



## **Pengembangan Media Pembelajaran Hikayat Hang Tuah Berbasis 3D Hologram untuk Kelas X SMA**

Adlina<sup>1</sup>, Taufik Dermawan<sup>2</sup>, Karkono<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Malang

Jl. Ambarawa No.5, Sumbersari, Kec. Lokowaru, Malang 65145, Indonesia

Email: [adlina.2302118@students.um.ac.id](mailto:adlina.2302118@students.um.ac.id), [taufik.dermawan.fs@um.ac.id](mailto:taufik.dermawan.fs@um.ac.id), [karkono.fs@um.ac.id](mailto:karkono.fs@um.ac.id)

Submitted: 2-September-2024  
Accepted : 1-November-2024

Published: 1-Desember-2024

DOI: 10.33369/diksha.v10i2.34517

URL: <http://dx.doi.org/10.33369/diksha.v10i2.34517>

### **Abstract**

The limitations of Hikayat learning media made researchers take the initiative to develop 3D hologram-based learning multimedia. This development research is used as a form of actualization and utilization of technology in learning Hikayat in high school. This research adapts the Research and Development (R&D) research design using the ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Researchers took 30 samples from the total population for data processing. In relation to data sources and data collection techniques, researchers used three data collection techniques, namely observation, interviews, and questionnaires. The observation technique is used to explore data about the way teachers teach, the media that teachers usually use in the process of learning Hikayat, and the enthusiasm of students in learning Hikayat in class X Science 2, X Science 5, and X Science 6 at SMA Negeri 2 Jember. The development of multimedia prototypes based on holography technology uses the Hang Tuah Hikayat as material that is adapted to the context and development of students. The focus of the problems in this study are (1) the needs of teachers and students regarding the learning media for Hikayat texts (2) the design of learning media using 3D Holograms (3) The use of media for learning Hikayat in high school. The purpose of this research is to produce HOLY (Hologram Literary) products. The product results in the form of a video about the Hikayat story by modifying the 3D model and adding audio. The product results are displayed by utilizing a 3D hologram fan projector. HOLY multimedia combines text, images, and digital animation that will develop creativity and imagination so that it can process students' thoughts, feelings and attention in learning.

**Keywords:** hikayat learning media, holograms, multimedia

### **Abstrak**

Keterbatasan media pembelajaran hikayat membuat peneliti berinisiatif mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis 3D hologram. Penelitian pengembangan ini dimanfaatkan sebagai wujud aktualisasi dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran hikayat di SMA. Penelitian ini mengadaptasi rancangan penelitian *Research and Development (R&D)* menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Peneliti mengambil 30 sampel dari jumlah populasi untuk pengolahan data. Berkaitan dengan sumber data dan teknik pengambilan data, peneliti menggunakan tiga teknik

pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan angket. Teknik observasi digunakan untuk menggali data tentang cara mengajar guru, media yang biasa digunakan guru dalam proses pembelajaran hikayat, dan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran hikayat kelas X IPA 2, X IPA 5, dan X IPA 6 di SMA Negeri 2 Jember. Pengembangan prototipe multimedia berbasis teknologi holografi ini menggunakan hikayat Hang Tuah sebagai materi yang disesuaikan dengan konteks dan perkembangan peserta didik. Fokus masalah dalam penelitian ini yaitu (1) kebutuhan guru dan peserta didik mengenai media pembelajaran teks hikayat (2) desain media pembelajaran menggunakan 3D Hologram (3) Penggunaan media untuk pembelajaran hikayat di SMA. Tujuan dari penelitian ini ialah menghasilkan produk HOLY (*Hologram Literary*). Hasil produk berupa video tentang cerita hikayat dengan memodifikasi 3D model dan penambahan audio. Hasil produk ditampilkan dengan memanfaatkan alat proyektor 3D hologram fan. Multimedia HOLY mengkombinasikan teks, gambar, dan animasi digital yang akan mengembangkan kreatifitas dan imajinasi sehingga dapat mengolah pikiran, perasaan dan perhatian peserta didik dalam mempelajari.

