

BAB V
PENYUSUNAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF
TEKS LEGENDA CANDI *GEDONG SONGO*

Bab ini berisi tentang pembahasan pemanfaatan hasil penelitian kajian Legenda Candi *Gedong Songo* meliputi: 1) penyusunan bahan ajar multimedia interaktif materi Legenda Candi *Gedong Songo*; 2) langkah-langkah penyusunan bahan ajar multimedia interaktif; 3) format sajian bahan ajar multimedia interaktif; 4) hasil penelaahan bahan ajar multimedia interaktif.

5.1 Dasar Pemikiran Penyusunan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Materi Teks Legenda Candi *Gedong Songo*

Fase remaja merupakan masa transisi dari kanak-kanak menjadi dewasa. Fase ini sering pula diartikan sebagai masa pencarian jati diri yang menyebabkan kondisi psikologi anak menjadi kurang stabil, lebih agresif, dan sensitif. Beberapa konflik timbul karena ketidakseimbangan kontrol diri anak dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Adapun konflik kenakalan remaja yang sering terjadi seperti tawuran, pencurian, perjudian, penggunaan obat-obat terlarang, dan sebagainya.

Balai Rehabilitasi Sosial Anak yang Memerlukan Perlindungan Khusus (BRSAMPK) Antasena Magelang merupakan salah satu balai sosial di bawah naungan Kementerian Sosial yang melaksanakan rehabilitasi sosial anak dengan perlindungan khusus. Kategori anak yang memerlukan perlindungan khusus seperti anak yang berhadapan dengan hukum (ABH), anak korban kejahatan sosial, anak yang menjadi korban penyalahgunaan napza, anak korban perlakuan salah dan penelantaran, anak korban jaringan terorisme, dan anak dengan HIV. Adapun salah satu tugas dan fungsi BRSAMPK Antasena Magelang yaitu melakukan pelayanan dan rehabilitasi sosial berupa pelaksanaan bimbingan sosial, mental, keterampilan, dan fisik. Berdasarkan wawancara dengan Bapak Arif, Kasi Asesmen dan Advokasi Sosial BRSAMPK Antasena Magelang, kegiatan bimbingan sosial dilaksanakan setiap tiga minggu sekali, biasanya materi yang disampaikan bervariasi dengan metode klasikal ceramah oleh psikolog dibantu dengan pekerja sosial lainnya. Sementara tujuan diadakannya bimbingan tersebut

sebagai media refleksi diri dan kontrol emosi anak sebelum kembali ke masyarakat.

Legenda dapat diartikan sebagai ekspresi budaya masyarakat yang merepresentasikan kehidupan, budaya, nilai, dan norma sosial. Sebagai wujud ekspresi budaya masyarakat setempat, Legenda Candi *Gedong Songo* sangat cocok dipelajari oleh siapapun, tidak terkecuali untuk anak-anak penerima manfaat di BRSAMPK Antasena Magelang, karena didalam cerita tersebut terdapat nilai-nilai pendidikan karakter, budaya, dan norma sosial yang dapat diteladani. Selain itu cerita rakyat juga dapat dijadikan sebagai alat kontrol terhadap bentuk penyimpangan nilai dan norma sosial salah satunya menumbuhkan budi pekerti. Menurut Burke (dalam Trihayu, 2017) cerita rakyat memiliki manfaat holistik, moral, bahasa, dan sosial yang baik untuk perkembangan anak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan beberapa narasumber di Kabupaten Semarang, banyak masyarakat yang belum mengetahui cerita Legenda Candi *Gedong Songo*. Sebagian besar masyarakat di Kabupaten Semarang hanya mengetahui Legenda Rawa Pening padahal menurut informasi dari Ibu Etik Dwi Lestari, staf kebudayaan di Dinas Pendidikan, Kebudayaan, Kepemudaan, dan Olahraga di Kabupaten Semarang, pelestarian sastra lisan daerah telah dilakukan. Ada kurang lebih 270 cerita rakyat yang tersebar di Kabupaten Semarang yang tercatat, tetapi belum semua cerita rakyat tersebut terdokumentasikan salah satunya Legenda Candi *Gedong Songo*. Kemudian buku cerita rakyat yang diterbitkan oleh Pemerintah Kabupaten Semarang fungsinya sangat terbatas, hanya sebagai arsip data, dan tidak menjangkau masyarakat luas. Dengan demikian perlu dilakukan upaya revitalisasi pelestarian cerita rakyat agar dapat dikenal dan diketahui masyarakat luas.

