

## Pengembangan Bahan Ajar Hikayat Berbantuan Media *Renderforest* untuk Meningkatkan HOTS Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Patumbak

Khairunnisa Batubara\*, Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

Liesna Andriany, Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

Rika Kartika, Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

### ABSTRACT

*This study aimed to develop folklore teaching materials (sagas/hikayat) assisted by Renderforest media to improve the thinking skills of students in class X PPLG 1, X PPLG 2, and X BDP 1 at SMK Negeri 1 Patumbak. Using a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), data were collected through observations and questionnaires. The results showed that the teaching materials for folk tales (saga) assisted by Renderforest media were rated "Very Eligible" (97%) by media experts and "Decent" (76%) by teachers. A field test with 66 students from class X PPLG 2 demonstrated the effectiveness of the teaching materials, with activity tests and evaluations yielding an "effective" rating (81%). These findings suggest that integrating Renderforest media into folklore teaching materials can significantly enhance students' higher-order thinking skills (HOTS). Further research is recommended to explore the long-term impacts of these teaching materials on students' learning outcomes across different subjects and grade levels.*

### ARTICLE HISTORY

Received 31/05/2024

Revised 25/06/2024

Accepted 26/06/2024

Published 28/06/2024

### KEYWORDS

Development; teaching materials; assisted by renderforest media; folklore; saga.

### \*CORRESPONDENCE AUTHOR

✉ [khairunnisabatubara3@gmail.com](mailto:khairunnisabatubara3@gmail.com)

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah usaha dengan tujuan mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri dengan baik terhadap lingkungannya, dan dengan pendidikan akan menciptakan sebuah perubahan terhadap peserta didik yang akan berfungsi secara memadai dalam kehidupan masyarakat (Madekhan, 2020; Sujana, 2019). Kegiatan yang saling berhubungan dalam pembelajaran yaitu, kegiatan mengajar, belajar, dan sumber belajar (Shaleha et al., 2023). Sumber belajar merupakan komponen penting dan memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, sumber belajar yang dimaksud adalah bahan ajar (Effendi et al., 2024; Lesmana et al., 2023). Bahan ajar merupakan buku yang disusun untuk kepentingan kegiatan pembelajaran baik yang bersumber dari hasil penelitian atau dari hasil sebuah pemikiran tentang sesuatu atau kajian di bidang tertentu lalu dirumuskan menjadi sebuah bahan pembelajaran (Kosasih, 2021).

Pendidikan adalah salah satu upaya penting dalam membentuk generasi muda yang mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya (Ardilah et al., 2023). Melalui pendidikan, perubahan signifikan pada diri peserta didik diharapkan dapat terwujud sehingga mereka mampu berfungsi secara optimal dalam kehidupan masyarakat (Hidayasa et al., 2022). Proses pembelajaran tidak hanya melibatkan kegiatan mengajar dan belajar, tetapi juga membutuhkan sumber belajar yang berkualitas. Sumber belajar yang baik adalah komponen kunci dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya adalah bahan ajar. Bahan ajar adalah buku yang disusun untuk keperluan kegiatan pembelajaran yang berasal dari hasil penelitian atau pemikiran tentang suatu bidang tertentu yang kemudian dirumuskan menjadi materi pembelajaran (Sakinah et al., 2024).

Pada kurikulum 2013 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 37 tahun 2018 menyatakan bahwa salah satu materi yang harus dikuasai oleh peserta didik adalah mampu mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita rakyat (hikayat) dan mampu menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) baik secara lisan maupun tulisan (Saputra et al., 2023). Seperti yang tertuang pada standar isi kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA/SMK untuk kelas X, KD 3.7 Mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (Hikayat) baik lisan maupun tulisan. Serta KD 4.7 Menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan dibaca (Alfian, 1994).

Dalam konteks kurikulum 2013 yang diatur oleh Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018, salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik adalah kemampuan mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita rakyat (hikayat) serta menceritakannya kembali, baik secara lisan maupun tulisan (Almarisi, [2023](#)). Kompetensi ini tercantum dalam standar isi kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas X, dengan kompetensi dasar (KD) 3.7 dan 4.7. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran cerita rakyat (hikayat) sering kali dianggap sulit oleh peserta didik (Maimunah et al., [2023](#)). Mereka merasa kesulitan dalam menemukan amanat dan nilai yang terkandung dalam hikayat, terutama ketika bahan ajar yang digunakan kurang memadai.

