

BAB II

KAJIAN TEORITIK

2.1 Kajian Teoritik

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan bentuk lain dari kata medium yang secara umum berarti perantara atau pengantar (Hafid, 2011). Pembelajaran menurut Riyana (2012) yaitu suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam ikhtiar memperoleh keterampilan, pengetahuan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran bisa melibatkan dua pihak, yaitu guru sebagai fasilitator dan murid sebagai pembelajar.

Media dalam proses pembelajaran merupakan jembatan antara pemberi pesan dengan penerima pesan, memantik pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Menurut Hamid (2020) media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Proses pembelajaran pada hakikatnya juga merupakan proses komunikasi antara dua pihak atau lebih, sehingga perangkat atau media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar, ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Tingkat kerumitan bahan yang akan disampaikan ke murid dapat dipermudah dengan bantuan media. Oleh karena itu media dapat membantu proses belajar mengajar agar menjadi lebih efisien dan terkontrol (Johar dan Hanum, 2016).

Pada proses belajar mengajar hakikatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar pesan ke penerima pesan. Pesan berupa isi/ajaran yang akan diberikan dalam bentuk simbol komunikasi baik verbal maupun non verbal.

2.1.1.1 Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi lima kategori, antara lain (Anggraini, 2018):

1. Media grafis, disajikan dalam bentuk tulisan dan visual lalu digunakan untuk menarik perhatian serta untuk memperjelas sajian ide.
2. Media bahan cetak, dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah banyak.
3. Media gambar diam, dapat diperoleh secara mudah dengan menggunakan fotografer.
4. Media audio, media yang langsung diterima oleh indera pendengaran seperti radio dan recorder.
5. Media audio visual, media yang penyampaiannya penyampaiannya langsung diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan agar siswa dapat memahaminya dengan mudah.

Gagne dalam Daryanto (2016:17) juga mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tujuh kelompok, antara lain:

1. Benda untuk didemonstrasikan
2. Komunikasi verbal
3. Media cetak
4. Gambar diam
5. Gambar bergerak
6. Film bersuara
7. Mesin belajar.

Berlandaskan pemahaman atas klasifikasi media pembelajaran tersebut, tentunya akan mempermudah para guru dalam melakukan pemilihan media yang tepat guna merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ingin dituju. Dalam pemilihan, media yang disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan individualitas, akan sangat menunjang pembelajaran agar lebih efisien dan efektif.

2.1.1.2 Kegunaan Media Dalam Pembelajaran

Media pembelajaran hakikatnya memiliki kegunaan. Secara umum, kegunaan media dalam proses pembelajaran antara lain (Daryanto, 2016:84):

1. Lebih memperjelas pesan agar tidak terlalu verbal.
2. Untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
3. Meningkatkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.

4. Memantik anak untuk belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
6. Proses pembelajaran mengandung antara lain lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan) dan tujuan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, sehingga dapat memantik perhatian, perasaan, minat dan pikiran murid dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

2.1.2 Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berarti jamak dan media memiliki arti sarana untuk menyampaikan pesan. Maka, istilah multimedia ialah kombinasi banyak atau beberapa media seperti gambar, teks, video, suara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audien (Surjono, 2017). Lalu multimedia menurut Limbong dan Simarmata (2020) yaitu bidang yang berkaitan dengan teks, grafis, gambar, dan animasi yang didesain dan dikontrol menggunakan komputer, audio dan media lainnya di mana setiap jenis informasi dapat diwakili, disimpan, dikirim dan diproses secara digital.

Jadi multimedia yaitu kombinasi antara dua atau lebih media yang digabungkan menjadi satu kemudian membentuk sebuah informasi atau pesan berupa benda atau perangkat lunak yang akan disampaikan kepada penerima

pesan. Dalam multimedia tidak harus berisi semua aspek media tersebut, tetapi paling tidak berisi minimal dua jenis media misalnya audio dan animasi. Namun yang terpenting yaitu bahwa masing-masing jenis media tersebut harus terpadu dan sinergis.