Hasil analisis teks Legenda Candi *Gedong Songo* akan dimanfaatkan untuk mengembangkan kebutuhan pemahaman pemelajar, pengajar, dan pembaca umum mengenai bahan ajar multimedia interaktif. Selain itu, pemanfaatan hasil penelitian secara khusus peneliti ujicobakan kepada anak-anak penerima manfaat di BRSAMPK Antasena sebagai upaya pembinaan sosial *life-skill* karena di dalam

cerita Legenda Candi *Gedong Songo* terdapat nilai-nilai yang dapat dipelajari dan terefleksi sebagai bentuk kontrol diri dan pengendali sosial anak berhadapan hukum (ABH). Adapun tujuan pembinaan sosial untuk memberikan edukasi kepada anak-anak agar mereka dapat hidup dengan baik sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat, meminimalisir atau mencegah terjadinya konflik, sehingga ketentraman dan kedamaian hidup dalam masyarakat dapat terwujud.

Penyusunan bahan ajar multimedia interaktif ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk semua kalangan, baik peserta didik di lembaga formal, informal, maupun non-formal. Di lembaga formal bahan ajar multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai penunjang dan acuan pembelajaran apresiasi sastra di sekolah dalam memahami teks cerita rakyat khususnya legenda. Sementara di lembaga informal bahan ajar ini dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan dan pendamping buku bacaan. Adapun manfaat yang diharapkan bagi lembaga nonformal, bahan ajar multimedia interaktif ini dapat digunakan sebagai materi bimbingan sosial dan bimbingan mental anak. Dengan demikian bahan ajar multimedia interaktif ini tidak disusun berdasarkan kurikulum agar dapat digunakan dan dipelajari siapapun untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, menambah wawasan budaya lokal, menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat diteladani, serta memperkaya pengalaman batin.

5.2 Langkah-Langkah Penyusunan Bahan Ajar Multimedia Interaktif

Penyusunan materi dalam bahan ajar multimedia interaktif ini sesuai dengan data yang diperoleh dari hasil analisis data teks Legenda Candi *Gedong Songo*. Konten materi bahan ajar tidak hanya menyajikan teks Legenda Candi *Gedong Songo* tetapi juga dilengkapi dengan pengetahuan umum terkait legenda meliputi hakikat, jenis, karakteristik, struktur, dan unsur pembentuk legenda. Selain itu video animasi terkait cerita Legenda Candi *Gedong Songo* ditambahkan dalam materi bahan ajar untuk meningkatkan minat belajar dan memudahkan pengguna bahan ajar dalam memahami isi cerita.

Adapun langkah-langkah transformasi teks menurut Sudjiman (1993, hlm. 60-66) sebagai berikut, (1) sahajaan, proses perombakan teks agar Bahasa yang digunakan lebih sederhana; (2) parafrasa yaitu proses penyusunan kembali teks dengan mengubah bentuk maupun diksinya tetapi tidak mengubah gagasan dasar cerita; (3) adaptasi atau saduran merupakan proses pengolahan kembali teks ke dalam bahasa lain; (4) terjemahan yaitu proses pengolahan kembali teks dengan alih Bahasa. Sementara langkah-langkah transformasi teks yang peneliti lakukan pertama, konten cerita yang terdapat dalam bahan ajar multimedia interaktif ini adalah legenda yang diperoleh dari tuturan informan yang telah diterjemahkan peneliti ke bahasa Indonesia. Kemudian teks legenda yang telah diterjemahkan peneliti parafrasa dengan mengubah bentuk serta diksinya tanpa mengubah gagasan dasar cerita. Proses adaptasi atau saduran teks dilakukan dengan cara mengolah kembali cerita *Legenda Candi Gedong Songo*. Saduran teks tersebut terdapat dalam proses pembuatan naskah video animasi dengan menambahkan beberapa gagasan dan dialog percakapan antar tokoh yang telah peneliti sesuaikan dengan gagasan dasar cerita. Tujuannya agar cerita *Legenda Candi Gedong Songo* lebih mudah dipahami dan menarik untuk dipelajari.

