

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menyebarnya virus corona di Indonesia sejak akhir tahun 2019 mengakibatkan dampak yang sangat besar, baik itu dari segi perekonomian, industri, serta pendidikan. Wabah Covid-19 penularannya sangat cepat menyebar di berbagai negara di dunia. Virus corona atau Covid-19 yang setiap hari semakin menyebar luas menjadikan pemerintah memutuskan beberapa peraturan dan kebijakan baru kepada seluruh masyarakat termasuk dalam dunia pendidikan yang segala aktivitas dilakukan dengan media online. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran online ini akan membantu guru dan siswa pada saat proses belajar mengajar.

Dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran itu diperlukan penggunaan teknologi dan media pembelajaran. Penggunaan teknologi dan media dalam pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara interaktif. Media pembelajaran menjadi penghubung antara guru dan murid, berkat media yang dapat diakses secara daring, siswa tidak lagi dibatasi oleh batas-batas ruang kelas. Siswa dapat belajar di berbagai tempat seperti melalui internet maupun ponsel mereka. Ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Sharon E. Smaldino dan James D. Russell (2005:9).

Selain kebutuhan media pembelajaran yang dapat menunjang peningkatan kualitas pembelajaran secara langsung maupun daring. Siswa juga memiliki kesulitan dalam keterampilan menyimak saat mengikuti pembelajaran karena siswa juga makhluk sosial yang harus saling berinteraksi dan berkomunikasi dengan sesamanya. Komunikasi disini yang dimaksud adalah komunikasi verbal.

Komunikasi verbal yang dilakukan setiap manusia ada 2 yaitu komunikasi langsung dan tidak langsung. Komunikasi langsung adalah menyimak dan berbicara sedangkan komunikasi tidak langsung membaca dan menulis. Dari keempat komunikasi perilaku tersebut yang paling dominan kedudukannya dalam kehidupan sehari-hari adalah menyimak (dalam Leni Marlina, 2021: 352).

Kedudukan menyimak sebagai komunikasi langsung sangat penting dan memiliki banyak manfaat, khususnya dalam mengukur pemahaman siswa dalam menangkap pembelajaran yang telah siswa tersebut dapatkan selama proses pembelajaran di sekolahnya. Meskipun begitu, kenyataannya menyimak itu masih cukup sulit untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya. Tumbuhnya perhatian pada pengajaran menyimak sebagai salah satu sarana penting penerimaan komunikasi dapat dilihat dengan nyata dari sejumlah literatur.

Keterampilan menyimak merupakan keterampilan yang sangat penting karena merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh manusia, khususnya pada siswa di sekolah. Keterampilan menyimak menjadi dasar bagi keterampilan berbahasa lainnya. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya kita melalui sebuah dasar yakni proses menyimak. Contohnya seperti anak kecil yang belum dapat berbicara, seringkali anak tersebut mendengarkan bunyi yang dihasilkan oleh orang-orang di sekitarnya sampai anak kecil tersebut dapat meniru ucapan atau bunyi tersebut dan dapat menggunakan bahasa dari hasil simakannya tersebut. Tanpa menyimak dengan baik, anak tidak akan mengenali bunyi tersebut dengan baik dan kesulitan dalam berbicara.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak merupakan proses mendengarkan suatu ucapan atau suara untuk

mendapatkan informasi yang dilakukan dengan sengaja secara teliti dan seksama disertai pemahaman, apresiasi, dan interpretasi dalam menangkap isi dan merespon makna yang terkandung dalam ucapan orang lain.

Dalam dunia pendidikan menyimak menjadi bagian dari mata pelajaran bahasa Indonesia. Namun, nyatanya dalam pembelajaran sehari-hari di sekolah, pengajaran menyimak masih belum direalisasikan dengan baik. Pelajaran menyimak masih kurang mendapat perhatian dan sering diremehkan oleh para siswa dan guru. Mereka beranggapan semua orang normal dapat menyimak dan keterampilan menyimak dikuasai oleh siswa secara baik. Padahal kemampuan menyimak yang baik memerlukan latihan karena kegiatan tersebut memerlukan proses mendengarkan dan berfikir seseorang dalam mengolah setiap informasi yang berkaitan dengan kemampuan berbahasa (dalam Leni Marlina, 2021: 352).