**Kata kunci:** pembelajaran hikayat, hologram, multimedia

## **PENDAHULUAN**

Dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA terdapat materi hikayat. Materi hikayat merupakan materi teks fiksi, terdapat dalam capaian pembelajaran (CP) fase E kelas X SMA Kurikulum merdeka yang mengandung banyak nilai-nilai kehidupan yang berlaku pada masa lalu dan masa sekarang untuk dipelajari peserta didik sebagai landasan di kehidupan sehari-harinya (Ahmad dkk., 2024). Hikayat adalah sastra klasik berbahasa Melayu yang mengandung budi pekerti luhur, kepahlawanan, nilai moral, budaya, dan edukasi. Menurut Sefi dan Fadillah (2021:86) mengatakan kata “hikayat” diturunkan dari bahasa Arab yaitu kata “haka” yang mempunyai arti menceritakan, menirukan,ewartakan, menyerupai, berkata, meneruskan, dan melukiskan. Cerita hikayat adalah cerita lama Melayu berbentuk prosa yang berisi cerita, undang-undang, dan silsilah bersifat rekaan, keagamaan, historis, biografis, atau gabungan sifat-sifat itu (Putri dkk., 2024).

Selama ini, pembelajaran hikayat di sekolah pada umumnya disajikan secara konvensional dalam bentuk teks narasi panjang yang membuat peserta didik kurang tertarik dan memberi perhatian lebih terhadap pembelajaran tersebut. Berdasarkan penelitian Monika, dkk (2024) di SMA N 16 Padang, diperoleh informasi yaitu peserta didik menyampaikan pembelajaran hikayat termasuk pembelajaran cukup sulit karena menggunakan bahasa melayu yang kuno atau kata arkais sehingga membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materinya. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan oleh guru menurut beberapa peserta didik terasa jenuh karena guru hanya menerangkan dan memberikan tugas. Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran prosa klasik Bahasa Melayu dianggap tidak lagi relevan dalam pembelajaran untuk generasi 5.0 hari ini dikarenakan prosa klasik dikatakan sukar untuk dipahami dan bentuk penyampaiannya yang membosankan (Omar& Fathul, 2024). Selain itu, minimnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif turut berkontribusi pada kurangnya ketertarikan peserta didik. Sebagai contoh, penggunaan teknologi digital dan multimedia masih jarang diterapkan dalam pengajaran hikayat, sehingga pembelajaran menjadi kurang interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya terkait pembelajaran di kelas X SMA Negeri 2 Jember, pembelajaran hikayat kurang diminati karena masih menggunakan cara konvensional. Pertama, dari segi bahasa, teks hikayat yang terdapat dalam buku

berbahasa Indonesia selalu berbahasa Melayu. Peserta didik merasa kesulitan dalam menerjemahkan kosa kata cerita hikayat. Hal tersebut dikarenakan tidak tersedianya kamus bahasa Melayu-Indonesia. Kedua, selama ini guru merasa kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang cocok untuk mengajarkan materi hikayat. Bahkan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) guru-guru bahasa Indonesia juga membahas masalah tersebut. Ketiga, guru merasa selama ini materi hikayat kurang diminati. Peserta didik merasa jenuh dan kurang antusias dalam pembelajaran. Hal ini juga dibuktikan oleh penelitian tentang pembelajaran hikayat di SMA yang dilakukan oleh (Meginta, 2018) menunjukkan bahwa pembelajaran hikayat di SMA masih konvensional, teknik yang digunakan kurang bervariasi dan inovatif, serta metode yang digunakan kurang kreatif sehingga kurang menumbuhkan minat peserta didik. Oleh karena itu, guru memerlukan media pembelajaran yang memudahkannya dalam mengajar materi hikayat.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan multimedia berbasis 3D hologram sebagai alternatif media pembelajaran hikayat di SMA. Hologram merupakan catatan tiga dimensi dari interferensi positif gelombang cahaya laser yang memiliki kelebihan mampu menyimpan informasi, yang didalamnya memuat objek-objek tiga dimensi (3D), namun tidak seperti objek-objek yang biasa terdapat di foto atau gambar pada umumnya, ini karena prinsip kerja hologram tidak sesederhana lensa fotografi (Nabila dkk., 2024). Multimedia hologram ini menampilkan tokoh beserta adegannya dalam bentuk 3D sehingga peserta didik seakan-akan melihat langsung adegan tersebut di tempat yang datar. Multimedia dalam pengalaman belajar-mengajar menuntut pendekatan yang sangat refleksif, pragmatis dan berdasarkan pengalaman, yang menempatkan peserta pelatihan sebagai pusat dari proses pembelajaran. Ini berarti bahwa para peserta harus menemukan akses mereka sendiri ke informasi untuk membangun pengetahuan mereka. Oleh karena itu, mereka membutuhkan banyak sekali strategi individual yang sesuai, yang akan memungkinkan mereka untuk menjadi pembelajar yang aktif dan kritis (Andersen, 2013:8). Pengembangan multimedia berbasis teknologi dimanfaatkan sebagai wujud aktualisasi dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran hikayat di SMA. Pengembangan hologram ini menggunakan Hang Tuah sebagai materi. Peserta didik generasi milenial membutuhkan media pembelajaran yang lebih atraktif dan menarik sesuai dengan perkembangan teknologi. Hal ini sesuai dengan Rapat Kerja Nasional (Rakernas) Kemenristekdikti bahwa penyelenggaraan Sarana Prasarana yang menyiapkan proses pembelajaran model daring dengan menyesuaikan era revolusi industri 4.0 (*smart class room, augmented reality, artificial intelligence, virtual reality, data analytic, dan 3D printing*) yang sifatnya tidak hanya berfokus pada peningkatan akses dan mutu saja, akan tetapi juga pada efisiensi proses pembelajaran di kelas (Facultyoflawhasanuddinuniversity, 2019). Untuk itu media pembelajaran sastra harus memanfaatkan teknologi mutakhir guna merespon revolusi industri 4.0.