5.3 Format Sajian Bahan Ajar Multimedia Interaktif

Penelitian dengan judul kajian *Legenda Candi Gedong Songo* menghasilkan data yang diperoleh dari tuturan informan berupa cerita legenda yang dijadikan sebagai materi penyusunan bahan ajar. Adapun format bahan ajar multimedia yang dirancang dalam pemanfaatan hasil penelitian ini meliputi.

1) Judul Bahan Ajar



Hana Amalia, 2020

KAJIAN LEGENDA CANDI GEDONG SONGO SERTA PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN AJAR
SASTRA LISAN BERMEDIA INTERAKTIF BAGI WARGA BINAAN BRSAMPK ANTASENA
Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 5.1 Tampilan Tema

Tampilan tema ini berisi judul bahan ajar dan pokok bahasan yang akan dipelajari. Tema bahan ajar ini adalah berpetualang ke candi *Gedong Songo* sehingga pemilihan *background* bahan ajar berupa candi dan karakter tokoh doraemon agar pemelajar lebih tertarik mempelajari materi ajar.

2) Pengantar Bahan Ajar Beserta Tampilan Sub Menu



Gambar 5.2 Tampilan Sub Menu

Tampilan ini berisi sub menu pokok bahasan yang akan dipelajari berisi beberapa tombol navigasi antara lain tombol menu, profil, dan referensi di bagian kiri atas layar. Tombol musik, pengaturan layar, dan *close* di bagian kanan atas layar berfungsi untuk mengatur tampilan bahan ajar. Bagian inti tampilan ada tombol *play* yang berfungsi menuju ke menu utama dan memulai proses pembelajaran serta tombol referensi berfungsi mengetahui beberapa sumber rujukan kajian pada bahan ajar.

3) Petunjuk Penggunaan Berbentuk Peta Perjalanan



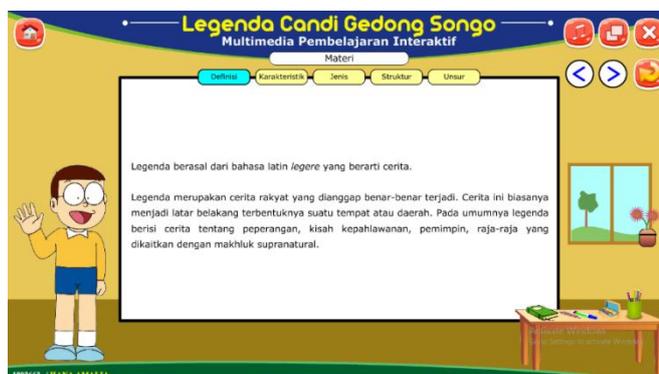
Gambar 5.3 Petunjuk Penggunaan Bahan Ajar

Hana Amalia, 2020

KAJIAN LEGENDA CANDI GEDONG SONGO SERTA PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN AJAR
SASTRA LISAN BERMEDIA INTERAKTIF BAGI WARGA BINAAN BRSAMPK ANTASENA
Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tampilan ini berisi petunjuk penggunaan bahan ajar berbentuk peta perjalanan. Sebelum mulai proses belajar, pemelajar diminta membaca dan memahami petunjuk tersebut agar bisa melanjutkan pembelajaran hingga ke tahap terakhir. Peta perjalanan tersebut didesain secara sistematis dan terstruktur sehingga pemelajar harus mempelajari materi di setiap ikon rumah, sekolah, dan candi secara berurutan.

4) Materi Legenda (Hakikat, Karakteristik, Jenis, Struktur, Dan Unsur)



Gambar 5.4 Tampilan Isi (Materi Ajar)

Tampilan ini berisi materi pokok bahan ajar multimedia meliputi definisi karakteristik, jenis, struktur, dan unsur legenda. Dengan demikian pemelajar tidak hanya mengetahui cerita Legenda Candi *Gedong Songo*, tetapi juga dapat memperoleh pengetahuan tentang legenda secara keseluruhan.

5) Video



Gambar 5.5 Video Animasi

Hana Amalia, 2020

KAJIAN LEGENDA CANDI GEDONG SONGO SERTA PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN AJAR
SASTRA LISAN BERMEDIA INTERAKTIF BAGI WARGA BINAAN BRSAMPK ANTASENA
Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 5.6 Film Dokumenter

Tampilan ini berisi dua video pembelajaran yaitu video animasi dan film dokumenter. Video animasi merupakan visualisasi teks *Legenda Candi Gedong Songo*. Kemudian film dokumenter tersebut berisi tentang nilai-nilai edukatif yang dapat dijadikan sebagai refleksi dan pengembangan diri bagi anak ABH.