Salah satu materi yang sering menggunakan keterampilan menyimak pada siswa saat pembelajaran di sekolah ialah materi cerita rakyat sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator 3.7 dan 4.7 dalam materi pembelajaran Bahasa Indonesia kurikulum pembelajaran 2013, khususnya pada jenjang kelas X SMA. Cerita rakyat sering menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari budaya Indonesia. Cerita rakyat merupakan cerita dari masa lampau yang biasanya menjadi ciri khas setiap bangsa dan terdapat nilai-nilai kehidupan di dalamnya. Cerita rakyat juga berfungsi sebagai media pengungkapan perilaku tentang nilai-nilai kehidupan yang biasanya melekat di dalam masyarakat.

Dengan menimbang pentingnya keterampilan menyimak teks cerita rakyat pada siswa, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada siswa. Dari banyak pengertian media

pembelajaran yang banyak dikemukakan oleh ahli, salah satunya dikemukakan oleh Rossi dan Breidle (dalam Wina Sanjaya, 2013: 163) bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Menurut Chairul Anwar (dalam Danim, 1995:7), suatu proses pembelajaran tidak akan dapat berjalan dengan maksimal jika tidak didukung dengan media pembelajaran karena media pembelajaran berfungsi untuk memudahkan seseorang pendidik dan peserta didik dalam berinteraksi saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pentingnya media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran sering kali terabaikan oleh guru dengan berbagai alasan.

Sebagaimana dikemukakan oleh Zainal Muttaqien (2011) bahwa muncul berbagai alasan belum digunakannya media pembelajaran yang tepat oleh guru. Diantaranya terbatasnya waktu untuk mempersiapkannya, sulit mencari media yang tepat, dan juga tidak tersedianya cukup dana. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dapat memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran dan penunjang proses pembelajaran yang optimal. Sehingga alasan-alasan yang dikemukakan diatas dapat dicarikan solusinya dengan pemanfaatan internet. Dengan layanan perangkat yang beragam dan berbasis IT, guru dan siswa dapat mengaksesnya secara online dan terdapat banyak aplikasi yang menggratiskan pemakainya.

Siswa pada zaman sekarang sudah dapat membawa *handphone* (HP) ke sekolah. Hp yang dipergunakan oleh para siswa dan guru sekarang merupakan HP pintar (*smartphone*). Namun, HP tidak digunakan dalam pembelajaran, tapi di simpan pada suatu loker. HP *smartphone* dimanfaatkan di luar jam pelajaran, pas

istirahat. HP dipergunakan sebagai media sosial, *selfie* dengan teman atau grup. Di sekolah juga sudah ada grup untuk memudahkan informasi. Seiring dengan perkembangan teknologi, HP *smartphone* dapat dipergunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. HP dapat dipergunakan sebagai sumber pembelajaran, sebagai informasi dalam pembelajaran. Sangat disayangkan hp pintar hanya dimanfaatkan sebatas medsos dan keperluan *selfie*.

Kemunculan *smartphone* dengan sistem operasi yang saat ini sedang berkembang, yakni Android memungkinkan siswa bisa mencari informasi yang luas di manapun dan kapanpun siswa berada. Kemudahan dan sifat *mobile* dari sistem operasi Android membuat kesan praktis karena mudah untuk dibawa kemana saja. Android merupakan salah satu sistem operasi *mobile* yang tumbuh di tengah sistem operasi lain yang berkembang saat ini. Sistem operasi lain seperti *Windows Mobile*, *i-Phone*, *Symbian*, dan masih banyak lagi juga menawarkan kekayaan isi dan keoptimalan berjalan di atas perangkat keras (*hardware*). Menurut (Joseph, 2013:13), Android menguasai pasar dengan jumlah penjualan mencapai 37,19% selanjutnya iOS 27,18%, Blackberry 3,27%, Symbian 7,98%, dan sisa untuk OS lain. Survei diambil pada bulan Maret tahun 2013. Penelitian ini mengembangkan aplikasi Android karena selain merupakan sistem operasi yang terkenal dan banyak digunakan saat ini, aplikasi Android juga bersifat *open source*, yakni memungkinkan untuk dikembangkan dalam pelbagai bentuk ragam aplikasi.

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi sangat pesat dan telah merambah banyak aspek kehidupan manusia, belum banyak dimanfaatkan oleh pihak sekolah dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi, khususnya pemanfaatan komputer di kalangan institusi pendidikan pada berbagai jenjang dan

jenis nampaknya masih belum merata, kecuali pada perguruan tinggi umumnya telah akses dengan teknologi internet ini. Pada jenjang dan jalur pendidikan lain seperti SMA dan SMP, di mana proses belajarnya relatif masih konvensional (tatap muka), yang sesungguhnya sudah tidak lagi mampu memenuhi kebutuhan pendidikan untuk masyarakat yang semakin kompleks, memerlukan inovasi dan media yang mampu menanganinya.

