

526/FKIP/UNIKU/SPS/S1/PBSI/2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK
CERITA RAKYAT DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI
MACROMEDIA FLASH DI SMAN 3 KUNINGAN**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh

ROSSELINE INGGRANY

NIM 20200110051

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra
INDONESIAFAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KUNINGAN**

2024

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK
CERITA RAKYAT DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI
MACROMEDIA FLASH DI SMAN 3 KUNINGAN**

Oleh:

ROSSELINE INGGRIANY

NIM : 20200110051

Telah berhasil mempertahankan skripsinya pada tanggal 24 Juni 2024 dihadapan Dewan Penguji. Skripsi ini disahkan sebagai bagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan.

Susunan Dewan Penguji

Penguji I,



Dr. Arip Hidayat, M.Pd.
NIK 410338091316

Penguji II,



Ida Hamidah, M.Pd.
NIK 41038091313

Penguji III,



Sun Suntjati, M.Pd.
NIK 410108830097

LEMBAR PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK
CERITA RAKYAT DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI
MACROMEDIA FLASH DI SMAN 3 KUNINGAN**

Oleh:

ROSSELINE INGGRIANY

NIM : 20200110051

Telah disetujui oleh Pembimbing

Kuningan, 24 Juni 2024

Pembimbing I,

Sun Suntini, M.Pd.
NIK. 410108830097

Pembimbing II,

Figiati Indra Dewi, M.Pd.
NIK. 410102820240

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan,



Asep Jejen Jaelani, M.Pd.
NIK. 41038091314

Kepala Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dr. Arip Hidayat, M.Pd.
NIK. 410338091316

PERNYATAAN OTENTITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi dengan judul:

Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat Dengan Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash* Di Sman 3 Kuningan.

Beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Kuningan, Juni 2024

Yang membuat pernyataan,

The image shows a handwritten signature in black ink over a red official stamp. The stamp is circular and contains the text 'SMA Negeri 3 Kuningan' and 'Kuningan'. The signature is written in a cursive style.

Rosalina Lagentary

NIM.20200110051

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Jadilah seperti karang di lautan yang tetap kokoh diterjang ombak, walaupun demikian air laut tetap masuk ke dalam pori-porinya.”

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan untuk

1. Skripsi ini tidak dapat dirampungkan dengan cara yang mudah sebagai mahasiswa. Akan tetapi bantuan dari Ibu Sun Sunti, M. Pd dan Ibu Figiati Indra Dewi, M. Pd yang selalu sabar dalam membimbing saya saat gemar melakukan kesalahan. Beliau juga selalu memberi ku semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini untuk mendapatkan gelar sarjana.
2. Segala perjuangan saya hingga titik terakhir ini kupersembahkan kepada kedua orang tua. Mereka sangat berharga dalam hidup saya selama ini sehingga hidup yang saya jalani ini begitu mudah. Skripsi ini tidak lepas dari dukungan mereka dalam proses penyusunannya. Sekali lagi saya ucapkan banyak terima kasih atas semua cinta dan kasih sayang dari kedua orang tua yang diberikan kepada saya.
3. Skripsi ini kupersembahkan pada adikku, meskipun kita sering bertengkar namun tidak hentinya kau memberi ku semangat saat mengerjakan skripsi. Maka dari itu, saya dedikasikan skripsi ini untuk mereka yang sangat saya sayangi. Dimana ketika saya merasa kehilangan terhadap kepercayaan diri saya, saudara saya selalu ada dan percaya kepada saya. Terima kasih kepada kalian sebagai orang tersayang dalam hidupku.
4. Skripsi yang telah saya buat ini kupersembahkan untuk mereka sahabat- sahabat ku yang sangat baik. Selama ini mereka selalu menemani dan memahami keluh kesah yang sering ku haturkan.

Maka dari itu, saya ucapkan banyak terima kasih karena telah siap menyediakan pundak untuk menangis dan memberi bantuan saat saya membutuhkan.

ABSTRAK

Rosseline Inggriany (NIM 20200110051), “Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat Dengan Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash di SMAN 3 Kuningan”. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Kuningan, 2024

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada umumnya masih didominasi oleh guru, sehingga keaktifan dan kemandirian dari peserta didik berkurang. salah satu cara untuk mengatasi hal ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan analisis kebutuhan yang diperoleh berdasarkan hasil wawancara dan angket kelas X SMAN 3 Kuningan terhadap pengembangan media pembelajaran menyimak teks cerita rakyat berbasis aplikasi macromedia flash, (2) mendeskripsikan hasil observasi kondisi media pembelajaran menyimak cerita rakyat di SMAN 3 Kuningan kelas X, (3) mendeskripsikan hasil desain pengembangan media pembelajaran menyimak teks cerita rakyat berbasis macromedia flash kelas X SMAN 3 Kuningan dan mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap pengembangan media pembelajaran menyimak teks cerita rakyat berbasis aplikasi macromedia flash kelas X SMAN 3 Kuningan. Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengembangan media pembelajaran menyimak ini telah melalui uji validasi oleh tiga ahli yang meliputi ahli materi, bahasa dan media. Berdasarkan hasil uji kelayakan hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi layak dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran Hal ini dilihat dari hasil validasi media oleh ahli media sebesar 73.33 % dinyatakan layak, hasil validasi materi sebesar 80 % dinyatakan layak dan uji validasi bahasa sebesar 80 % sebesar 80 % dinyatakan layak. Kata kunci: Macromedia flash, ADDIE, Cerita Rakyat

Kata kunci: *Macromedia flash*, ADDIE, Cerita Rakyat

ABSTRACT

Rosseline Inggriany (NIM 20200110051), “Pengembangan Media Pembelajaran Menyenak Cerita Rakyat Dengan Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash di SMAN 3 Kuningan”. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Kuningan, 2024