6) Teks *Legenda Candi Gedong Songo*



Gambar 5.7 Teks *Legenda Candi Gedong Songo*

Tampilan ini berisi cerita *Legenda Candi Gedong Songo* secara tekstual. Teks tersebut merupakan hasil transkripsi cerita legenda berdasarkan penuturan informan. Berbeda halnya dengan video animasi, meskipun keduanya mengisahkan *Legenda Candi Gedong Songo*, tetapi pada naskah pembuatan video animasi tersebut sudah mengalami proses adaptasi atau saduran.

Hana Amalia, 2020

KAJIAN LEGENDA CANDI GEDONG SONGO SERTA PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN AJAR SASTRA LISAN BERMEDIA INTERAKTIF BAGI WARGA BINAAN BRSAMPK ANTASENA
Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

7) Evaluasi



Gambar 5.8 Evaluasi

Tampilan ini berisi soal-soal evaluasi materi legenda. Ada tiga bentuk soal evaluasi yaitu soal uraian, pilihan ganda, serta benar-salah. Tujuannya untuk mengukur tingkat pemahaman pemelajar tentang materi *Legenda Candi Gedong Songo*.

8) Referensi



Gambar 5.9 Referensi

Tampilan ini berisi sumber rujukan penyusunan bahan ajar.

Hana Amalia, 2020

**KAJIAN LEGENDA CANDI GEDONG SONGO SERTA PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN AJAR
SASTRA LISAN BERMEDIA INTERAKTIF BAGI WARGA BINAAN BRSAMPK ANTASENA**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5.4 Hasil Penelaahan Bahan Ajar Multimedia Interaktif

5.4.1 Hasil Penelaahan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berdasarkan Ahli Materi dan Ahli Media

Adapun beberapa ahli materi dan ahli media yang memberikan respon terhadap kelayakan bahan ajar multimedia interaktif *Legenda Candi Gedong Songo* sebagai berikut.

- 1) Nama : Uum Qomariyah
 Bidang keahlian : Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia
 Jabatan : Ketua Program Studi Sastra Indonesia
 Instansi : Universitas Negeri Semarang
 Tanggapan : Bahan ajar secara umum bagus dan layak diujicobakan dengan beberapa catatan perbaikan agar kemanfaatan bahan ajar bisa disebarluaskan. Adapun beberapa aspek yang perlu diperbaiki antara lain sebaiknya diberi petunjuk penggunaan media, kualitas suara pada video animasi diperbaiki karena ada suara yang kurang jelas, materi bahan ajar ditambahkan seperti cerita yang dituturkan secara lisan, materi karakteristik dan struktur lebih dijelaskan secara detail.
- 2) Nama : Arief Johari, S.ST. M.Ds.
 Bidang keahlian : Desain Komunikasi Visual (Game dan Animasi)
 Jabatan : Dosen
 Instansi : Universitas Pendidikan Indonesia
 Tanggapan : Bahan ajarnya secara keseluruhan bagus, tetapi ada beberapaelemen yang perlu diperbaiki dengan menerapkan prinsip-prinsip komunikasi visual. Adapun elemen yang perlu diperbaiki seperti konsistensi tipografi, pemilihan karakter sesuai dengan local wisdom, dan penggunaan gambar belum tercantum sumber rujukannya di referensi. Bahan ajar multimedia interaktif ini tidak hanya mempermudah dalam penyampaian materi tetapi ada values (nilai) yang tercermin dalam elemen desain seperti warna, tipografi, dan ilustrasi.