2.1.2.1 Penyajian Multimedia

Multimedia dapat disajikan secara linier maupun non-linier (Surjono, 2017).

1. Penyajian secara linier

Multimedia yang disajikan secara linier berarti program multimedia dijalankan secara urut mulai dari awal hingga akhir. Pengguna dapat saja mengontrol jalannya program misalnya menghentikan dan menjalankan lagi untuk melanjutkan. Navigasi yang lazim untuk penyajian linier ini antara lain: Play, Stop, dan Pause. Beberapa contoh multimedia yang disajikan secara linier antara lain: video, film, demo/tutorial.

2. Penyajian secara non-linier

Dalam program multimedia yang disajikan secara nonlinier, pengguna dapat berinteraksi dan mengontrol urutan materi sehingga dapat bercabang kemana-mana. Program multimedia ini biasanya dilengkapi dengan menu atau tombol navigasi yang memungkinkan pengguna menjelajah secara bebas materi yang diinginkan. Program multimedia ini bersifat interaktif yakni mempunyai fitur yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan program dan sebaliknya program memberi balikan atas respon pengguna tersebut. Contoh

multimedia jenis ini misalnya program multimedia pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan quiz yang bisa dikerjakan dan langsung diberi umpan balik

2.1.3 Pengertian *Android*

Android merupakan salah satu sistem operasi (*operating system*) berbasis *Linux* dan merupakan sistem operasi yang *open source*. Pada tahun 2007, *Android* mulai dipasarkan secara global. Versi yang dirilis pada saat itu bernama *beta*. Namun sebelum perilisasi secara resmi, *Android* telah membuat tiga versi uji cobanya dengan nama kode "*Astro Boy*", "*Bender*", dan "*R2-D2*".

Shidiq (2020) menyebutkan bahwa *android* merupakan sistem operasi yang sangat populer digunakan dibandingkan sistem lainnya. Hal ini dikarenakan sifat yang dimiliki *android*, yakni lengkap, terbuka, dan bebas digunakan. Sifat *android* yang lengkap (*complete platform*) memungkinkan para pembuat software bebas membuat pendekatan dalam mengembangkan perangkat lunak. Gargenta (2011) juga menyebutkan *android* merupakan platform yang luas dan lengkap, memiliki susunan perangkat lunak lengkap yang diperuntukkan untuk perangkat seluler. Untuk pengembang, *android* menyediakan alat dan frameworks untuk mengembangkan aplikasi dengan cepat dan mudah bahkan tanpa memiliki perangkat kerasnya sekalipun.

Sistem operasi *android* dioptimalkan untuk penggunaan gawai, tablet, jam pintar, dan tv. Hingga saat ini, *android* masih menjadi sistem operasi terbesar dan terbanyak digunakan. Dari tahun 2007 hingga sekarang, *android* telah merilis total dua puluh versi dan akan terus bertambah serta berkembang.

2.1.4 Pengertian *iSpring Suite*

Ispring Suite merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran dengan memasukkan berbagai konten media seperti audio, foto, dan audiovisual. *Ispring Suite 10* terintegrasi dengan powerpoint dan berkolaborasi dengan berbagai perangkat lunak pendukung (*add-on*) untuk membuat media menjadi interaktif dan lebih menarik. Dalam perangkat lunak *Ispring Suite*, media yang dihasilkan bisa di *export* ke dalam bentuk file *flash* dan *html 5* yang biasa digunakan untuk situs web yang menarik sehingga pengguna bisa memakai secara langsung dan dapat digunakan secara maksimal sebagai media pembelajaran dalam bentuk *e-learning* (Ramadhani et al., 2019).