Fokus penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah pengembangan multimedia pembelajaran hikayat dengan memanfaatkan 3D Hologram bernama multimedia HOLY (*Hologram Literary*). Penggalan potensi dan masalah melalui analisis kebutuhan guru dan peserta didik mengenai media pembelajaran hikayat. Hasil analisis potensi dan masalah kemudian dijadikan acuan untuk desain produk media pembelajaran.

## METODE

Penelitian ini mengadaptasi rancangan penelitian *Research and Development (R&D)* menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Metode ADDIE merupakan salah satu metode penelitian dan pengembangan produk yang digunakan dalam desain instruksional untuk menghasilkan produk yang efektif (Siahaan & Chandra, 2023). Metode yang digunakan untuk modifikasi obyek 3D adalah Poligon. Waktu penelitian ini dilaksanakan selama 5 bulan pada semester ganjil. Populasi adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Jember. Pengambilan data melibatkan 99 peserta didik yang terdiri atas kelas X IPA 2, X IPA 5, dan X IPA 6. Peneliti mengambil 30 sampel dari jumlah populasi untuk pengolahan data. Berkaitan dengan sumber data dan teknik pengambilan data, peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan angket. Teknik observasi digunakan untuk menggali data tentang cara mengajar guru, media yang biasa digunakan guru dalam proses pembelajaran hikayat, dan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran hikayat kelas X IPA 2, X IPA 5, dan X IPA 6 di SMA Negeri 2 Jember. Teknik wawancara digunakan untuk menggali data lebih dalam terkait pembelajaran Hikayat oleh guru bahasa Indonesia selama ini. Teknik angket digunakan untuk menggali data tentang tanggapan peserta didik terhadap multimedia HOLY (*Hologram Literary*). Sumber data adalah guru dan peserta didik SMA Negeri 2 Jember.

## HASIL

### Aset video 3D HOLY(*Hologram Literary*)

Proyektor hologram fan dapat menayangkan video, animasi, dan *image display*. Saat produk 3D ditayangkan satu set baling-baling berputar dengan kecepatan tinggi untuk menghasilkan visual 3D yang mengapung di udara. Penayangan produk 3D lebih cocok di dalam ruangan gelap agar wujud tampilan produk lebih terlihat nyata. Pada video 3D HOLY(*Hologram Literary*), peneliti membuat beberapa desain model. Model-model tersebut meliputi Tokoh Hang Tuah, Hang Jebat, Raja Malaka, Patih Gajah Mada, Bendahara, Taming Sari, gapura kerajaan, buku, pulau Sumatera, hutan, keris, perahu, buaya, bendera Portugis, Ikan, logo Ristekdikti dan logo Universitas Jember. 3D model berikut merupakan contoh aset model 3D dan hasil modifikasi 3D model.