- 3) Nama : Ika Septiyaningrum, S.Pd.
 Bidang keahlian : Komputer dan Desain Grafis
 Jabatan : Guru
 Instansi : SMP Negeri 3 Kedu
 Tanggapan : Secara keseluruhan sudah baik, tetapi ada beberapa bagian yang perlu diperbaiki seperti kunci jawaban di soal evaluasi berbentuk benar – salah belum dicantumkan.
- 4) Nama : Arif Nur Hidayat, S.ST., M.A.
 Bidang keahlian : Konselor
 Jabatan : Kasi Asesmen dan Advokasi Sosial
 Instansi : Balai Rehabilitasi Sosial Anak yang Memerlukan Perlindungan Khusus (BRSAMPK) Antasena Magelang
 Tanggapan : Bahan ajar ini bisa digunakan sebagai materi pembinaan sosial anak-anak di BRSAMPK Antasena Magelang. Bahan ajar ini termasuk program baru karena memanfaatkan karya sastra sebagai media refleksi dan bina diri.
- 5) Nama : Kristin
 Bidang keahlian : Pekerja Sosial (Peksos)
 Jabatan : Pekerja Sosial (Peksos) BRSAMPK Antasena
 Instansi : Balai Rehabilitasi Sosial Anak yang Memerlukan Perlindungan Khusus (BRSAMPK) Antasena Magelang
 Tanggapan : Bahan ajar ini bisa digunakan sebagai materi pembinaan sosial anak-anak di BRSAMPK Antasena Magelang. Pelatihan bimbingan sosial dengan cara memperkenalkan sastra lisan dapat menambah ilmu, wawasan, dan melatih kepekaan sosial anak-anak penerima manfaat. Tetapi, dalam pelatihan ini hanya dilakukan satu kali pertemuan, sehingga perubahan perilaku anak belum tampak dan belum bisa dievaluasi hasilnya.

5.4.2 Hasil Penelaahan Pelatihan Bimbingan Sosial *life-skill* berbantuan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Legenda Candi *Gedong Songo*

Hasil kajian dan analisis penelitian yang telah dilakukan, peneliti ujicobakan kepada anak-anak penerima manfaat di BRSAMPK Antasena sebagai upaya pembinaan sosial *life-skill* karena didalam cerita Legenda Candi *Gedong Songo* terdapat filosofi ^{hidup}, nilai-nilai, dan norma sosial yang dapat dipelajari serta direfleksikan sebagai bentuk kontrol diri dan pengendali sosial anak berhadapan hukum (ABH). Berikut ini paparan pelatihan bimbingan sosial *life-skill* berbantuan bahan ajar multimedia interaktif Legenda Candi *Gedong Songo*.

1) Identitas Program Pelatihan

Berikut rancangan identitas program pelatihan bimbingan sosial *life-skill* berbantuan bahan ajar multimedia interaktif Legenda Candi *Gedong Songo*.

- a. Nama Program : Pelatihan Bimbingan Sosial *life-skill*
- b. Sasaran Program : Anak-anak penerima manfaat di BRSAMPK Antasena Magelang
- c. Waktu Pelaksanaan : 60 menit
- d. Pertemuan : 1 kali pertemuan

2) Tujuan Program

Tujuan pelatihan bimbingan sosial *life-skill* secara umum untuk meningkatkan pemahaman remaja dalam berperilaku sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat melalui cerita Legenda Candi *Gedong Songo*. Adapun tujuan khusus program bimbingan sosial *life-skill* sebagai berikut.

- a. Memperkenalkan sastra daerah kepada anak-anak penerima manfaat di BRSAMPK Antasena Magelang.
- b. Mengajarkan anak-anak penerima manfaat dalam mengelola emosi yang baik.
- c. Meneladani karakter tokoh dalam Legenda Candi *Gedong Songo* agar anak-anak penerima manfaat di BRSAMPK Antasena Magelang memiliki kontrol diri ketika bersosialisasi di lingkungan sosialnya.

3) Metodologi Program

Berikut ini metodologi program pelatihan bimbingan sosial *life-skill* yang digunakan.

- a. Pendekatan : individu dan kelompok
- b. Metode : simulasi
- c. Media : video edukasi, *power point*, dan video animasi

Legenda Candi *Gedong Songo*

4) Skenario Kegiatan

Tabel 5.1

Rancangan Skenario Kegiatan Pelatihan Bimbingan Sosial *Life-Skill*

No.	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Media	Alokasi Waktu
1.	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti memperkenalkan diri dan membuka pelaksanaan kegiatan 2. Peneliti menjelaskan pelatihan bimbingan sosial yang akan dilaksanakan. 3. Peneliti menjelaskan tujuan dan manfaat dari kegiatan pelatihan bimbingan sosial. 		15 menit
2.	Pelaksanaan kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta mendengarkan penjelasan dari peneliti tentang bimbingan sosial <i>life-skill</i> sebagai bekal mempersiapkan diri untuk kembali ke lingkungan sosialnya. 2. Peserta menonton video edukasi mengenai materi pembinaan sosial dan kenakalan remaja. 3. Peserta menyimak penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Power point</i> ▪ Video edukasi ▪ Laptop ▪ Video animasi <p>Legenda Candi <i>Gedong Songo</i></p>	35 menit