Ispring Suite merupakan salah satu perangkat lunak yang dapat mengubah berkas presentasi yang terintegrasi dengan powerpoint untuk dijadikan dalam bentuk *flash*. Kelebihan perangkat lunak *Ispring Suite* yaitu dapat memberikan variasi bentuk soal yang disertai dengan penilaian akhir dan dilengkapi dengan konten audio, video, manajemen presentasi dan *flash* (Kusuma et al., 2018). Kemudian menurut Gat (2019), *Ispring Suite* merupakan salah satu *tool* yang mengubah file presentasi menjadi bentuk *flash* dan bentuk *SCORM* (*Sharable Content Object Reference Model*), yaitu bentuk yang sering digunakan dalam pembelajaran dengan *e-learning LMS* (*Learning Management System*). *Ispring Suite* terintegrasi dengan perangkat lunak *Microsoft PowerPoint* yang dapat digunakan untuk mengubah berkas presentasi ke dalam bentuk format *flash* yang bisa mengkombinasikan animasi, gambar, audiovisual, dan audio.

2.1.4.1 Elemen Penyusun iSpring Suite

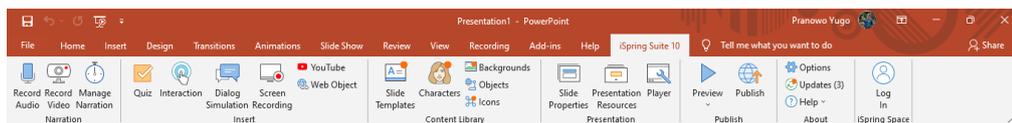
1. Elemen Media iSpring Suite 10

Elemen iSpring Suite terdiri dari gambar, teks, animasi, suara dan video. Elemen tersebut adalah sebagai berikut (Surjono, 2017):

- a. Gambar merupakan bentuk dua dimensi yang dibuat oleh media seperti komputer, kamera dan sejenisnya. Contohnya antara lain foto, grafik, dan sebagainya. Gambar dapat membantu memperjelas pembelajaran atau konsep yang dianggap sulit atau absurd.
- b. Teks yaitu bagian dari multimedia yang berupa kumpulan huruf-huruf yang membentuk kalimat sehingga apabila disampaikan dengan tepat bisa menghasilkan suatu pesan atau informasi.
- c. Animasi merupakan tampilan visual berbentuk ilustrasi dua dimensi atau tiga dimensi yang bisa bergerak. Animasi dapat menyampaikan suatu tahapan tertentu secara menarik, jelas dan dapat dengan mudah dipahami oleh penonton sehingga konsep yang absurd pun dapat dengan mudah tersampaikan.
- d. Suara adalah gelombang bunyi yang dihasilkan oleh suatu alat atau media tertentu sehingga dapat terdengar oleh indera pendengaran. Suara yang dihasilkan dapat berupa musik, manusia, hewan dan lain sebagainya yang dapat membantu memperjelas penyampaian pesan elemen multimedia lain.
- e. Video yaitu rekaman dari suatu peristiwa atau kejadian yang hasilnya nyata dibandingkan dengan animasi.

2. Menu pada iSpring Suite 10

iSpring Suite merupakan perangkat lunak yang dapat terintegrasi dengan *Microsoft PowerPoint* versi 2007 ke atas. Adapun menu yang terdapat pada iSpring Suite yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.1 Menu *iSpring Suite*

- a. *Narration* berfungsi untuk merekam audio, video dan mengatur video serta audio agar selaras.
- b. *Insert* berfungsi untuk memasukkan unsur media yang merupakan fitur utama pada iSpring Suite 10, diantaranya yaitu *quiz*, *interraction*, *dialog simulation*, *screen recording*, *youtube*, dan *web object*.
- c. *Presentation* berfungsi untuk mengatur slide presentasi, presenter, bahan presentasi, dan player (alur presentasi).
- d. *Publish* berfungsi untuk melihat hasil media sementara yang telah dibuat, mengatur format file media, serta mempublikasikan hasil media yang telah selesai dibuat.
- e. *About* berfungsi untuk menampilkan info mengenai perangkat lunak iSpring Suite, bantuan untuk pengguna yang mengalami kesulitan, update software untuk melakukan pembaruan perangkat lunak, dan community untuk bergabung dengan komunitas pengguna iSpring Suite dari seluruh dunia.