Aplikasi Android bisa dikembangkan dengan pelbagai macam perangkat lunak untuk para *developer*. Aplikasi Android memiliki ekstensi atau format *file .apk*. Pengembangan aplikasi Android bisa menggunakan perangkat lunak *offline* maupun *online*. Beberapa perangkat lunak yang dimaksudkan adalah *Eclipse, App Inventor, Appsgeyser, Adobe Dreamweaver CS6*, dan masih banyak lagi tergantung dari selera dan gaya para pengembang aplikasi itu sendiri. Namun, dari sekian banyak perangkat lunak yang beredar, bahasa utama yang digunakan untuk menjalankan aplikasi Android adalah dengan bahasa pemrograman Java.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi untuk membuat sebuah aplikasi android yang bernama *Swiftspeed Appcreator*. Kegunaan aplikasi ini kurang lebih hampir sama dengan aplikasi pembuat aplikasi android lainnya. *Swiftspeed Appcreator* adalah pembuat Aplikasi atau pembuat Aplikasi sumber terbuka yang memberi kita kemudahan dengan alat yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi Web, Android, dan iOS yang kuat, Monetisasi, dan mendapatkan bayaran secara gratis.

Aplikasi ini memungkinkan kita membuat Aplikasi Android dan iOS saat bepergian, mengonversi situs web, toko, blog, situs web, dan banyak lagi lainnya menjadi aplikasi. Dengan pembuat aplikasi/pembuat aplikasi/pembuat aplikasi gratis

Swiftspeed Appcreator, kita dapat memiliki berbagai opsi dan fitur untuk dipilih. Kita dapat membuat aplikasi untuk klien atau diri kita sendiri.

Swiftspeed Appcreator dapat membangun aplikasi seluler di platform pembuat aplikasi kami lebih sederhana daripada *Appypie*. Ada banyak kerja keras di balik aplikasi seluler yang dirancang secara profesional. Pembuat aplikasi ini membantu kita juga untuk mendapatkan pendapatan dari aplikasi menggunakan ini seperti *App Creator* yang menggunakan coding dengan tingkat yang cukup sulit.

Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur untuk membantu memonetisasi aplikasi dan memaksimalkan pendapatan pengguna aplikasi ini. Platform pembuat aplikasi tanpa coding terintegrasi secara mulus dengan jaringan iklan paling populer seperti *Admob*, *StartApp*, *Facebook Audience Network*, dan *Appnext*. Pengguna aplikasi ini juga dapat memperoleh penghasilan melalui *E-Commerce* dengan membuat aplikasi untuk toko pengguna atau secara umum menjual aplikasi yang dibuat dengan pembuat aplikasi ini kepada klien pengguna.

Desain aplikasi modern dengan templat pembuat aplikasi seluler membuat aplikasi ini tetap menjadi yang terbaik selama bertahun-tahun karena desain aplikasinya konsisten dan progresif dalam mengadopsi desain standar industri yang baru dan terbaru untuk aplikasi seluler. Kami dapat meningkatkan pengembangan yang ada dan menambahkan fitur baru dari waktu ke waktu. Hal ini memberi keunggulan untuk bersaing dari pembuat aplikasi seluler lainnya, karena desain aplikasi ini sendiri sudah cukup untuk mengungguli pesaing.

Swiftspeed Appcreator adalah *App Maker*, *No-code App Creator* terbaik yang membantu kita mengembangkan aplikasi Android dan iOS secara gratis tanpa pengetahuan kode atau pemrograman. Aplikasi ini dikemas dengan fitur ekstensif

yang memungkinkan Anda membuat aplikasi seluler impian. Fleksibilitas dan kegembiraan yang menyertai pembuatan aplikasi Anda sendiri dari awal menggunakan perangkat lunak pembuat aplikasi seperti *Swiftspeed Appcreator* tidak dapat terlalu ditekankan.

Dalam melakukan penelitian, peneliti menguji aplikasi ini secara gratis. Dengan memanfaatkan fitur-fitur gratis yang ada, peneliti hanya mengaitkan website-website untuk dimanfaatkan sebagai pembelajaran dalam menu yang tersedia di dalamnya, peneliti memasukkan bahan materi menggunakan *Wordpress*, *Podcast* menggunakan *Podbean*, serta *Google Form* untuk intruksi dan latihan. Hal ini dapat memudahkan siswa, dan lebih efisien dibandingkan mereka mencari materi satu-satu di *google* yang terlalu luas. Dalam aplikasi yang peneliti buat, diharapkan siswa dapat memanfaatkan aplikasi dengan sebaik-baiknya.