		<p>peneliti keterkaitan video edukasi tersebut dengan sastra</p> <p>4. Peserta menonton video animasi <i>Legenda Candi Gedong Songo</i></p> <p>5. Peserta mengikuti arahan peneliti untuk meneladani sikap dan karakter tokoh <i>Legenda Candi Gedong Songo</i>.</p> <p>6. Peserta menyimak nilai-nilai serta filosofi yang terkandung dalam <i>Legenda Candi Gedong Songo</i>.</p> <p>7. Peserta mengikuti arahan peneliti untuk berkelompok. Setiap kelompok terdiri atas 3 orang peserta.</p> <p>8. Setiap kelompok mendapatkan kartu bergambar secara acak mengenai kenakalan remaja dan solusinya.</p> <p>9. Setiap kelompok diminta menyusun kartu tersebut dengan cara mencocokkan gambar kenakalan remaja beserta solusinya.</p> <p>10. Setiap kelompok mempresentasikan hasil karyanya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kartu bergambar 	
3.	Penutup	1. Peneliti memberikan <i>feed-back</i> materi pelatihan bimbingan		10 menit

		sosial. 2. Peneliti memberikan <i>reward</i> kepada kelompok yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik. 3. Peneliti menutup kegiatan pelatihan bimbingan sosial <i>life-skill</i> .		
--	--	---	--	--

5.4.3 Hasil Penelaahan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berdasarkan Respon Peserta Pelatihan

Bahan ajar multimedia interaktif yang telah dievaluasi dan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, serta praktisi ahli dari pekerja sosial di BRSAMPK Antasena Magelang kemudian diujikan kepada anak penerima manfaat di Balai Rehabilitasi Sosial Anak Memerlukan Perlindungan Khusus (BRSAMPK) Antasena Magelang untuk mengetahui respon mereka terhadap cerita Legenda Candi *Gedong Songo*. Selain itu, pengujian multimedia ini bertujuan mengetahui kebermanfaatan foklor lisan untuk anak yang berhadapan dengan hukum. Berikut ini indikator respon anak ABH terhadap penggunaan bahan ajar multimedia interaktif cerita Legenda Candi *Gedong Songo*.

Tabel 5.2

Indikator Respon Peserta Pelatihan

No.	Pernyataan	Kode
1	Produk bahan ajar multimedia interaktif ini menarik	P1
2	Bahan ajar multimedia interaktif membuat saya lebih semangat dalam belajar	P2
3	Bahan ajar multimedia interaktif ini mudah digunakan dan dipelajari	P3
4	Dengan adanya materi, ilustrasi, gambar, dan video memotivasi saya	P4
5	Menurut saya materi pada bahan ajar mengandung nilai moral,	P5

Hana Amalia, 2020

KAJIAN LEGENDA CANDI GEDONG SONGO SERTA PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN AJAR SASTRA LISAN BERMEDIA INTERAKTIF BAGI WARGA BINAAN BRSAMPK ANTASENA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	sosial, serta pendidikan yang bermanfaat	
6	Materi cerita Legenda Candi <i>Gedong Songo</i> mendorong saya untuk berperilaku yang lebih baik	P6
7	Bahan ajar ini memuat tes evaluasi yang dapat menguji pemahaman saya terhadap materi pembelajaran	P7
8	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami	P8
9	Bahasa yang digunakan komunikatif	P9
10	Tujuan pelatihan dapat saya capai dengan baik	P10
11	Saya dapat memahami dan menguasai materi pelatihan dengan baik	P11
12	Saya mendapat manfaat dari pelatihan ini khususnya pemahaman tentang legenda, budaya lokal, dan pengembangan diri	P12
13	Setelah mengikuti pelatihan ini, saya termotivasi belajar dan berperilaku lebih baik (tanggung jawab, taat, pemaaf, jujur, pantang menyerah, ikhlas)	P13

Pelatihan ini dilaksanakan di Balai Rehabilitasi Sosial Anak Memerlukan Perlindungan Khusus (BRSAMPK) Antasena Magelang dengan jumlah anak 9 orang. Penghitungan data respon peserta pelatihan dianalisis dengan rumus penghitungan sederhana yang dikembangkan Arikunto yaitu.

$$\text{Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Berikut ini kriteria deskriptif presentase respon siswa dan kelayakan bahan ajar multimedia interaktif Legenda Candi *Gedong Songo*.