Pada kegiatan pembelajaran guru telah menggunakan bahan ajar berbantuan media pembelajaran pada penyampaian materi hikayat, namun peserta didik lebih banyak bermain daripada memperhatikan materi yang diberikan oleh guru, sebab guru selalu menggunakan media yang sama pada setiap kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik merasa bosan. Sesuai dengan pengamatan peneliti pada peserta didik siswa kelas X di SMK Negeri 1 Patumbak, mengidentifikasi nilai-nilai yang terkandung pada Hikayat merupakan salah satu materi yang sulit untuk dipahami. Peserta didik merasa kesulitan ketika diberikan tugas untuk menemukan amanat dan nilai dalam hikayat.

Berdasarkan pengamatan peneliti di SMK Negeri 1 Patumbak, guru sering kali menggunakan bahan ajar yang sama dalam setiap kegiatan pembelajaran, sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi. Selain itu, bahan ajar yang digunakan masih berupa buku paket yang tidak memuat materi hikayat secara mendalam. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pengembangan bahan ajar yang lebih menarik dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) siswa (Kartika, [2021](#); Sari et al., [2023](#)).

Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar cerita rakyat (hikayat) berbantuan media *Renderforest*. *Renderforest* adalah aplikasi yang dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti handphone atau komputer, dan dapat digunakan untuk membuat desain media pembelajaran yang menarik (Putri et al., [2023](#); Tumangger, [2023](#)). Dengan menggunakan aplikasi ini, bahan ajar yang dikembangkan diharapkan dapat membangkitkan semangat belajar siswa dan memudahkan mereka dalam memahami dan mengapresiasi nilai-nilai yang terkandung dalam hikayat.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Setiap tahap dalam model ini akan membantu dalam merancang dan mengembangkan bahan ajar yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan HOTS siswa. Dengan demikian, diharapkan bahan ajar ini dapat menjadi solusi inovatif yang membantu meningkatkan kualitas pembelajaran hikayat di kelas X SMK Negeri 1 Patumbak.

Pengembangan bahan ajar ini tidak hanya bertujuan untuk memenuhi kebutuhan kurikulum, tetapi juga untuk memberikan variasi dalam metode pengajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh wawasan baru mengenai cara mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sastra, khususnya hikayat, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2017), penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, [2017](#)). Model pengembangan bahan ajar ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap pengembangan: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Cahyadi, [2019](#)). Penelitian ini melibatkan 66 siswa sebagai subjek penelitian serta dua dosen ahli desain dan dua dosen ahli materi sebagai tim validasi. Tim validasi membantu dalam pembuatan produk penelitian yang akan diuji coba serta menilai kelayakan media yang dikembangkan.

Dalam penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh berasal dari kuesioner dengan skala Likert. Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa dalam penelitian dan pengembangan, skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau kelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan produk, serta proses

pengembangan atau penciptaan produk (Sugiyono, [2017](#)). Data yang dikumpulkan merupakan data kuantitatif yang menghitung rata-rata persentase indikator untuk setiap kategori pengembangan bahan ajar cerita rakyat (hikayat) berbantuan Media *Renderforest*. Tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) siswa kelas X SMK Negeri 1 Patumbak.

## PEMBAHASAN

### Analisis (*Analysis*)

#### *Analisis Kurikulum*

Kurikulum merupakan program pendidikan yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan-tujuan dalam pendidikan. Pada tahap ini, peneliti mengkaji terlebih dahulu kurikulum untuk mengetahui kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. Analisis kurikulum digunakan untuk menetapkan kompetensi bahan ajar yang akan dikembangkan. Berdasarkan silabus kurikulum 2013, kompetensi dasar yang harus dicapai dalam kegiatan pembelajaran cerita rakyat (hikayat) adalah KD 3.7, yaitu mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) baik lisan maupun tulisan, dan KD 4.7, yaitu menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan dibaca. Dalam analisis ini, peneliti juga mengevaluasi bagaimana materi cerita rakyat ini disajikan dalam buku paket yang saat ini digunakan, dan menemukan bahwa buku tersebut kurang mendalam dan tidak cukup menarik untuk memotivasi siswa.