- f. *Content Library* berfungsi untuk menambahkan template slide media, karakter animasi, gambar latarbelakang, objek, dan ikon. (Ariyanti et al., 2020)

2.1.4.2 Kelebihan dan Kekurangan *Ispring Suite*

Ispring Suite memiliki kelebihan dari beberapa elemen yang dimiliki, berikut ini merupakan kelebihan yang ada pada *Ispring Suite*:

1. *Quiz Maker* merupakan fitur yang berfungsi untuk membuat kuis dan survei yang dapat terintegrasi dengan *e-mail* pembuat. Fitur ini mengharuskan pengguna untuk memiliki koneksi internet agar dapat mengirimkan hasil kuis atau survei ke *e-mail* pembuat.
2. *Interraction* memiliki fitur yang dirancang untuk membuat isi pembelajaran agar menjadi lebih interaktif dan modern supaya lebih menarik dan mudah digunakan oleh siswa.
3. *Dialog Simulation* merupakan fitur yang berfungsi untuk membuat simulasi percakapan agar lebih memperjelas suatu pembelajaran.
4. *Screen Recorder* memungkinkan pengguna untuk merekam sebagian atau seluruh aktivitas layar pada perangkat yang digunakan kemudian bisa ditambahkan ke dalam slide media yang sedang dibuat.
5. *Publish* merupakan fitur yang memiliki fungsi untuk mengeksport hasil media yang telah dibuat ke dalam bentuk *html 5*, video atau powerpoint. *Ispring Suite 10* juga memungkinkan pengguna untuk mengeksport media ke dalam bentuk aplikasi berbasis android dengan menggunakan perangkat lunak pihak ketiga, *Web2Apk Builder*.

Selain memiliki kelebihan pada *Ispring Suite* yang telah dipaparkan sebelumnya, perangkat lunak ini pun juga memiliki beberapa kelemahan, antara lain yaitu:

1. *Ispring Suite* tidak memiliki kemampuan untuk membuat form login menggunakan nama pengguna dan kata sandi.
2. Ketika diekspor ke dalam bentuk aplikasi android, tampilan pada media yang telah dibuat tidak dapat menyesuaikan layar secara otomatis pada gawai yang digunakan.

2.1.5 Pengertian Hikayat

Hikayat adalah cerita yang relatif panjang dan berupa naskah tertulis. Berlawanan dengan riwayat, merupakan cerita yang bersifat nonfiksi, tetapi hikayat cenderung bersifat fiktif (Maizar Karim, 2015:15-16). Lalu hikayat menurut Susanto (2020) merupakan salah satu bentuk sastra prosa, terutama pada Bahasa Melayu yang berisikan mengenai suatu kisah, cerita, dan juga dongeng. Umumnya mengisahkan kehebatan maupun kepahlawanan seseorang lengkap dengan kemustahilan, kesaktian, dan juga mukjizat dari tokoh utama. Hikayat dibaca untuk penghibur, pelipur lara atau pun juga untuk membangkitkan semangat juang.

Kemudian menurut Permatasari (2020) hikayat adalah karya sastra lama melayu berbentuk prosa yang berisi cerita, undang-undang, dan silsilah bersifat rekaan, keagamaan, historis, biografis, atau gabungan sifat-sifat itu. Dibaca untuk pelipur lara, pembangkit semangat juang atau sekadar untuk meramaikan suatu pesta. Selanjutnya hikayat menurut Fuadi (2018) merupakan

salah satu jenis folklor yang terdapat dalam khasanah kesustraan Indonesia. Sebagai suatu jenis folklor, hikayat memiliki konvensi tersendiri, memiliki lapisan makna tersendiri sebagaimana yang dimiliki oleh sebuah folklor. Folklore memiliki lapisan realitas tersendiri diantaranya folklore tidak menggunakan hubungan sebab akibat, tetapi memiliki cara merasakan tempat dan waktu tersendiri serta mempertimbangkan sesuatu sebagai nyata atau tidak dengan cara tersendiri. Untuk itu, hikayat pun merupakan suatu jenis folklore yang memiliki jenis identitas dan karakteristik semacam itu.