80% < nilai < 100% = sangat layak

60% < nilai < 79% = layak

40% < nilai < 59% = cukup layak

20% < nilai < 39% = tidak layak

0% < nilai < 19% = sangat tidak layak

Tabel 5.3
Respon Peserta Pelatihan

No.	Pernyataan	Respon	Kriteria
1	P1	88,89%	Sangat baik
2	P2	91,67%	Sangat baik
3	P3	91,67%	Sangat baik
4	P4	88,89%	Sangat baik
5	P5	91,67%	Sangat baik
6	P6	88,89%	Sangat baik
7	P7	91,67%	Sangat baik
8	P8	85,67%	Sangat baik
9	P9	83,89%	Sangat baik
10	P10	85,67%	Sangat baik
11	P11	77,78%	Baik
12	P12	91,67%	Sangat baik
13	P13	94,44%	Sangat baik

Respon peserta pelatihan bimbingan sosial *life-skill* berbantuan bahan ajar multimedia interaktif Legenda Candi *Gedong Songo* diperoleh berdasarkan hasil angket siswa. Hasil presentase setiap poin menunjukkan tanggapan peserta untuk setiap aspek yang diteliti. Hampir semua respon peserta pelatihan dari poin 1 – 13 menunjukkan kategori sangat baik meskipun tidak menunjukkan skala sempurna (presentase 100%). Pada poin 11 respon peserta berada pada kategori baik karena saat pelatihan terdapat beberapa faktor penghambat seperti daya dukung alat yang kurang memadai. Penggunaan *speaker* aktif sebagai penunjang materi pelatihan kurang baik sehingga menyebabkan penyampaian materi pada bahan ajar multimedia interaktif Legenda Candi *Gedong Songo* tidak maksimal. Padahal daya dukung alat seperti penggunaan LCD, laptop, *speaker*, dan layar sangat mempengaruhi penyampaian bahan ajar multimedia interaktif.

Berdasarkan hasil analisis respon peserta pelatihan bimbingan sosial *life-skill* berbantuan bahan ajar multimedia interaktif Legenda Candi *Gedong Songo*

Hana Amalia, 2020

KAJIAN LEGENDA CANDI GEDONG SONGO SERTA PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN AJAR
SASTRA LISAN BERMEDIA INTERAKTIF BAGI WARGA BINAAN BRSAMPK ANTASENA
Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dapat disimpulkan bahwa cerita Legenda Candi *Gedong Songo* mengandung nilai moral, sosial, serta pendidikan yang bermanfaat. Selain memberikan pemahaman tentang materi folklor lisan, legenda, budaya lokal, dan aspek pengembangan diri dari peneladanan karakter setiap tokoh, cerita Legenda Candi *Gedong Songo* dapat mendorong anak penerima manfaat (ABH) di BRSAMPK Antasena berperilaku lebih baik. Anak penerima manfaat juga termotivasi menjadi pribadi yang bertanggung jawab, taat, pemaaf, jujur, pantang menyerah, dan ikhlas sesuai dengan filosofi serta pesan moral yang tersirat pada Legenda Candi *Gedong Songo*.

5.5 Perbaikan Hasil Penilaian Bahan Ajar Multimedia Interaktif Legenda Candi *Gedong Songo*

Bahan ajar multimedia interaktif setelah dinilai oleh para penimbang ahli materi dan media yang terdiri atas dosen, guru, serta ahli grafis, terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki demi kesempurnaan produk bahan ajar. Penjelasan lebih lanjut, berikut ini tampilan bahan ajar multimedia interaktif yang telah diperbaiki. Tampilan bahan ajar secara rinci terdapat di bagian lampiran.



Hana Amalia, 2020

KAJIAN LEGENDA CANDI GEDONG SONGO SERTA PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN AJAR
 SASTRA LISAN BERMEDIA INTERAKTIF BAGI WARGA BINAAN BRSAMPK ANTASENA
 Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu