

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK
TEKS CERITA RAKYAT BERBASIS ED-PUZZLE KELAS X
SMA PUSRI PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh:

Maudina Eka Indarti

NIM: 06021381722071

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK
TEKS CERITA RAKYAT BERBASIS ED-PUZZLE KELAS X SMA
PUSRI PALEMBANG**

SKRIPSI

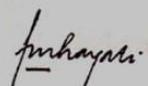
Oleh

**Maudina Eka Indarti
NIM: 06021381722071**

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



**Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
NIP 196207181987032001**

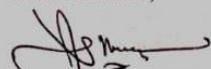
Pembimbing 2,



**Drs. Supriyadi, M.Pd.
NIP195905281983031001**

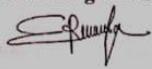
Mengetahui:

Ketua Jurusan,



**Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum.
NIP 196910221994031001**

Koordinator Program Studi,



**Ermalida, S.Pd., M.Hum. Ph.D.
NIP 196902151994032003**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK
TEKS CERITA RAKYAT BERBASIS EDPUZZLE KELAS X SMA
PUSRI PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Maudina Eka Indarti

NIM: 06021381722071

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indoensia

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 28 Juli 2021

TIM PENGUJI

1. Ketua : Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.

2. Sekretaris : Drs. Supriyadi, M.Pd.

3. Anggota : Dra. Sri Rarasati Mulyani, M.M.

4. Anggota : Dr. Subadiyono, M.Pd.

5. Anggota : Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum.

Palembang, Juli 2021
Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra
Indonesia

Ernalida, S.Pd., M.Hum. Ph.D.
NIP 196902151994032003



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maudina Eka Indarti

NIM : 06021381722071

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Rakyat Berbasis *Edpuzzle* Kelas X SMA Pusri Palembang” ini adalah benar-benar tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku 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 in, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Juli 2021
Yang membuat pernyataan,



Maudina Eka Indarti
NIM 06021381722071

HALAMAN PERSEMBAHAN

Allhamdulillah, Allahhu Akbar, puji syukur saya persembahkan kepada Tuhan Maha Baik atas semua air mata, semangat, umur, waktu, kekuatan, kesehatan, dan kesempatan yang telah mengizinkan perjalanan pendidikanku sampai pada titik selesainya skripsi ini. Terima kasih paling serius teruntuk orang-orang baik di balik perjalanan panjang melewati masa tangis dan manis mewujudkan gelar sarjana.

1. Kepada wanita hebat yang sudah membeskarku, mengasuh dan selalu ada dalam setiap hariku, terima kasih. Berkat senyum, doa, dan air matamu gadis kecilmu menjadi kuat, sehat dan penuh semangat.
2. Terima kasih Bapak Efran ayahandaku atas doa dan waktunya untuk setia menemaniku bimbingan.
3. Terima kasih semua anggota keluarga KM.Maulana yang telah memberikan semangat dan motivasi yang sangat berguna untuk saya kedepannya.
4. Terima kasih dosen Pembimbing Akademik dan Skripsi yaitu Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd. atas bimbingan, waktu, ilmu, pengalaman, dan motivasi yang diberikan. Terima kasih Drs. Supriyadi, M.Pd. atas bimbingan, pengalaman, ilmu dan kepercayaannya selama proses studi dan skripsi.
5. Terima kasih Koordinator Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Ermalida, S.Pd., M.Hum, Ph.D., Ketua jurusan Prodi Pendidikan Bahasa dan Seni, Dr. Didi Suhendi, M.Hum. Validator dalam penelitian saya Ermalida, S.Pd., M.Hum, Ph.D, Akhmad Rizki Turama, S.Pd, MA dan Yenni Lidyawati, S.Pd., M.Pd., Admin Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia atas waktu dan kemudahan yang diberikan selama proses studi dan skripsi.
6. Terima kasih Bapak dan Ibu Dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia atas ilmu, doa, pengalaman, dan semangat yang sudah berikan.
7. Terima kasih kepada Ibu Febriani, Mrs. Sarli dan SMA Pusri Palembang atas izin dan kesempatan yang diberikan untuk melakukan penelitian skripsi ini.
8. Terima kasih teman-teman seperjuanganku Pendidikan Bahasa Indonesia 2017 yang sudah mau bekerja sama, saling mendukung dan mengajarkan satu sama lain hingga skripsi ini terselesaikan.
9. Terima kasih sepupu, teman, sahabat, musuh, *the only one* M. Rizkiansyah atas semangat dan semua tindakan nyata yang diberikan. Terima kasih Ki.

10. Terima kasih gadis-gadis kesayangan, para sahabat, teman SMA ku atas semangat, candaan, dan hiburan yang diberi.
11. Terima kasih Pak Bambang atas mimpi membeli rumah pribadi, S2 di luar negeri, beli *ice cream* ke Turki yang selalu jadi cambuk semangat saat lelah. Pak, *see u in TOP*, oke.
12. Tidak lupa juga terima kasih dan rasa amat bangga kepada diri sendiri atas semua lelah dan semangat yang terukir selama masa studi. Din, *love u're self* selalu ya.
13. Terima kasih almamater kebanggan Universitas Sriwijaya.

