

**PENGEMBANGAN *MOTION GRAPHICS* SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN TEKS HIKAYAT BAGI
SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh:

Eka Hastuti

NIM 06021181621004

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDRALAYA
2021**

**PENGEMBANGAN *MOTION GRAPHICS* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TEKS HIKAYAT BAGI SISWA KELAS X
SMA NEGERI 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Eka Hastuti

NIM: 06021181621004

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan

Pembimbing 1,



**Drs. Supriyadi, M.Pd.
NIP 195905281983031001**

Pembimbing 2,



**Dr. Izzah, M.Pd.
NIP 196812101997022001**

Mengetahui

Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,



**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph. D.
NIP 196902151994032002**

**PENGEMBANGAN *MOTION GRAPHICS* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TEKS HIKAYAT BAGI SISWA KELAS X
SMA NEGERI 1 INDRALAYA
SKRIPSI**

Oleh

Eka Hastuti

NIM: 06021181621004

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Telah diujikan dan lulus pada:**

**Hari : Senin
Tanggal : 15 Maret 2021
TIM PENGUJI**

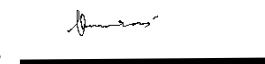
1. Ketua : Drs. Supriyadi, M.Pd.



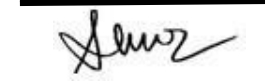
2. Sekretaris : Dr. Izzah, M.Pd.



3. Anggota : Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.



4. Anggota : Dra. Sri Indrawati, M.PD., Ph.D.



5. Anggota : Dra. Zahra Alwi, M.Pd.



**Indralaya, Maret 2021
Koordinator Program Studi**



**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eka Hastuti

NIM 06021181621004

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan *Motion Graphis* Sebagai Media Pembelajaran Teks Hikayat Bagi Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Indralaya” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam Skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Maret 2021
Yang membuat pernyataan,



Eka Hastuti
NIM 06021181621004

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Subbhanahu Wa Ta'ala karena berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Motion Graphis sebagai Media Pembelajaran Teks Hikayat Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Jurusan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulisan skripsi ini dimulai dari awal proses penyusunan sampai dapat diselesaikan berkat bantuan, bimbingan, dukungan, serta motivasi dalam bentuk semangat dari berbagai pihak. Melalui kesempatan yang baik ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, terutama kepada:

1. Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaff, MSCE., Rektor Universitas Sriwijaya.
2. Dr. Hartono, M.A., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.
3. Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum., Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni dan Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D., Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi.
4. Drs. Supriyadi, M.Pd dan Dr. Izzah, M.Pd. selaku pembimbing 1 dan 2 yang telah bersedia memberikan bimbingan selama proses pembuatan skripsi ini.
5. Drs. Ansori, M. Si dan Dr. Suhardi Mukmin, M. Hum., yang telah bersedia menjadi validator ahli media pembelajaran yang peneliti kembangkan.
6. Seluruh dosen Pendidikan Bahasa Indonesia yang telah memberikan ilmunya semasa saya mengenyam pendidikan di Universitas Sriwijaya.
7. Seluruh staf tata usaha Pendidikan Bahasa Indonesia Jurusan Bahasa dan Seni yang telah memberikan bantuan, sehingga skripsi ini dapat diselesai.
8. Seluruh keluarga SMA Negeri 1 Indralaya yang telah memberi kemudahan selama proses penelitian.

9. Kedua orang tua dan adik semata wayang Eki Asgara yang berada diluar pulau, atas doa yang tulus.
10. Sahabat selama masa perkuliahan Maya, Amima, Neng, Lelaq, Ayomi, Dian, Datsuni, Malus, sukses selalu.
11. Rekan-rekan Organisasi UKM Teater Gabi 91 atas pengalaman di dunia teater yang luar biasa.
12. Teman-teman angkatan 2016 (S1 Pendidikan Bahasa Indonesia). Terima kasih banyak untuk bantuan dan kerja samanya selama ini teman, sukses untuk kita semua.

Dalam proses penulisan skripsi ini, penulis telah berusaha sebaik mungkin agar skripsi ini dapat memenuhi ekspektasi pembaca. Namun, semuanya kembali lagi bahwa penulis hanyalah seorang manusia biasa yang tidak lepas dari kesalahan dan jauh dari kata sempurna. Atas segala kekurangan dan ketidaksempurnaan penulis sangat mengharapkan adanya masukan, kritik dan saran yang bersifat membangun.

“Sabar, sabar, sabar, sabar, sabar,”

Indralaya, Maret 2021

Penulis



Eka Hastuti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PENGESAHAN OLEH TIM PENGUJI.....	ii
PERNYATAAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
2.1 Rumusan Masalah	4
3.1 Tujuan Penelitian.....	4
4.1 Manfaat Penelitian.....	4
4.1.1 Manfaat Teoritis	4
4.1.2 Manfaat Praktis.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Media Pembelajaran	6
2.1.2 Tujuan Media Pembelajaran	7
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	7
2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran.....	9
2.1.5 Jenis Media.....	9
2.2 Motion Graphics.....	10
2.1.1 Perancangan	10
2.2.2 Cara Menggunakan <i>Motion Graphics</i> Dalam Aplikasi <i>Kinemaster</i> ...	11

2.2.3	Kelebihan Motion Graphic	12
2.3	Teks Hikayat	12
2.3.1	Nilai-nilai yang Terkandung dalam Hikayat.....	13
2.3.2	Langkah-langkah mengubah Teks Hikayat.....	14
2.4	Penelitian yang Relevan	15
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1	Metode Penelitian	16
3.1.1	Prosedur Penelitian	17
3.1.2	Subjek Penelitian.....	19
3.1.3	Teknik Pengumpulan Data	19
3.1.4	Teknik Analisis Data.....	25
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1	Hasil Penelitian.....	28
4.1.1	Tahap Perencanaan	28
4.1.2	Tahap Prototipe	35
4.1.3	Validasi Ahli	36
4.1.4	Revisi Produk Hasil Validasi Media Pembelajaran.....	39
4.2	Pembahasan.....	45
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	48
5.1	Kesimpulan	48
5.2	Saran	49
	DAFTAR PUSTAKA	50
	LAMPIRAN	53

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Aspek-aspek yang dinilai oleh Ahli/Pakar	21
Tabel 2. Aspek-aspek yang dinilai oleh Ahli/Pakar	22
Tabel 3. Angket Respon Siswa.....	24
Tabel 4. Daftar Pertanyaan Wawancara.....	25
Tabel 5. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa	33
Tabel 6. Jawaban Guru.....	37
Tabel 7. Hasil Penilaian Ahli Media.....	41
Tabel 8. Hasil Penilaian Ahli Materi dan Bahasa.....	44
Tabel 9. Hasil Rvisi Validasi Materi dan Bahasa	45
Tabel 10. Hasil Revisi Validasi Media	47

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Tahapan Model Pengembangan Oleh Stephen M. Alessi dan Trollip..	18
Bagan 1.2 Rancangan <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran <i>Motion Graphis</i>	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	57
Lampiran 2. Angket Analisis Kebutuhan Guru	58
Lampiran 3. Lembar Validasi Dosen	61
Lampiran 4. Lembar usul judul	64
Lampiran 5. SK Pembimbing	65
Lampiran 6. Permohonan Izin Penelitian Dekanat	67
Lampiran 7. Surat Izin Penelirian DISDIK.....	68
Lampiran 8. Surat Keterangan Penelitian.....	69
Lampiran 9. Persetujuan Seminar Proposal.....	70
Lampiran 10. Bukti Perbaikan Proposal	71
Lampiran 11. Kartu Perbaikan Proposal	72
Lampiran 12. Persetujuan Seminar Hasil.....	74
Lampiran 13. Bukti Perbaikan Hasil Makalah Hasil	76
Lampiran 14 . Kartu Perbaikan Makalah Hasil	77
Lampiran 15. Persetujuan Ujian Skripsi	79
Lampiran 16. Bukti Perbaikan Skripsi.....	80
Lampiran 17. Kartu Perbaikan Skripsi.....	81

**PENGEMBANGAN *MOTION GRAPHICS* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TEKS HIKAYAT BAGI SISWA KELAS X SMA
NEGERI 1 INDRALAYA**