#### *Tujuan Pembelajaran*

Merumuskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan diajarkan berguna untuk membatasi sejauh mana pengembangan bahan ajar dilaksanakan. Tujuan ini juga berfungsi sebagai acuan dalam penelitian agar tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik. Tujuan pembelajaran ini difokuskan pada peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa, sehingga materi yang dikembangkan harus dirancang sedemikian rupa untuk menantang kemampuan analisis, evaluasi, dan kreasi siswa.

#### *Analisis Bahan Ajar*

Bahan ajar yang digunakan peserta didik sebelum dilakukan pengembangan masih menggunakan buku paket yang belum memuat materi cerita rakyat (hikayat) secara mendalam. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan bahan ajar yang ada dan menentukan aspek-aspek yang perlu dikembangkan agar lebih relevan dan mendukung peningkatan HOTS siswa. Misalnya, buku paket saat ini mungkin hanya menyajikan cerita rakyat secara naratif tanpa memberikan konteks sejarah atau budaya yang lebih dalam. Oleh karena itu, peneliti berencana untuk menyertakan elemen-elemen multimedia melalui *Renderforest* untuk membuat cerita lebih hidup dan memberikan latar belakang yang lebih kaya.

### Desain (*Design*)

Proses desain bahan ajar membutuhkan sketsa atau gambaran untuk membantu pembuatan bahan ajar berbantuan media *Renderforest*. Pada tahap ini, peneliti merancang struktur dan konten bahan ajar yang akan dikembangkan. Desain ini mencakup pemilihan cerita rakyat (hikayat) yang relevan, penentuan tujuan pembelajaran, serta penyusunan materi yang akan disampaikan melalui media *Renderforest*.

Pada tahap desain, peneliti pertama-tama membuat *storyboard* untuk video animasi yang akan diproduksi menggunakan *Renderforest*. *Storyboard* ini mencakup urutan cerita, visualisasi karakter, latar belakang, dan dialog yang akan ditampilkan. Selain itu, peneliti juga membuat *outline* untuk presentasi interaktif yang akan digunakan sebagai bagian dari bahan ajar. *Outline* ini mencakup poin-poin penting yang akan dibahas dalam presentasi, serta elemen interaktif seperti kuis atau permainan yang bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi.

*Renderforest* dipilih karena kemampuannya dalam menyediakan berbagai fitur multimedia yang interaktif dan menarik. Desain bahan ajar mencakup pembuatan video animasi, presentasi interaktif, dan kuis yang bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Setiap elemen dalam bahan ajar didesain untuk mendukung peningkatan HOTS siswa, seperti analisis, evaluasi, dan kreasi. Dengan demikian, bahan ajar tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga mengajak siswa untuk berpikir kritis dan kreatif.

Proses desain juga melibatkan pemilihan dan pengaturan visual serta audio yang menarik. Misalnya, latar belakang musik yang sesuai dapat menambah suasana cerita, sementara efek suara dapat membuat cerita lebih hidup. Visual yang digunakan dalam video animasi dan presentasi juga dirancang agar menarik perhatian siswa dan memudahkan mereka dalam memahami konten.

Selain itu, peneliti juga merancang aktivitas-aktivitas pembelajaran yang mendukung tujuan pembelajaran. Aktivitas-aktivitas ini mencakup diskusi kelompok, tugas-tugas proyek, dan presentasi siswa yang memungkinkan mereka untuk mengaplikasikan apa yang telah mereka pelajari. Aktivitas-aktivitas ini dirancang untuk mendorong partisipasi aktif siswa dan mengembangkan keterampilan sosial serta kolaboratif mereka.

Dengan desain yang matang dan terstruktur, bahan ajar berbantuan media *Renderforest* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Desain yang interaktif dan menarik diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih memahami dan mengapresiasi nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat), serta meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi mereka. Desain ini juga diharapkan dapat memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik.