Gambar 1. Alat dan Spesifikasi Proyektor Hologram Fan

	<p>Lampu : RGB0603LED Daya pisah lensa : 450 x 224 Tegangan listrik : DC 12 V3A Format pendukung : MP4/AVI/RMVB/MKV/GIF/JPG/PNG Bahan luaran : ABS+PC+Hardware Berat : 1.5 KG Sudut : 150° Jenis file : Bin Ukuran produk : 420 x 130 x 110 mm</p>
---	--

Aset model 3D  
Gambar 2. Aset buku



Hasil modifikasi 3D model  
Gambar 3. 3D model buku



Gambar 3. Aset tokoh Hang Tuah



Gambar4. 3D model Hang Tuah



Gambar 4. Tulisan Hang Tuah

Gambar 5. Model Buku



Gambar 6. 3D tokoh Hang Jebat

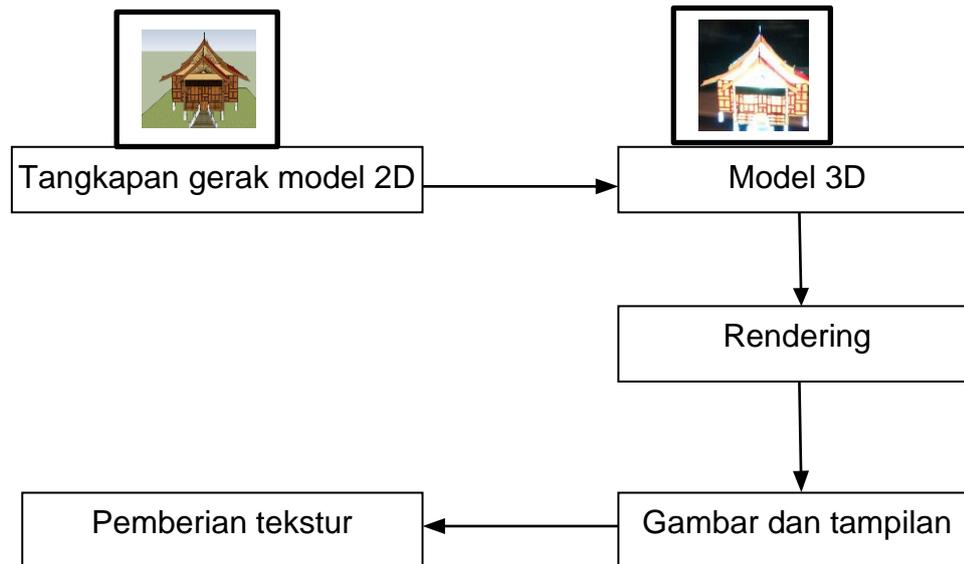
Gambar 7. 3D model Hang Tuah



## PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi awal, pembelajaran hikayat di kelas menggunakan metode konvensional, guru membacakan hikayat menggunakan bahasa Melayu. Metode tersebut membosankan dan tidak menarik bagi peserta didik di era milenial saat ini. Pengumpulan data dilakukan dengan pemberian angket kepada peserta didik untuk mendapatkan data tentang kesan mereka terhadap pembelajaran hikayat oleh guru yang menggunakan metode pengajaran konvensional.

### Desain Model 3D



Bagan 1. Desain Animasi

Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan desain pembuatan spesifikasi mengenai tangkapan gerak model 2D atau mencari aset model 3D yang tersedia di internet lalu dipetakan dan dimodifikasi menjadi 3D model jadi. *Rendering* dilakukan dengan pemberian tekstur, efek pencahayaan, dan animasi. Selanjutnya pemberian audio. Selanjutnya, peneliti melakukan pengembangan dan penerapan desain, serta validasi ahli. Pengembangan 3D HOLY (*Hologram Literary*) dilakukan pengumpulan bahan (pembuatan narasi dan aset), pengumpulan materi (*storyboard*), dan pemrograman desain animasi pada hologram.

Selanjutnya dilakukan validasi desain yang melibatkan 3 validator yaitu Ahli multimedia bertanggung jawab menguji desain animasi 3D, *background*, pencahayaan, dan model. Validasi oleh beberapa ahli dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan (Saski & Sudarwanto, 2021). Ahli sastra bertanggung jawab menilai bahasa, narasi, dan unsur intrinsik yang disajikan. Praktisi ahli yang bertanggungjawab menguji efisiensi, efektivitas, dan kemudahan penggunaan 3D HOLY (*Hologram Literary*). Peneliti mempresentasikan hasil desain produk beserta keunggulan, sedangkan validator menguji dan menilai. Selain itu, pada tahap ini peneliti juga melakukan pengembangan dan penerapan desain, serta validasi ahli. Pengembangan dan penerapan desain HOLY (*Hologram Literary*) dilakukan dengan pengumpulan bahan, pengumpulan materi, dan pemrograman desain animasi pada hologram. Selanjutnya dilakukan validasi desain yang melibatkan 3 validator yaitu ahli multimedia, ahli hikayat dan praktisi media pembelajaran. Peneliti mempresentasikan hasil desain produk beserta keunggulan, sedangkan validator menguji dan menilai. Validator ahli hikayat menilai aspek kelayak isi, pemakaian bahasa, materi cerita dan

nilai. Berdasarkan hasil validasi ahli hikayat, diketahui presentase skor sejumlah 83,3% dengan kategori cukup valid. Validator praktisi ahli menilai aspek kelayak isi, tampilan, pemakaian bahasa, materi cerita, nilai, dan efektivitas. Berdasarkan hasil validasi praktisi ahli, diketahui presentase skor sejumlah 91,6% dengan kategori sangat valid. Validator ahli multimedia menilai aspek desain, backsound, pencahayaan, model, dan visualisasi. Berdasarkan hasil validasi ahli multimedia, diketahui skor presentase sejumlah 92,3% dengan kategori sangat valid. adapun kesimpulan 3 validator menunjukkan produk HOLY (*Hologram Literary*) dapat (layak) digunakan sebagai media pembelajaran Hikayat Hang Tuah di SMA.

Tabel 1. Hasil Validator Ahli

No.	Validator	Skor	Kriteria validitas
1.	Ahli Hikayat	83,3%	Cukup valid
2.	Praktisi Ahli	91,6%	Sangat valid
3.	Ahli Multimesia	92,3%	Sangat valid

Setelah melewati tahap validasi, dilakukan revisi desain berdasarkan saran, tanggapan, masukan, dan penilaian ahli. Saran dari beberapa ahli digunakan untuk melakukan proses revisi produk sehingga dalam penyempurnaan produk, revisi produk tidak dilakukan secara menyeluruh melainkan hanya sesuai dengan saran validator saja (Fatimah dkk., 2020). Peneliti mengatasi hambatan dan meningkatkan hal positif yang mendukung efektivitas produk. Apabila dinyatakan valid, peneliti melakukan ujicoba HOLY (*Hologram Literary*). *3D hologram fan* atau kipas hologram 3 dimensi adalah proyeksi 3 dimensi yang dapat terlihat langsung oleh mata, tanpa kacamata 3 dimensi. Holografi adalah tahapan baru setelah fotografi dan film konvensional dan sifat 3 dimensinya membuka peluang untuk digunakan seperti presentasi produk. Kipas hologram 3 dimensi menampilkan produk, obyek atau rangkaian animasi 3 dimensi yang memungkinkan peserta didik melihat objek sesungguhnya atau animasi melayang bebas di udara dari berbagai sisi.

Ujicoba produk dilaksanakan di ruang kelas X SMA Negeri 2 Jember. Penentuan sekolah didasarkan pada aksesstabilitas dan ketersediaan fasilitas yang mendukung uji coba produk seperti ruang kelas dan peralatan penunjang media yang dikembangkan. Selain itu SMAN 2 Jember telah mewakili populasi penelitian. Peneliti mengukur efektivitas pembelajaran melalui observasi dan angket. Observasi dilakukan melihat reaksi, perhatian, respon dan umpan balik peserta didik dalam proses pembelajaran hikayat dengan multimedia HOLY (*Hologram Literary*). Berdasarkan hasil ujicoba produk HOLY (*Hologram Literary*), diperoleh skor maksimal angket sejumlah 120 dari 30 sampel. Jika dihitung menggunakan skala *likert*, pendapat peserta didik terkait media pembelajaran hikayat Hang Tuah membuat mudah paham memperoleh skor 90 % berada dalam kategori selalu. Hasil pertanyaan terkait media pembelajaran hikayat Hang Tuah atraktif ditemukan skor 93,33 % berada dalam kategori selalu. Hasil pertanyaan terkait media pembelajaran hikayat Hang Tuah memperoleh skor 93,3 % berada dalam kategori selalu. Hasil pertanyaan terkait media pembelajaran Hikayat Hang Tuah sesuai perkembangan zaman memperoleh skor 94,16 % berada dalam kategori selalu. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan prosentase jika dibandingkan sebelum ujicoba dilakukan.