Jadi, hikayat merupakan sebuah karya sastra berisi cerita berbahasa melayu yang memiliki karakteristik serta ciri tertentu dan dibaca untuk pelipur lara, pembangkit semangat juang dan sebagai hiburan dalam sebuah pesta serta hikayat ditulis dalam bentuk prosa dan fiksi.

2.1.5.1 Nilai-Nilai dalam Hikayat

Nilai adalah suatu yang berharga, bermutu, menunjukkan kualitas, dan berguna bagi manusia (Salim, 2017). Dalam hikayat terdapat lima nilai di dalamnya (Suherli et al., 2016:123-124), diantaranya yaitu:

1. Nilai Budaya

Nilai budaya adalah nilai yang berkaitan dengan istiadat. Contohnya seperti bakti anak kepada orang tua.

2. Nilai Moral

Nilai moral adalah nilai yang berkaitan dengan akhlak, budi pekerti, susila atau kepada baik buruk tingkah laku. Contohnya seperti perhatian istri kepada suami dan tidak mendendam atas perbuatan orang lain.

3. Nilai Religi

Nilai religi adalah nilai yang berkaitan dengan tuntutan beragama. Nilai religius dapat juga disebut nilai agama. Contohnya selalu berdo'a dan percaya pada kuasa Tuhan.

4. Nilai Edukasi

Nilai edukasi adalah nilai yang berkaitan dengan perubahan tingkah laku dari buruk ke baik. Contohnya belajar dari pengalaman.

5. Nilai Sosial

Nilai sosial adalah nilai yang berkaitan dengan norma yang berada di dalam masyarakat. Oleh karena itu, nilai sosial dapat juga disebut nilai kemasyarakatan. Contohnya seperti tolong menolong/kerjasama dan saling menghargai.

Kemudian Nurgiantoro dalam Fuadi (2018) menyebutkan nilai-nilai yang terdapat dalam hikayat, antara lain:

1. Nilai Pendidikan

Nilai yang terkandung dalam kegiatan belajar pembelajaran didalamnya memiliki unsur edukasi (mendidik).

2. Nilai Budaya

Aspek ideal yang berwujud sebagai konsep abstrak hidup di dalam pikiran masyarakat mengenai kata yang harus dianggap penting dan berharga dalam hidup.

3. Nilai Agama

Kehadiran unsur religius dan keagamaan dalam sastra tumbuh dari sesuatu yang bersifat religius. Religius dengan agama sangat berkaitan,

berdampingan, bahkan dapat melebur dalam satu kesatuan, namun sebenarnya keduanya menyorotkan pada makna yang berbeda.

4. Nilai Sosial

Nilai sosial mencakup masalah yang bersifat tidak terbatas. Ajaran moral sosial dapat mencakup seluruh persoalan hidup dan kehidupan, seluruh persoalan yang menyangkut harkat dan martabat manusia.

5. Nilai Moral

Nilai moral merupakan nilai yang berkaitan dengan akhlak, budi pekerti, susila atau baik buruk tingkah laku.

Tiap hikayat selalu memiliki nilai di dalamnya, walaupun hanya sebagian nilai saja yang terkandung. Tiap nilai-nilai yang terkandung selalu memiliki relevansi dengan kehidupan di sekitar kita dan bermanfaat untuk kehidupan.

2.1.5.2 Karakteristik Hikayat

Hikayat memiliki karakteristik tersendiri sebagai pembeda dari jenis hikayat lainnya. Suherli et al., (2016: 119-120) menjelaskan bahwa ada empat karakteristik yang terdapat di dalam hikayat, diantaranya yaitu:

1. Kemustahilan

Salah satu ciri hikayat adalah kemustahilan dalam teks, baik dari segi bahasa maupun dari segi cerita. Kemustahilan berarti hal yang tidak bisa diterima dengan nalar.