Indonesian language learning in general is still dominated by teachers, so that the activeness and independence of students is reduced. one way to overcome this is to use technology-based learning media, with the utilization of technology-based learning media in the Indonesian language learning process students become more motivated to follow the learning process. This study aims to (1) describe the needs analysis obtained based on the results of interviews and questionnaires of class X SMAN 3 Kuningan against the development of learning media listening to folklore text based on macromedia flash application, (2) describe the results of observations of learning media conditions listening to folklore at SMAN 3 Kuningan class X, (3) describe the results of the design of learning media development listening to folklore text based on macromedia flash class X SMAN 3 Kuningan and describe the results of expert validation of learning media development listening to folklore text based on macromedia flash application class X SMAN 3 Kuningan. This research method uses the ADDIE development model. The development of this listening learning media has gone through a validation test by three experts which include material, language and media experts. Based on the results of the feasibility test, the results show that the media developed have met the feasibility and are eligible for use as learning media. This can be seen from the results of media validation by media experts of 73.33% declared feasible, the results of material validation of 80% declared feasible and language validation test of 80% declared feasible.

Keyword : macromedia flash, ADDIE, Folklore

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah- Nya. Shalawat serta salam senantiasa tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menyampaikan risalahnya dan menunjukkan jalan yang benar kepada umat manusia. Berkat kasih sayang Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat Dengan Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash* Di SMAN 3 Kuningan.”

Penyusunan skripsi ini digunakan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan tugas akhir Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Dengan itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Dikdik Harjadi, SE.,M.Si selaku rektor Universitas Kuningan.
2. Asep Jejen Jaelani, M.Pd selaku dekan fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Bapak Dr. Arip Hidayat, M. Pd selaku ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Ibu Sun Suntini, M. Pd, selaku dosen pembimbing I selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Ibu Figiati Indra Dewi, M.Pd, selaku dosen pembimbing II selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Ibu Sun Suntini, M. Pd selaku dosen wali yang senantiasa memberikan bimbingan mulai dari semester awal sampai akhir.
7. Bapak Tiffani Kautsar, M.Pd yang telah meluangkan waktunya

untuk menjadi validator media dalam penelitian ini.

8. Ibu Dr. Ifah Hamidah, M.Pd telah meluangkan waktunya untuk menjadi validator materi dalam penelitian ini.
9. Bapak H.Moch.Chaeri, M. Pd.I, selaku Kepala Sekolah SMAN 3 Kuningan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
10. Guru Bahasa Indonesia Bapak Dede Mulyana, S.Pd dan siswa kelas X SMAN 3 Kuningan yang telah menjadi narasumber pada penelitian ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis bernilai ibadah disisi Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca maupun pengembang selanjutnya.

Kuningan, Juni 2024 Penulis

Rosselline inggriany

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	
LEMBAR PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING	
PERNYATAAN OTENTISITAS	
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	
ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR BAGAN	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Hasil Penelitian.....	5
1.5 Anggapan Dasar.....	6
1.6 Definisi Operasional	7
BAB II Landasan Teori.....	9
2.1 Tinjauan Teori	9
2.2 Kerangka teori.....	62
2.3 Tinjauan Pustaka.....	63
2.4 Kerangka Berpikir	67
2.5 Pengembangan.....	69
BAB III Metode Penelitian	73
3.1 Metode Dan Teknik Penelitian	73
BAB IV Hasil Dan Pembahasan	83
4.1 Data.....	83
4.2 Hasil Penelitian	84

BAB V Simpulan Dan Saran.....	123
5.1 Simpulan.....	123
5.2 Saran.....	124
DAFTAR PUSTAKA.....	125
LAMPIRAN	128

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Teori.....	62
Bagan 2.2 Kerangka Berpikir Peneliti.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	57
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian Dan Pembembangan (R&D) Borg And Gall	74
Gambar 3.2 Tingkatan (Level) Penelitian Dan Pengembangan Berdasarkan Tingkat Kebaruannya.....	75
Gambar 3.3 Langkah-Langkah Penelitian R&D Level 1 Menurut Borg And Gall.....	75
Gambar 4.1 Model Media Pembelajaran	95
Gambar 4.2 Halaman Utama	104
Gambar 4.3 Halaman Capaian Pembelajaran	105
Gambar 4.4 Halaman Tujuan Pembelajaran	106
Gambar 4.5 Halaman Materi 1	107
Gambar 4.6 Halaman Materi 2	108
Gambar 4.7 Halaman Materi 3	109
Gambar 4.8 Halaman Materi 4	110
Gambar 4.9 Halaman Materi 5	111
Gambar 4.10 Halaman Latihan.....	112

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Skor	78
Tabel 3.2 Karakter Instrumen Validasi Ahli.....	79
Tabel 3.3 Karakter Instrumen Validasi Untuk Bahasa	80
Tabel 3.4 Karakter Instrumen Validasi Untuk Materi	81
Tabel 3.5 Karakter Instrumen Validasi Media Pembelajaran	82
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Aspek Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	85
Tabel 4.2 Hasil Analisis Kebutuhan Aspek Penggunaan Media Pembelajaran	87
Tabel 4.3 Hasil Angket Untuk Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran.....	89
Tabel 4.4 Hasil Observasi Media Pembelajaran Yang Ada.....	92
Tabel 4.5 Hasil Uji Kelayakan Media	114
Tabel 4.6 Hasil Uji Kelayakan Bahasa	116
Tabel 4.7 Hasil Uji Kelayakan Materi.....	118
Tabel 4.8 Kesimpulan Hasil Penilaian Uji Kelayakan Media Pembelajaran	119