Gambar 8. Uji Coba Produk di Kelas



Produk akhir berupa video multimedia 3D HOLY (*Hologram Literary*) dengan memanfaatkan proyektor hologram fan. Hasil tampilan pada hologram untuk kemudian dapat digunakan sebagai multimedia pembelajaran Hikayat Hang Tuah.

### **Kelebihan dan Kekurangan Produk Multimedia 3D HOLY(*Hologram Literary*)**

Melalui penggunaan hologram 3D, peserta didik diharapkan dapat menikmati pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi hikayat. Belajar menggunakan teori saja tidak mudah membuat peserta didik memahami materi secara detail dalam pembelajaran, terutama pada siswa yang memiliki minat baca rendah, sehingga penggunaan media 3D hologram teknologi 3D merupakan media holografi yang tepat sebagai pengganti metode pembelajaran tradisional (Ferdiansyah dkk., 2022). Ketika peserta didik melihat tayangan hologram, mereka dapat melihat kedalaman, paralaks, dan sudut berbeda yang ada dalam diagram pemandangan nyata (Grandis dkk., 2024). Hologram Hang Tuah memungkinkan siswa untuk tidak hanya membaca dan mendengar tentang cerita tersebut, tetapi juga dapat melihat representasi visual yang dinamis dari peristiwa dan tokoh-tokoh dalam hikayat. Keunggulan dari produk 3D HOLY (*Hologram Literary*) yaitu visual menampilkan objek 3D secara nyata sehingga tampilan lebih menarik. Cerita hikayat Hang Tuah dapat terwakili bentuk-bentuk fisik aset yang sesuai dengan wujud aslinya sehingga akan memberikan simulasi real terhadap materi pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat menambah daya tarik pembelajaran dan membantu siswa mengingat informasi dengan lebih baik. Multimedia pembelajaran HOLY merupakan media pembelajaran yang interaktif untuk membangun konstruksi pengetahuan peserta didik.

Produk 3D HOLY (*Hologram Literary*) memiliki beberapa hal yang sebaiknya diperhatikan. *Pertama*, proyektor hologram fan tidak dapat menggabungkan video 3D hologram dengan audio bersama-sama saat ditampilkan. Untuk itu, disarankan menggunakan perangkat laptop yang dihubungkan ke *speaker* aktif. *Kedua*, objek 3D Holy hanya berukuran 420 x 130 x 110 mm sesuai dimensi alat. Dalam pembelajaran di SMAN 2 Jember dengan kapasitas satu kelas 30 orang, maka ukuran tersebut tergolong kecil sehingga tempat duduk peserta didik perlu ditata menyesuaikan dimensi alat.

### **Kendala Pengembangan Multimedia**

Kendala pengembangan multimedia 3D HOLY (*Hologram Literary*) yaitu pembuatan aset relatif lama karena harus membuat atau mencari aset model 3D di

internet yang sesuai dengan karakter di *storyboard*. Selain itu, pembuatan multimedia HOLY (*Hologram Literary*) membutuhkan peralatan modern berupa projector hologram, laptop canggih, audio speaker, alat rekam yang memadai. Selain itu juga *Convert* dari format mp4 menjadi file dalam bentuk bin membutuhkan waktu cukup lama dengan proses pembuatan satu aset lebih kurang lima belas menit. Hal ini menyebabkan tampilan hologram berbeda dengan tampilan pada aplikasi yang sedang dirancang. Pembuatan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman, bagi para guru atau tenaga pendidik yang berada di kota dan mempunyai kesiapan dalam menghadapi teknologi justru akan membawa kemudahan saat menggunakan teknologi tersebut, akan tetapi untuk guru yang berada di kampung atau perdesaaan justru akan membuat suatu tantangan yang cukup berat (Timotius & Purba, 2023).