2. Kesaktian

Selain kemustahilan, ada pula kesaktian. Kesaktian berarti memiliki kekuatan, baik fisik maupun magis dan masih bisa diterima dengan akal.

3. Anonim

Anonim berarti tidak diketahui jelas siapa pencipta atau pengarangnya. Hal tersebut disebabkan karena disampaikan secara lisan. Bahkan, dahulu masyarakat mempercayai bahwa cerita yang disampaikan adalah nyata dan tidak ada yang sengaja mengarang.

4. Istana-sentris

Hikayat seringkali bertema dan berlatar kerajaan. Tokohnya juga berasal dari kerajaan, seperti pangeran dan raja.

5. Bahasa

Hikayat disajikan dengan menggunakan bahasa Melayu Klasik. Ciri bahasa yang dominan dalam hikayat adalah banyak penggunaan konjungsi pada setiap awal kalimat dan penggunaan kata arkais.

Kemudian dalam penelitiannya, Khanza (2018) juga menjelaskan, bahwa ada enam karakteristik yang terkandung dalam hikayat, diantaranya yaitu:

1. Bahasa

Bahasa yang digunakan pada hikayat adalah bahasa Melayu.

2. Istana-sentris

Setiap hikayat selalu ada latar yang berkaitan dengan lingkungan istana atau kerajaan. Selain dari latar, sebagian tokohnya juga berasal dari kerajaan, seperti pangeran, raja, ratu, prajurit ataupun putri raja.

3. Kemustahilan

Banyak kejadian di dalam hikayat yang tidak masuk akal atau tidak bisa diterima dengan nalar.

4. Kesaktian

Tokoh dalam hikayat seringkali mendapatkan kesaktian. Kesaktian berbeda dengan kemustahilan, karena kesaktian dapat diterima dengan nalar manusia.

5. Anonim

Anonim berarti tidak dapat diketahui siapa pengarang dari hikayat tersebut. Hal tersebut disebabkan karena cerita yang disampaikan secara lisan atau dari mulut ke mulut. Artinya tidak jelas siapa yang membuat atau mengarang hikayat tersebut.

6. Arkais

Arkais merupakan bagian dari bahasa Melayu kuno atau hanya digunakan pada masa lampau. Kata-katanya jarang digunakan pada zaman sekarang.

Dari keseluruhan karakteristik tersebut, ciri paling khas dalam hikayat yaitu penggunaan bahasa Melayu dan cerita yang berlatar pada kerajaan . Selain dari itu, dalam hikayat tersebut juga diceritakan mengenai kekuatan, mukjizat dan semua tentang keanehannya.

2.1.5.3 Hikayat Cik Upik

Hikayat Cik Upik merupakan hikayat yang berasal dari Danau Sipin, Kelurahan Legok, Kota Jambi. Hikayat ini merupakan gabungan yang diambil dari internet dan penelitian yang dilakukan di Danau Sipin oleh tim PUI

PenTas. Hikayat ini memiliki karakteristik kemustahilan, kesaktian, anonim, dan istanasentris.

Pada hikayat ini juga terdapat nilai-nilai yang dapat diambil, seperti nilai moral, nilai budaya, nilai pendidikan/edukasi, nilai religius dan nilai sosial. Oleh karena itu, hikayat ini akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran berbasis *android* pada pembelajaran hikayat di kelas X SMA Negeri 1 Muaro Jambi.

2.1.5.4 Sinopsis Hikayat Cik Upik

Sinopsis menurut Rahmawati (2019) adalah sebuah ringkasan yang padat dan jelas pada sebuah naskah, baik sebuah naskah yang pendek maupun naskah yang panjang untuk sebuah pementasan drama, film, atau teater tanpa menghilangkan unsur-unsur penting dari naskah tersebut. Lalu menurut Murni (2019) sinopsis merupakan inti sari yang dipaparkan secara ringkas untuk memudahkan pembaca agar dapat memperoleh gambaran menyeluruh dan mendasar dari cerita tersebut.