Oleh
Eka Hastuti 06021181621004
Pembimbing: 1. Drs. Supriyadi, M.Pd.
2. Dr. Izzah, M.Pd.
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
eka.pujihastuti25@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan *Motion Graphis* yang telah dilakukan untuk pembelajaran teks hikayat di kelas X SMA Negeri 1 Indralaya ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran teks hikayat yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan menggunakan langkah-langkah pengembangan dari Alessi dan Trollip (2001). Instrumen penelitiannya adalah wawancara, angket, dan lembar uji validasi. Penilaian validasi ahli terdiri beberapa aspek yaitu, aspek materi dan kebahasaan dan aspek media yang dilakukan oleh 2 validator ahli yaitu Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sriwijaya. Uji validitas materi dan kebahasaan mendapatkan skor 40 dengan presesntase 83,33% dikategorikan sangat layak, uji validitas media yang dikembangkan mendapatkan skor 51 dengan presentase 91,07% dikategorikan sangat layak. Berdasarkan hasil dari validasi para ahli media *Motion Graphis* yang dikembangkan peneliti dikategorikan sangat layak untuk pembelajaran teks hikayat bagi siswa kelas X SMA Negeri 1 Indralaya.

Kata kunci: *motion graphis*, pengembangan, teks hikayat

**DEVELOPMENT OF MOTION GRAPHICS AS A MEDIA FOR
LEARNING SAGA TEXT FOR STUDENTS SMA NEGERI 1 INDRALAYA**

By Eka Hastuti

Advisor: 1. Drs. Supriyadi, M.Pd.

2. Dr. Izzah, M.Pd.

Study Program of Indonesian Language and Literature Education

eka.pujihastuti25@gmail.com

Abstract

Motion graphics development research that has been carried out for saga text learning in class X SMA Negeri 1 Indralaya purpose to produce a saga text learning media that suits the needs of students and teacher. The research method used is research and development using the development steps of Alessi and Trollip (2001). The research instruments were interviews, questionnaire, and validation test sheets, expert validation research consisted of several aspects namely material and language aspects and media aspect carried out by 2 expert validators namely lecturers of Language and Literature Education of Sriwijaya University. The validity of the material and language test got a score of 40 with a presentation of 83,33% which was categorized as very feasible, the validity test of the media developed got a score of 51 with a presentation of 91,07% which was categorized as very feasible. based on the results of the validation of the motion graphics media experts developed by the research, it is categorized as very feasible for learning saga text for class X SMA Negeri 1 Indralaya.

Keyword: motion graphics, development, writing saga texts

Pembimbing 1



Drs. Supriyadi, M. Pd.

NIP 195905281983031001

Pembimbing 2



Dr. Izzah, M. Pd.

NIP 196812101997022001

Mengetahui

Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

NIP 196902151994032002

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang begitu pesat sangat mempengaruhi media pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu untuk menunjang suatu kegiatan pembelajaran yang lebih efektif diperlukannya sebuah bahan ajar yang dapat mempermudah proses pembelajaran. Salah satunya adalah bahan ajar yang merupakan salah satu bentuk cara untuk mendukung suatu proses pembelajaran.

Salah satu media audio visual yang bisa dijadikan dalam proses pembelajaran adalah media *motion graphis*. Media tersebut adalah kumpulan gambar ilustrasi menarik dengan menampilkan video animasi dari bentuk dasarnya adalah sebuah teks yang dikemas dengan efektif. Menjadi hal yang baru ketika sebuah teks hikayat dikemas kedalam sebuah bentuk video animasi, hal ini dirasa cukup menarik perhatian siswa untuk lebih bisa mengeksplor kembali teks hikayat untuk mengubahnya kedalam bentuk cerpen, selain visual yang ditampilkan *motion graphis* ini juga memperlihatkan bagaimana siswa bisa mengubah teks hikayat kedalam bentuk cerpen. Media tersebut juga dirasa cocok bagi kelas X karena fitur yang terdapat dalam *motion graphis* bisa membuat para siswa fokus dengan gambar atau *motion-motion* yang ditampilkan pada materi teks hikayat, karena media pembelajaran *motion graphis* ini memiliki beberapa kelebihan (1) memungkinkan siswa lebih fokus dalam pembelajaran (2) materi yang disuguhkan tidak monoton (3) siswa bisa mengasah imajinasi dalam membayangkan hikayat (4) mudah digunakan karena menggunakan aplikasi yang bisa diunduh di gawai.

Keuntungan lain dari dikembangkannya media pembelajaran *motion graphis* ini siswa lebih bisa menjadikan patokan dalam imajinasi hikayat yang akan diubah kedalam bentuk cerpen, dengan gambar dan sebuah teks narasi hal tersebut dirasa cukup untuk membuat siswa lebih kreatif dalam proses pembuatan teks hikayat menjadi sebuah cerpen, adapun siswa mampu membedakan alur cerita dalam teks hikayat karena didalam video terdapat langkah-langkah bagaimana siswa bisa membedakan alur cerita.

Menurut Sanjaya yang dikutip Ernalida, dkk (2019) menjelaskan bahwa media dibagi menjadi 3 jenis yaitu, auditif, visual, dan audiovisual. Hal tersebut sesuai dengan salah satu media gabungan yang menghasilkan sebuah video animasi berbentuk *motion graphis*. *Motion graphis* adalah teknik untuk menggerakkan gambar sehingga objek tidak terlihat membosankan, namun terlihat dinamis dan menarik menurut Gora (2009:10).

Menurut Kosasi (2017) Dalam kurikulum 2013, proses pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMA semester I terdapat salah satu materi yaitu adalah Teks Hikayat. Dalam Buku Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia terdapat Kompetensi Dasar (KD) 4.8, yang menyebutkan bahwa Siswa mengembangkan sebuah teks hikayat yang diubah kedalam bentuk cerpen dengan memperhatikan isi yang terkandung dan nilai-nilai. Berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) tersebut, siswa dituntut mengembangkan kreativitasnya dan mampu menulis atau memproduksi sebuah karangan yang berbentuk sebuah cerpen dengan memperhatikan isi dan nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah hikayat, dari penjelasan di atas peneliti merasa Kompetensi Dasar (KD) perlu melakukan perubahan dalam menjadikan bahan ajar, karena di SMA Negeri Indralaya untuk materi teks hikayat belum memiliki media pembelajaran yang menunjang siswa dalam proses pembelajaran, hal tersebut tidak selaras dengan visi dan misi yang terdapat di SMA Negeri 1 Indralaya

Kesulitan yang dialami siswa dalam mengembangkan sebuah hikayat yaitu mengembangkan isi dan gaya bahasa yang relevan dengan kehidupan sosial pada saat ini, hal ini juga terlihat dari penertahanan nilai-nilai oleh siswa dalam menulis cerpen kebanyakan siswa malah menghapus nilai-nilai yang terkandung dalam hikayat, sehingga proses pengembangan hikayat menjadi sebuah cerpen tidak terlaksana dengan baik.

Hasil dari wawancara peneliti dengan guru maupun siswa mendapati suatu permasalahan yang sama, yaitu guru sulit membuat siswa termotivasi agar lebih berkreaitivitas, sama halnya dengan siswa yang masih sulit untuk mengembangkan kreativitasnya sendiri karena belum mendapatkan motivasi dan masih tidak percaya diri dalam mengarang cerpen (terampil) hal ini dilihat dari hasil evaluasi

yang masih dibawah kkm yaitu 70. Menurut meriska, dkk (2019) menyatakan bahwa dalam keterampilan menulis siswa diruntut untuk menguasai kosakata, pengalaman agar mampu menyampaikan gagasan dengan baik serta guru harus berperan penting dalam pencapaian pembelajaran tersebut dengan mengembangkan bahan ajar yang lebih lengkap.

Proses pengembangan hikayat menjadi sebuah cerpen sangat menguras waktu, karena proses mengubah hikayat menjadi sebuah cerpen memiliki beberapa tahap yaitu (a) Mengubah alur cerita dari berbingkai menjadi alur tunggal (b) Menggunakan bahasa Indonesia saat ini (c) Gaya bahasa yang sesuai dengan EBI (d) Mempertahankan isi dan nilai-nilai yang terkandung didalam hikayat. (Kosasi, 2017).

2.1 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan *motion graphis* dalam pembelajaran mengubah teks hikayat menjadi cerpen?
- 2) Bagaimana pengembangan *motion graphis* dalam pembelajaran mengubah teks hikayat menjadi cerpen?
- 3) Bagaimana hasil validasi *motion graphis* dalam pembelajaran mengubah teks hikayat menjadi cerpen?

3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran *motion graphics* yang mengubah teks hikayat menjadi cerpen. Kemudian tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran *motion graphis* yang mengubah teks hikayat menjadi cerpen.
- 2) Mendeskripsikan media pembelajaran *motion graphis* yang mengubah teks hikayat menjadi cerpen.
- 3) Mendeskripsikan hasil validasi media pembelajaran *motion graphis* yang mengubah teks hikayat menjadi cerpen.