Dalam media aplikasi SIMAKBI ini tentunya akan mengarahkan siswa ke halaman-halaman sesuai topik yang kita telah sediakan. Peneliti memanfaatkan cerita rakyat sebagai bahan simakan. Cerita rakyat menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari budaya Indonesia. Menurut Endraswara (2010: 3), cerita rakyat diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya dalam masyarakat tertentu. Cerita rakyat memaparkan cerita yang menarik. dan terdapat nilai nilai kehidupan di dalamnya. Hampir semua daerah di Indonesia memiliki cerita rakyat sehingga peneliti akan menggunakan cerita rakyat yang sering digunakan dalam pembelajaran, khususnya pada kelas X SMA. Cerita rakyat adalah cerita pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya yang beraneka ragam, mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-

masing bangsa. Cerita rakyat juga berfungsi sebagai media pengungkapan perilaku tentang kehidupan yang melekat di dalam masyarakat.

Di kalangan siswa keterampilan menyimak menjadi sangatlah penting dalam kehidupan sehari-hari namun, terkadang siswa merasa kesulitan untuk menyimak karena berbagai hal. Keterampilan menyimak dirasa memiliki tingkat konsentrasi yang tinggi sehingga membuat seseorang berpikir dengan sungguh-sungguh.

Berdasarkan wawancara terhadap guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 31 Jakarta Kelas X Bapak Sigit Palupi, S.Pd., diperoleh informasi mengenai alasan yang menyebabkan pembelajaran menyimak belum terlaksana dengan baik tersebut bersifat umum, baik untuk pembelajaran bahasa dan sastra. Dijelaskan bahwa kemampuan siswa untuk dapat menyimak khususnya menyimak dalam materi cerita rakyat masih sangat rendah. Salah satu faktor yang diindikasikan menjadi penyebabnya adalah sebagian besar siswa didik masih mengalami kesulitan dalam menyimak. Selain itu, belum ada media yang dapat membantu meningkatkan keterampilan menyimak teks cerita rakyat. Masalah tersebut dapat diatasi dengan cara pembelajaran menyimak yang benar dan latihan yang berkesinambungan karena suatu keterampilan dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan (Tarigan, 2008:2-3).

Pada kegiatan menyimak ada unsur kesengajaan, perhatian, dan pemahaman yang merupakan unsur utama dalam setiap peristiwa menyimak. Agar dapat menyimak dengan baik, terkadang siswa perlu dipacu dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Oleh karena itu, guru perlu mencari upaya yang dapat membuat siswa mampu menyimak dengan baik.

Fenomena yang terjadi di kelas X SMA Negeri 31 Jakarta antara lain: (1) mereka mengalami kesulitan menyimak dengan berbagai macam alasan diantaranya: suaranya kurang jelas dan sulit untuk berkonsentrasi. (2) dalam kegiatan belajar mengajar khususnya keterampilan menyimak guru sering menggunakan metode ceramah, (3) kurangnya minat dan perhatian siswa untuk mempelajari sastra, (4) sebagian besar siswa juga masih malu bertanya langsung mengenai materi pelajaran kepada guru, (5) setelah siswa mempelajari materi teks cerita rakyat selama 4 minggu, peneliti telah memberikan kuis untuk mengukur tingkat pemahaman dan keterampilan menyimak siswa sebanyak 10 soal. Namun, hanya 49 dari 107 siswa yang dinyatakan mendapatkan nilai diatas 75 (KKM) yang artinya keterampilan menyimak siswa masih masuk ke dalam kategori kurang.

Dalam kompetensi dasar menyimak teks cerita rakyat pada kelas X SMA menurut kurikulum 2013 ada pada KD 3.7 Mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) baik lisan maupun tulis serta KD 4.7 Menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan dibaca. Kompetensi dasar ini juga selaras dengan kurikulum merdeka yang baru mulai ditegakkan akhir-akhir ini, yakni menyimak teks cerita rakyat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan rendahnya nilai siswa dikarenakan siswa belum memenuhi kompetensi dasar tersebut yakni belum menyimak dengan maksimal.

Usaha untuk meningkatkan keterampilan menyimak memerlukan metode yang efektif dan efisien. Selain itu, diperlukan juga media pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat menguasai kompetensi yang diharapkan. Oleh karena itu, media memiliki peran penting untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.