Dapat disimpulkan dari kedua teori di atas bahwa sinopsis merupakan gambaran menyeluruh dari sebuah cerita untuk mempermudah pembaca mengetahui tentang apa cerita tersebut. Hal ini ditujukan agar menarik minat pembaca agar membaca cerita tersebut. Berikut merupakan sinopsis dari hikayat Cik Upik.

Cik Upik lahir di Damasraya hingga beranjak dewasa. Ia tinggal di rumah sederhana bersama Neneknya. Ketika dewasa Ia bertemu dengan seorang Pangeran yang jatuh hati dengan paras Cik Upik. Keyakinan Pangeran semakin

kuat untuk menikahi Cik Upik, selain parasnya yang memikat hati sang Pangeran. Cik Upik juga memiliki kepribadian yang baik, diketahui Ia suka menolong orang-orang yang kesusahan.

Cik Upik pernah menolong seorang Kakek yang kelaparan dengan memberikan bekal makanan dan air minum. Ia juga sangat pekerja keras dan rajin, setiap hari mencari kayu bakar, memasak dan berbenah rumah. Rasa rendah hati yang dimiliki oleh Cik Upik tak hilang setelah ia dinikahi sang Pangeran. Kehidupan mereka terasa damai walaupun belum dikaruniai buah hati. Cik Upik sangat disegani oleh rakyatnya, Ia menjadi Putri tercantik yang dikagumi siapapun. Setiap mata memandang pasti akan terkesima dengan kecantikannya. Namun, kesempurnaan yang dimiliki Cik Upik membuat buta seorang Raja. Raja tersebut gelap mata dan ingin segera memiliki Cik Upik meskipun sudah bersuami. Sang Raja menghalalkan segala cara untuk menaklukkan Cik Upik.

Sang Pangeran yang mengetahui hal tersebut tidak tinggal diam. Ia lantas menjaga Cik Upik dengan penuh kehati-hatian, hingga pada suatu hari Raja yang dibutakan dengan keegoisan melakukan tindakan yang tak disangka, Ia menyerang kerajaan sang Pangeran dan hendak membawa kabur Cik Upik. Cik Upik diminta segera pergi oleh pangeran, Ia harus merantau sejauh mungkin untuk menghindari niat jahat Raja yang ingin memilikinya. Dengan berat hati Cik Upik pun mematuhi perintah Pangeran. Ia pergi dengan menaiki kapal besar yang tak tau arahnya hendak kemana. Selama perjalanan menelusuri sungai yang panjang, Cik Upik sangat takut pergi sendirian. Hingga tibalah Ia di aliran sungai Batang Hari, tanpa disadari kapal yang ia tumpangi mengalami

kerusakan. Semua penumpang diminta untuk siap-siap menyelamatkan diri. Tak lama kapal itu tenggelam menutupi aliran sungai Batang Hari sehingga membelah antara tengah sungai dengan daratan yang akhirnya air tersebut terbagi menjadi dua. Di belakang kapal air mengalir mengikuti arus sungai Batang Hari sedangkan di depannya membentuk sebuah kolam.

Kapal yang tenggelam tak bisa diselamatkan dan menjadi pusat tumpukan kayu, sampah hingga tanah yang lama kelamaan menutupi bangkai kapal dan terbentuk daratan. Cik Upik membuat tempat persinggahan dan persembunyian di seberang Danau Ia membuat taman dan kolam di tengah-tengah daratan yang lebih tinggi dari bangkai kapal. Sampai waktu yang sudah lama berlalu tidak diketahui kabar Pangeran dan Nenek Cik Upik, Ia masih terus bersembunyi hingga bangkai kapal membusuk dan menjadi daratan.

