan sebelum dan sesudah diterapkan media Buku Cerita Digital dan media Buku Teks Siswa.

Kata kunci: Cerita rakyat (hikayat), Eksperimen, Buku Cerita Digital, Buku Teks Siswa

**LEARNING TO IDENTIFY VALUES AND CONTENT IN FOLKLORE
USING THE DIGITAL STORYBOOK MEDIA IN CLASS X STUDENTS
OF PGRI 1 HIGH SCHOOL IN ACADEMIC YEAR OF 2022/2023**

by

Raiysha Chaerun Nissa
185030115

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pasundan Bandung

ABSTRACT

Learning to identify folklore is learning that requires students to read, listen, and determine the content of the reading. Reading activities are considered less fun by students so that many have difficulty in understanding the content of reading material. The purpose of this study was to determine the author's ability to plan and implement learning to identify the values and content contained in folklore; determine the ability of students after applying digital storybook media; determine the effectiveness of digital storybook media; determine the difference in learning outcomes of grade X students who use digital storybook media and those who use textbook media. The research method used was Quasi Experimental Design with the research model Nonequivalent Control Group Pretest-Posttest. Data collection techniques were carried out by means of tests and non-tests (literature review, observation, and trials). The results of the research obtained, namely, the author was able to plan and implement learning to identify the values and content contained in folktale by obtaining a score of 3.6 in planning and implementation activities of 3.5, both of which were included in the very good category. The ability to identify students in the experimental and control classes has increased, the average value of the Experiment class on the pretest was 40, and the average posttest value was 73. In the pretest in the control class, the average score was 31, and in the posttest, the average score was 71. Digital storybook media is quite effective in learning to identify values and content in folktale in the Experimental class, based on the N Gain test, the average value obtained during the posttest in the Experimental class was 57.35%, which means $57.35 > 56$ is included in the moderately effective category. The results of the significance test through the Wilcoxon Sig Rank 2-tailed test obtained a Sig result of 0.000, which means that if the Sig value is < 0.05 , then there was a significant increase before and after applying Digital Storybook media and Student Textbook media.

Keywords: Folklore, Experiment, Digital Storybook, Student Textbooks

**PANGAJARAN NGAIĐENTIFIKASI AJÉN-INAJÉN SARTA EUSI
DINA CARITA RAKYAT (HIKAYAT) NGAGUNAKEUN MÉDIA BUKU
CARITA DIGITAL PIKEUN MURANGKALIH KELAS X SMA PGRI 1
BANDUNG TAHUN PALAJARAN 2022/2023**

ku

Raiysha Chaerun Nissa
185030115

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pasundan Bandung

RINGKESAN

Diajar ngaidéntifikasi carita rakyat hususna hikayat mangrupakeun pangajaran anu nuntut siswa kedah maca, ngaregepkeun, saréng nangtukeun eusi dina bacaan. Kagiatan maca dianggap kurang dipikaresep ku siswa. Ku kituna loba nu kasulitan paham kana eusi bahan bacaan. Tujuan tina ieu panalungtikan nya éta pikeun nguji kamampuh panulis dina ngarencanakeun, ngalaksanakeun, jeung meunteun pangajaran ngaidéntifikasi ajén-inajén sarta eusi dina carita rakyat (hikayat); nguji kamampuh siswa saatos dilarapkeun média buku carita digital; nguji éféktivitas média buku carita digital; nguji bédana hasil diajar siswa kelas X anu ngagunakeun média buku carita digital jeung anu ngagunakeun média buku pangajaran. Méthode panalungtikan anu digunakeun nyaéta Quasi Experimental Design kalawan modél panalungtikan Nonequivalent Control Group Pretest-Posttest. Téhnik ngumpulkeun data dilaksanakeun ku cara tés jeung nontés (studi pustaka, observasi, saréng uji coba). Hasil panalungtikan anu ngabuktikeun yen panulis mampuh ngarencanakeun, ngalaksanakeun, sareng meunteun pangajaran ngaidéntifikasi ajén-inajén sarta eusi anu aya dina carita rakyat (hikayat) kalayan kenging peunteun 3,6 dina rarancang saréng palaksanaan kagiatan 3,5. Duanana lebet dina kategori pohara saé. Kamampuh siswa ngaidéntifikasi ajén-inajén sarta eusi dina carita rakyat (hikayat) kelas ékspérimén saréng kelas kontrol ngaronjat, rata-rata peunteun kelas ékspérimén dina pratés nyaéta 40, saréng rata-rata peunteun postés 73. Dina pratés di kelas kontrol, rata-rata peunteun 31, jeung dina postés rata-rata peunteun 71. Média buku carita digital éféktif digunakeun dina pangajaran ngaidéntifikasi ajén-inajén sarta eusi carita rakyat (hikayat) di kelas ékspérimén, dumasar kana uji N Gain kenging nilai rata-rata salila palaksanaan posttest di kelas ékspérimén nya éta 57, 35%. Hartina $57,35 > 56$ kaasup kana kategori cekap éféktif. Hasil uji signifikansi ngangge uji Wilcoxon Sig Rank 2-tailed test kenging Sig 0,000. Hartina upami nilai Sig $< 0,05$ janten lumangsung paningkatan anu signifikan sateuacan saréng saparantos media Buku Carita Digital saréng Buku Ajar Siswa dilarapkeun.

Kecap poko: Carita Rakyat (Hikayat), ékspérimén, Buku Carita Digital, Buku Ajar Siswa