#### Pengembangan (*Development*)

Tahapan pengembangan produk bahan ajar cerita rakyat dibuat berdasarkan rancangan atau desain bahan ajar yang telah dibuat dan disusun sebelumnya sehingga mempermudah pembuatan bahan ajar cerita rakyat (hikayat) berbantuan media *Renderforest*. Pada tahap ini, peneliti mengimplementasikan semua elemen desain ke dalam bentuk produk nyata. Pengembangan ini melibatkan produksi video animasi menggunakan *Renderforest*, penyusunan presentasi interaktif, serta pembuatan kuis dan tugas-tugas proyek.

Dalam tahap pengembangan, peneliti bekerja sama dengan tim ahli desain dan materi untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi standar kualitas yang telah ditetapkan. Video animasi diproduksi dengan memperhatikan detail visual dan audio yang menarik, sementara presentasi interaktif disusun agar mudah diikuti oleh siswa. Kuis dan tugas-tugas proyek dirancang untuk menantang kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa.

Selama tahap pengembangan, produk yang dihasilkan diuji coba secara internal oleh tim peneliti dan ahli. Uji coba ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kekurangan yang mungkin ada sebelum produk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. *Feedback* dari ahli desain dan materi digunakan untuk melakukan revisi dan perbaikan pada produk.

Setelah produk bahan ajar selesai dikembangkan dan diuji coba secara internal, langkah selanjutnya adalah menguji coba produk pada siswa. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas bahan ajar dalam meningkatkan HOTS siswa. Uji coba melibatkan dua kelas dengan total 66 siswa, di mana siswa diberikan bahan ajar yang telah dikembangkan dan diminta untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang telah dirancang.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa bahan ajar berbantuan media *Renderforest* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan analisis, evaluasi, dan kreasi mereka setelah menggunakan bahan ajar tersebut. *Feedback* dari siswa juga digunakan untuk melakukan revisi akhir pada produk sebelum diimplementasikan secara luas.

Dengan pengembangan yang teliti dan berbasis pada *feedback* yang konstruktif, bahan ajar berbantuan media *Renderforest* diharapkan dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan HOTS siswa kelas X SMK Negeri 1 Patumbak. Tahap pengembangan ini memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

#### Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi adalah tahap kritis di mana bahan ajar yang telah dikembangkan diujicobakan dalam lingkungan pembelajaran yang sesungguhnya. Pada tahap ini, produk bahan ajar berbantuan media *Renderforest* diterapkan dalam kelas untuk melihat bagaimana bahan ajar tersebut berfungsi dalam kondisi nyata. Implementasi dimulai dengan persiapan yang matang, termasuk pelatihan bagi guru yang akan menggunakan bahan ajar tersebut. Guru-guru diberikan panduan tentang cara menggunakan media *Renderforest* secara efektif dalam mengajar hikayat. Selain itu, siswa juga diberikan pengenalan tentang bagaimana menggunakan bahan ajar ini untuk memaksimalkan pembelajaran mereka.

Selama tahap implementasi, bahan ajar diterapkan dalam beberapa sesi pembelajaran yang terstruktur. Setiap sesi dirancang untuk memastikan bahwa semua aspek dari cerita rakyat (hikayat) dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Media *Renderforest* digunakan untuk menyajikan cerita dalam bentuk video animasi, disertai dengan presentasi interaktif dan kuis untuk mengukur pemahaman siswa.

Penggunaan media interaktif seperti *Renderforest* membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar karena bahan ajar yang disajikan menarik dan berbeda dari metode konvensional yang mereka gunakan sebelumnya. Interaksi melalui video animasi dan kuis interaktif juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

Selama implementasi, peneliti melakukan observasi untuk mengumpulkan data tentang bagaimana bahan ajar digunakan dan diterima oleh siswa. Observasi ini mencakup interaksi siswa dengan bahan ajar, respons siswa terhadap materi, dan tingkat partisipasi mereka dalam diskusi kelas. Selain observasi, peneliti juga mengumpulkan data melalui kuesioner dan wawancara dengan siswa dan guru untuk mendapatkan *feedback* yang lebih mendalam.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar berbantuan media *Renderforest* dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Siswa tidak hanya mampu memahami dan mengidentifikasi nilai-nilai yang terkandung dalam hikayat, tetapi juga mampu menganalisis dan mengevaluasi materi dengan lebih baik. Aktivitas pembelajaran yang menggunakan media interaktif juga meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan kreatif.