2.2 Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini salah satunya ditulis oleh Ariyanti et al (2020) dengan judul “*Multimedia Interaktif Berbasis iSpring Suite 8*”. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* dengan model pengembangan ADDIE, serta menggunakan perangkat lunak *ispring suite*. Hasil uji kelayakan yang divalidasi oleh ahli materi mendapatkan skor presentase sebesar 94% . Kemudian pada validasi ahli desain pembelajaran mendapatkan skor persentase sebesar 84%. Lalu ujicoba oleh siswa mendapatkan persentase sebesar 87%. Dari hasil uji kelayakan yang telah dilakukan, maka produk yang dibuat oleh peneliti layak untuk digunakan.

Lalu penelitian yang dilakukan oleh Arisandi (2021) dengan judul “*Pengembangan media PowerPoint berbasis iSpring Suit dalam Pembelajaran Memahami Teks Berita Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Indralaya*”. Penelitian ini juga menggunakan metode dan model pengembangan yang sama serta dengan perangkat lunak yang sama, yaitu *ispring suite*. Dari hasil uji kelayakan yang telah dilakukan oleh validasi ahli media, produk ini mendapatkan skor dengan persentase sebesar 90,62% (sangat valid). Selanjutnya validasi yang dilakukan oleh ahli materi mendapatkan skor dengan persentase 81,25% (sangat valid). Kemudian ujicoba yang dilakukan oleh siswa mendapatkan persentase 93,96%.

Terakhir penelitian yang dilakukan oleh Thohari et al (2021) dengan judul “*Pengembangan E-Modul Materi Teks Surat Lamaran Pekerjaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas XII SMA Negeri 19 Surabaya*”. Metode penelitian menggunakan metode *research and development* dengan model pengembangan ADDIE. Dalam pembuatannya, produk ini menggunakan perangkat lunak *Microsoft PowerPoint*, *iSpring Suite 9* dan *Web2apk builder*. Kemudian dari hasil uji coba kelayakan produk yang dilakukan di SMA Negeri 19 Surabaya kelas XII, produk yang dihasilkan peneliti mendapatkan kriteria “sangat baik” dengan persentase 92,5%.

Dari ketiga penelitian di atas yang telah dilakukan, semua produk dibuat menggunakan perangkat lunak *ispring suite*. Dimana penelitian yang dilakukan oleh peneliti juga menggunakan perangkat lunak *ispring suite*. Ketiga penelitian di atas juga mendapatkan hasil yang sangat baik atau sangat valid. Dalam hal ini, maka penelitian yang akan dilakukan peneliti merupakan suatu langkah

yang tepat guna mengembangkan produk media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *ispring suite*.

2.3 Kerangka Berpikir

Berkembangnya teknologi modern banyak memberikan efek positif terhadap perkembangan pendidikan di Indonesia. Salah satunya dalam hal media pembelajaran yang bisa memberikan efek praktis dan menjadi lebih efisien. Namun hingga saat ini, masih banyak guru yang belum memaksimalkan penggunaan teknologi. Salah satu penyebabnya yaitu banyak guru yang masih belum paham dalam menggunakan teknologi yang lebih modern. Seiring berkembangnya teknologi, guru sebagai fasilitator harus mampu menyeimbangkan model dan media pembelajaran, hal ini dikarenakan agar proses pembelajaran dapat dilakukan dengan maksimal. Inovasi dalam dunia pendidikan saat ini sudah sangat baik. Tampak dengan banyaknya perangkat lunak yang bisa membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Salah satunya *iSpring Suite*. *Ispring Suite* merupakan sebuah perangkat lunak yang terintegrasi dengan perangkat lunak *Microsoft PowerPoint*. *Ispring Suite* memiliki banyak fitur dalam membuat sebuah media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar siswa tidak mudah bosan.

Berdasarkan masalah di atas, maka perlu membuat sebuah media pembelajaran yang diharapkan mampu membuat siswa menjadi lebih tertarik untuk mempelajari materi yang diberikan. Hal ini supaya membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa.