Dalam menyimak pada umumnya tidak menggunakan media sehingga siswa mengalami kesulitan dan cenderung merasa bosan dalam memahami materi menyimak cerita rakyat atau hikayat. Dengan demikian pembelajaran menyimak cerita rakyat/hikayat di jenjang SMA perlu dibenahi.

Rendahnya minat siswa dalam menyimak cerita rakyat, membuat penulis berusaha untuk mencari solusinya yakni menggunakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan untuk menarik minat siswa yaitu dengan menggunakan aplikasi android. Penulis berharap dengan aplikasi android ini siswa akan lebih mudah memahami materi dan informasi yang telah disampaikan, pembelajaran lebih jelas, dan memberikan imajinasi secara cepat dengan proses pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan aplikasi android ini diharapkan siswa tidak kesulitan dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat.

Berbagai permasalahan dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat di jenjang SMA perlu diberikan solusi. Peneliti perlu mencoba satu pembaharuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita rakyat, yaitu dengan aplikasi android yang peneliti beri nama SIMAKBI. Penggunaan media aplikasi android ini sebagai alternatif pembelajaran menyimak sehingga diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan dan diharapkan dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran khususnya menyimak materi cerita rakyat. Selain itu penggunaan media aplikasi android diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran di kelas dan dapat dijangkau sekolah untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita rakyat pada siswa SMA

Berdasarkan penjabaran masalah-masalah tersebut, peneliti memberikan alternatif solusi dengan memberikan bantuan pembuatan media pembelajaran berupa

aplikasi android untuk meningkatkan keterampilan menyimak teks cerita rakyat yang di kembangkan menggunakan software bantuan yaitu *Swiftspeed Appcreator*. Lalu untuk melihat keefektifannya, maka peneliti tertarik dengan judul penelitian “**PENGEMBANGAN APLIKASI SIMAKBI MENGGUNAKAN SWIFTSPEED APPCREATOR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENYIMAK TEKS CERITA RAKYAT**” .

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, ditetapkan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya kemampuan keterampilan menyimak siswa dalam pembelajaran teks cerita rakyat
2. Diperlukan media pembelajaran yang sesuai, efisien, dan efektif sehingga dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa terhadap teks cerita rakyat

1.3. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian ini adalah Pemanfaatan media pembelajaran Android yang diberi nama SIMAKBI yang dikembangkan menggunakan software *Swiftspeed Appcreator* terhadap kemampuan menyimak teks Cerita Rakyat

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus masalah di atas, penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana efektifitas pengembangan media pembelajaran SIMAKBI menggunakan software *Swiftspeed Appcreator* untuk membantu meningkatkan kemampuan menyimak teks Cerita Rakyat di SMA?
2. Bagaimana responsif ahli media dan ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran SIMAKBI pada efektifitas pengembangan media pembelajaran Android SIMAKBI menggunakan *Swiftspeed Appcreator* bagi siswa SMA?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran SIMAKBI menggunakan software *Swiftspeed Appcreator* untuk membantu meningkatkan kemampuan menyimak teks Cerita Rakyat di SMA.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran SIMAKBI pada pemanfaatan media pembelajaran Android SIMAKBI menggunakan *Swiftspeed Appcreator* untuk SMA kelas X bersumber pada penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, baik dari segi teoretis maupun praktis.

1.6.1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan alternatif yang dapat dipilih dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis

aplikasi serta dapat menambah khasanah media pembelajaran yang akan di gunakan terhadap kemampuan menyimak teks Cerita Rakyat.

1.6.2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, yaitu sebagai berikut :

1.6.2.1. Bagi Siswa

Siswa lebih cepat meningkatkan keterampilan menyimak pelajaran mengenai penulisan teks cerita rakyat dan menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran cerita rakyat khususnya dalam menyimak cerita rakyat.

1.6.2.2. Bagi guru Bahasa Indonesia

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia terkait pengembangan media pembelajaran aplikasi SIMAKBI untuk keterampilan menyimak teks Cerita Rakyat bagi siswa SMA.

1.6.2.3. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan tentang pemanfaatan media pembelajaran audio visual terhadap kemampuan menyimak teks Cerita Rakyat serta dapat menggunakannya sebagai referensi dalam penelitian sejenis/lanjutan khususnya menulis teks cerita rakyat/hikayat dan menjadi sumbangan untuk ilmu pengajaran bahasa dan penggunaan teknik dan media pembelajaran.