Dengan hasil implementasi yang positif, bahan ajar berbantuan media *Renderforest* diharapkan dapat diadopsi secara lebih luas dalam pembelajaran hikayat di SMK Negeri 1 Patumbak. Tahap implementasi ini menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar yang berbasis pada teknologi multimedia dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

#### Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahap akhir dari model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menilai efektivitas bahan ajar yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan secara komprehensif untuk memastikan bahwa bahan ajar berbantuan media *Renderforest* tidak hanya memenuhi standar kualitas tetapi juga efektif dalam meningkatkan HOTS siswa.

Proses evaluasi dimulai dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber, termasuk hasil observasi, kuesioner, wawancara, dan hasil belajar siswa. Data ini dianalisis untuk mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan bahan ajar. Evaluasi melibatkan penilaian dari ahli materi dan media, guru, serta siswa untuk mendapatkan perspektif yang menyeluruh.

Penilaian dari ahli materi dan media menunjukkan bahwa bahan ajar cerita rakyat (hikayat) berbantuan media *Renderforest* telah memenuhi kriteria kelayakan dan validitas. Ahli materi memberikan skor 204 dengan hasil konversi persentase 82%, yang dikategorikan layak. Sementara itu, ahli media memberikan skor 224 dengan hasil konversi persentase 97%, yang dikategorikan sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa bahan ajar telah memenuhi standar kualitas yang diperlukan untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Respons dari guru juga menunjukkan hasil yang positif. Guru memberikan skor 76 dengan hasil konversi persentase 76%, yang dikategorikan layak. *Feedback* dari guru menunjukkan bahwa bahan ajar ini dapat membantu mereka dalam menyampaikan materi hikayat dengan lebih efektif dan menarik. Guru juga mencatat bahwa penggunaan media *Renderforest* dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar.

Evaluasi dari siswa menunjukkan bahwa bahan ajar berbantuan media *Renderforest* sangat efektif dalam meningkatkan HOTS mereka. Siswa memberikan skor 4.235 dengan hasil konversi persentase 86%, yang dikategorikan sangat layak. Siswa mencatat bahwa bahan ajar ini membantu mereka memahami materi dengan lebih baik dan mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif.

Berdasarkan hasil evaluasi, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar cerita rakyat (hikayat) berbantuan media *Renderforest* efektif dalam meningkatkan HOTS siswa kelas X SMK Negeri 1 Patumbak. Evaluasi ini juga menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar yang berbasis pada teknologi multimedia dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Tahap evaluasi juga memberikan rekomendasi untuk perbaikan lebih lanjut. Peneliti merekomendasikan untuk melakukan pengembangan lanjutan dengan memperhatikan *feedback* dari guru dan siswa. Pengembangan ini dapat mencakup penambahan fitur interaktif, peningkatan kualitas visual dan audio, serta penyusunan materi yang lebih mendalam dan kontekstual.

Dengan evaluasi yang komprehensif dan berbasis pada data, bahan ajar berbantuan media *Renderforest* diharapkan dapat terus ditingkatkan dan diadopsi secara luas dalam pembelajaran hikayat. Evaluasi ini memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya memenuhi standar kualitas tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

## SIMPULAN

Pengembangan bahan ajar hikayat berbantuan media *Renderforest* untuk meningkatkan HOTS siswa kelas X SMK Negeri 1 Patumbak menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Melalui model ADDIE, penelitian ini berhasil merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan bahan ajar yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mendalam secara konten. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan media *Renderforest* dalam bahan ajar hikayat mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan integrasi teknologi multimedia, siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan analisis, evaluasi, dan kreasi mereka. Oleh karena itu, bahan ajar berbantuan media *Renderforest* layak untuk diadopsi sebagai salah satu metode pembelajaran inovatif dalam upaya meningkatkan HOTS siswa.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan untuk pengembangan lebih lanjut. Pertama, penelitian ini hanya melibatkan satu sekolah sebagai subjek penelitian, sehingga hasilnya mungkin belum dapat digeneralisasikan ke konteks yang lebih luas. Kedua, evaluasi efektivitas bahan ajar lebih banyak berfokus pada aspek kognitif siswa tanpa mengukur secara mendalam dampaknya pada aspek afektif dan psikomotor. Ketiga, keterbatasan waktu dan sumber daya dalam pengembangan dan pengujian bahan ajar juga menjadi tantangan tersendiri. Oleh karena itu, penelitian lanjutan diperlukan untuk mengatasi keterbatasan ini, termasuk uji coba di berbagai sekolah dengan kondisi yang berbeda serta penilaian lebih komprehensif terhadap berbagai aspek pembelajaran.