4.1 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoretis ataupun praktis.

4.1.1 Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini adalah mampu memberikan sumbangsi terhadap perkembangan pendidikan di SMA Negeri 1 Indralaya, hasil yang akan dihasilkan merupakan sebuah video animasi yang berbentuk *motion graphis*.

4.1.2 Manfaat Praktis

a) Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi dan keterampilan dalam belajar yang berbentuk karya tulis, terutama dalam materi teks hikayat yang mengubahnya kedalam bentuk cerpen .

b) Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses memotivasi dan memberikan keterampilan kepada siswa dalam pembelajaran materi teks hikayat yang mengubahnya kedalam bentuk cerpen, serta membantu dalam media pembelajaran yang lebih variatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi dan Trollip S R. (2001). *Media For learning: Methods and development*. Boston: Allyn and bacon.
- Alwi, Z., Asnimar, Srirarasati., & Lidyawati, Y. (2017). Pemanfaatan media videoscribe-sparkol untuk meningkatkan budaya literasi guru dan peserta didik. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*.
- Arikunto. (2012). *Prosedur penelitian* (p. 244). Jakarta: Rineka Cipta
- Asih Purwanti, Haryanto. (2015). Pengembangan Motion Graphis Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*
- Angga P. (2017). Motion Graphic.
https://www.academia.edu/8601077/Motion_G3raphic. Diakses pada 15 Oktober 2019.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, Deni. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Enterprise, Jubilee. (2019). *Adobe After Effects Komplet*. Yogyakarta: PT Elex Media Komputindo, Kompas Gramedia
- Enterprise, Jubilee. (2019). *Tip Trik CorelDRAW X7*. Yogyakarta: PT Elex Media Komputindo, Kompas Gramedia.
- Enterprise, Jubilee. (2019). *Kitab Video Editing dan Efek Khusus*. Yogyakarta: PT Elex Media Komputindo, Kompas Gramedia.
- Ernalida, dkk. (2019). Pembuatan Media Berbasis Kahoot dalam Pembelajaran bagi guru-guru SMA Swasta di Kota Palembang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Erwin, W (2018). Pengembangan Modul Teks Hikayat bagi siswa X tingkat SMA. *Skripsi* . Lampung. FKIP:UNILA.
- Gora, S. Winastwan. (2009). *Step by Step Motion Graphic & Visual Effect Menggunakan Adobe After Effect 6.0*. Jakarta: Andi Publisher.
- Hamzah, A. (1996). *Sastra Melayu Lama dan Raja Rajanya*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Hidayati, Pertiwi. (2009). *Teori Apresiasi Prosa Fiksi*. Bandung: Prisma Press.

- Kemendikbud. (2013). *Buku siswa pendidikan bahasa indonesia SMA/MA Kelas X* (p.111). Jakarta: Kememterian Pendidikan
- Kosasi, E. (2017). *Buku guru Bahasa Indonesia SMA kelas X kurikulum 2013 edisi revisi 2017*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mersika, dkk. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi dengan Pendekatan Inkuiri Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Banyuasin II. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
- Mulyanto. (2016). Analisis & Pembuatan Animasi Motion Graphics pada video profil perusahaan media 4bisnis.com. *Skripsi*. Yogyakarta:STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Nurhayati. (2009). Pengembangan silabus pembelajaran Bahasa Indonesia untuk sekolah menengah pertama di kota Palembang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
- Nurgiantoro, B. (2010). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University.
- Pratiwi. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi berbasis WEB pada materi evolusi kelas XII di SMAN 1 Meulaboh. *Skripsi*. Banda Aceh.FKIP:UIN Ar-raniry.
- Rohman,dkk. (2013). *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem pembelajaran*. Jakarta:Prestasi Pustaka.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, & dkk. (2014). *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Pustekom Dikbud.
- Sanaky, Hujair. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Sudjiman, Panuti. (2006). *Memahami Cerita Rakaan*, Jakarta: Pustaka Jaya.
- Suherli, ddk. (2015). *Buku Guru Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Thahar, H. E. (1999). *Kiat Menulis Cerita Pendek*. Bandung: Penerbit Angkasa.

Widya, Ceni. (2017). Pembelajaran Mengidentifikasi Nilai-nilai Kehidupan yang Terkandung dalam Teks Hikayat Pada siswa Kelas X SMAN 1 Rancaekek. *Skripsi*. Bandung. FKIP:UNPAS.