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Multimedia pembelajaran HOLY (*Hologam Literary*) merupakan inovasi teknologi dengan menyesuaikan era revolusi industri 4.0. Pemanfaatan video 3D adalah pengembangan produk yang ditujukan untuk media pengajaran bahasa Indonesia khususnya cerita Hikayat Hang Tuah. Lalu manfaat penggunaan produk ini yaitu meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran. Dari hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis 3D hologram akan merangsang peserta didik dalam mengembangkan kreatifitas dan imajinasi, sehingga dapat mengolah pikiran, perasaan, dan perhatian. HOLY (*Hologam Literary*) memberikan gambaran yang jelas kepada peserta didik pada materi hikayat karena mengkombinasikan teks, gambar, dan audio.

Inovasi dalam penggunaan media pembelajaran perlu untuk dilakukan dengan menyesuaikan kebutuhan dan perkembangan zaman. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Adapun saran pemanfaatan multimedia HOLY (*Hologam Literary*) hendaknya digunakan pada mata pelajaran lain untuk media pembelajaran. Sebagai inovasi pendidikan, lebih baik jika ada media pembelajaran lebih baik dan lebih inovatif yang sesuai dengan perkembangan zaman.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad, M., Kuntarto, E., & Purba, A. (2024). Analisis Kesesuaian Materi Buku Teks Bahasa Indonesia Terhadap Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka: Analisis Materi terhadap Capaian Pembelajaran. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, 14(1), Article 1. <https://doi.org/10.23969/literasi.v14i1.11390>
- Andersen, Bent. B and Katja Van den Brink, 2013. *Multimedia In Education Curriculum*. Moscow, Russian Federation. UNESCO Institute for Information Technologies in Education.
- Fatimah, D., Murtono, & Suâ€™ad. (2020). Pengembangan Media Katela untuk Operasi Hitung Perkalian Pada Siswa 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.29741>

- Facultyoflawhasanuddinuniversity, 2019. <http://lawfaculty.unhas.ac.id/news-en-230-rakernas-kemenristekdikti-2019-lahirkan-tujuh-fokus-rekomendasi.html> (diakses pada 27 Mei 2024)
- Ferdiansyah, Z. D., Kuswandi, D., & Soepriyanto, Y. (2022). Pengembangan Objek 3d Memanfaatkan Piramida Hologram Berbasis Smartphone Materi Sistem Gerak Manusia. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 72–80. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p072>
- Grandis, G. T., Arosyid, M. R., & Kurniawan, E. D. (2024). Bentuk Teknologi Modern yang Diciptakan di Masa Depan Dalam Novel Komet Karya Tere Liye. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1).
- Meginta, Destia, 2018. *Pembelajaran Mengidentifikasi Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Teks Hikayat Menggunakan Metode Two-Stay Two Spray Untuk Mengembangkan Sikap Gotong Royong Pada Kelas SMKS Nasional Bandung Tahun Pelajaran 2018/2019*. Bandung. Universitas Pasundan
- Monika, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Reciprocal Teaching terhadap Menceritakan Kembali Hikayat Pada Fase E SMA N 16 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 16530-16540.
- Nabila, S., Drs. M. Husin, M. P., & Mislinawati, S. P. (2024). Penggunaan Media Hologram Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas IV SD. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i3.1141>
- Omar, M. S., Ali, T. I. M. T. M., & Fathul, M. (2024). Kerelevanan Prosa Klasik Digital dalam Pembelajaran Bahasa Melayu pada Era Revolusi Industri 5.0. *Pertanika Journal of Social Sciences & Humanities*, 161.
- Putri, Z. A., Rahmadayani, R., & Syamsiah, N. (2024). For Assesment dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Cerita Hikayat pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(1), Article 1.
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN MARKET LEARNING BERBASIS DIGITAL PADA MATA KULIAH STRATEGI PEMASARAN. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124. <https://doi.org/10.26740/jptn.v9n1.p1118-1124>
- Siahaan, M., & Chandra, R. V. (2023). Analisis dan Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Tanaman Jamur Edible Menggunakan Framework ADDIE. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 6(1), 151-157.

**Adlina, Taufik Dermawan, Karkono**

*Pengembangan Media Pembelajaran Hikayat Hang Tuah Berbasis 3D Hologram untuk Kelas X SMA*

Sefi, Indra & Fadilah, Tri Aulia.(2021). *Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia untuk SMA kelas X*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

Timotius, H., & Purba, N. D. (2023). Evaluasi Kesiapan Guru atau Pendidik Menghadapi Tantangan Generasi A untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan di Era Kemajuan Teknologi. *Kaluteros Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 5(2), 58-68.