## REFERENSI

- Alfian, I. (1994). Dari Babad dan Hikayat sampai Sejarah Kritis. In I. Alfian (Ed.), *Dari Babad dan Hikayat sampai Sejarah Kritis*. Gajah Mada University Press.
- Almarisi, A. (2023). Kelebihan dan Kekurangan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Sejarah dalam Perspektif Historis. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(1), 111–117. <https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6291>
- Ardilah, A., Rahayu, I. A. P., Ertiana, I., & Aisah, S. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Jigsaw Berbantuan Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 1 Kerinci Kanan. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(2), 215–218. <https://doi.org/10.57251/tem.v2i2.1246>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Effendi, E. V., Andriany, L., & Rita, R. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Media Animasi pada Materi Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas XI SMA Al-Washliyah Pasar Senen Medan. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 4(1), 53–57. <https://doi.org/10.57251/sin.v4i1.1216>
- Hidayasa, V., Andriany, L., & Amaluddin. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik Berbasis Sosial Budaya Dalam Memahami Materi Cerita Pendek Untuk Meningkatkan HOTS Siswa Kelas XI SMA. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 2(2), 28–35. <https://doi.org/10.57251/sin.v2i2.394>
- Kartika, R. (2021). Efektivitas Bahan Ajar Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis HOTS (High Order Thinking Skill) Pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 1(2), 109–112. <https://doi.org/10.57251/ped.v1i2.315>
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.
- Lesmana, Y., Hani, S. U., Nurmasiyanti, L. D., Agustian, R., & Hasan, I. T. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Hyperlink terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 24–31. <https://doi.org/10.57251/tem.v2i1.885>

- Madekhan, M. (2020). Fungsi Pendidikan dalam Perubahan Sosial Kontemporer. *Jurnal Reforma*, 9(1), 51. <https://doi.org/10.30736/rf.v9i1.252>
- Maimunah, Simangunsong, D. I. R., Rahayu, M. R., Mulyadi, F., & Saputra, G. (2023). Pengaruh Perubahan K-13 Menuju Kurikulum Merdeka di Pendidikan Sekolah Dasar. *DIKSEDA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 14–23. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V6I1>
- Putri, S. Y., Muttaqien, M., & Ukit, U. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Instruction Berbantu Renderforest terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SMA. *Jurnal Edukasi*, 1(1), 157–163. <https://doi.org/10.60132/edu.v1i1.105>
- Sakinah, N., Ali, A., & Kartika, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Teks Eksplanasi Berbantuan Aplikasi VN untuk Meningkatkan HOTS Siswa Kelas XI di Mas Proyek Univa Medan. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 4(1), 72–76. <https://doi.org/10.57251/sin.v4i1.1253>
- Saputra, E., Ali, A., & Rita, R. (2023). Pengembangan E-Modul Sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia Materi Teks Ceramah Kelas XI IPA SMAS Al-Washliyah Pasar Senen. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 3(2), 150–154. <https://doi.org/10.57251/sin.v3i2.1008>
- Sari, N., Rita, R., Safina, N., & Kartika, R. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Berbantuan Gambar Berseri untuk Meningkatkan HOTS Siswa Kelas XI SMK YASPI Labuhan Deli. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 3(2), 165–171. <https://doi.org/10.57251/sin.v3i2.1011>
- Shaleha, P. U., Sumantri, P., Hutauruk, A. F., Chandra, S., & Saragih, R. G. A. (2023). Analisis Proses Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah dengan Pemanfaatan Media Film Sebagai Sumber Belajar Sejarah di SMANegeri 11 Medan. *Education & Learning*, 3(2), 13–19. <https://doi.org/10.57251/el.v3i2.1034>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Tumangger, W. R. (2023). Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Renderforest untuk Mendorong Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah Dan Pesantren*, 2(02), 70–79. <https://doi.org/10.56741/pbpsp.v2i02.338>