Motto:

**Percayalah jika sudah jalannya, Allah akan permudahkan.
Berharaplah hanya padanya, niscaya tak ada harap yang terpatahkan.**

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Media Pembelajaran	5
2.1.1 Tujuan Media Pembelajaran	5
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	6
2.2 Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual	6
2.3 Media <i>Ed-puzzle</i>	7
2.3.1 Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Ed-puzzle</i>	9
2.3.2 Langkah-langkah Penggunaan <i>Edpuzzle</i>	9
2.4 Pengertian Menyimak.....	10
2.5 Cerita Rakyat	11
2.6 Temuan dari Peneliti Lain	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Model Penelitian.....	15

3.2 Prosedur Pengembangan Penelitian.....	15
3.2.1 Tahap Analisis (<i>analyze</i>).....	16
3.2.2 Tahap Perancangan (<i>design</i>).....	18
3.2.3 Tahap Pengembangan (<i>develop</i>).....	18
3.3 Subjek Penelitian.....	20
3.4 Teknik Pengumpulan Data	20
3.4.1 Wawancara	20
3.4.2 Angket	21
3.4.3 Lembar Validasi.....	21
3.5 Teknik Analisis Data	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Tahap Analisis (<i>analyze</i>).....	27
4.1.1 Memeriksa Penyebab Dibutuhkannya Pengembangan.....	27
4.1.2 Menentukan Tujuan Pembelajaran	32
4.1.3 Mengonfirmasi Calon Pengguna	35
4.1.4 Mengidentifikasi Sumber Daya yang Diperlukan.....	35
4.1.5 Menentukan Sistem Penyampaian yang Potensional.....	36
4.1.6 Menyusun Rencana Pengelolaan Proyek.....	36
4.2 Tahap Desain (<i>design</i>).....	37
4.2.1 Menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator	37
4.2.2 Membuat <i>Flowchart</i>	37
4.2.3 Membuat Strategi Pengujian	38
4.3 Tahap Pengembangan (<i>develop</i>).....	47
4.3.1 Membangun Konten	47
4.3.2 Memilih Atau Mengembangkan Media Pendukung	47
4.3.3 Mengembangkan Panduan Peserta Didik.....	48
4.3.4 Mengembangkan Panduan untuk Guru.....	48
4.3.5 Melakukan Validasi Ahli	49
4.4 Pembahasan.....	57
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	61

5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Draf Data Awal Produk.....	9
Gambar 2 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	15
Gambar 3 Flowchart Alur Media.....	17
Gambar 4 Grafik Hasil Penilaian Validasi.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penilaian Validasi Media	21
Tabel 2 Penilaian Validasi Materi.....	22
Tabel 3 Penilaian Validasi Bahasa.....	23
Tabel 4 Konversi Skor Hasil Validasi Menjadi Skala Lima	26
Tabel 5 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	27
Tabel 6 Hasil Analisis Kebutuhan Guru	32
Tabel 7 Draf Awal Media Edpuzzle	40
Tabel 8 Hasil Validasi Media.....	50
Tabel 9 Hasil Validasi Materi	51
Tabel 10 Hasil Validasi Bahasa	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Materi.....	67
Lampiran 2 Lembar Validasi Bahasa.....	70
Lampiran 3 Lembar Validasi Media	74
Lampiran 4 Angket Analisis Kebutuhan Guru	79
Lampiran 5 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	81
Lampiran 6 Lembar Usul Judul	90
Lampiran 7 SK Pembimbing	91
Lampiran 8 SK Penelitian	93
Lampiran 9 SK Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	94
Lampiran 10 SK Selesai Penelitian dari Sekolah.....	95
Lampiran 11 Kartu Pembimbingan Skripsi.....	96
Lampiran 12 Kartu Perbaikan.....	102
Lampiran 13 Bukti Perbaikan.....	104
Lampiran 14 Izin Jilid Skripsi.....	105
Lampiran 15 Pernyataan Turnitin.....	106
Lampiran 16 Bukti Turnitin.....	107

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK TEKS
CERITA RAKYAT BERBASIS ED-PUZZLE KELAS X SMA PUSRI
PALEMBANG**

ABSTRAK:

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan analisis kebutuhan peserta didik dan guru kelas X SMA Pusri Palembang terhadap pengembangan media pembelajaran menyimak teks cerita rakyat berbasis *edpuzzle*, (2) mendeskripsikan hasil desain pengembangan media pembelajaran menyimak teks cerita rakyat berbasis *edpuzzle* kelas X SMA Pusri Palembang, (3) mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap pengembangan media pembelajaran menyimak teks cerita rakyat berbasis *edpuzzle* kelas X SMA Pusri Palembang. Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Langkah-langkah model pengembangan ADDIE terdiri dari *Analyze* (tahap analisis), *Design* (tahap perencanaan), *Development* (tahap pengembangan), *Implementation* (tahap pelaksanaan) dan *Evaluation* (tahap evaluasi). Namun peneliti hanya menggunakan tiga dari kelima langkah tersebut yakni *Analyze* (tahap analisis), *Design* (tahap perencanaan) dan *Development* (tahap pengembangan). Pengembangan media pembelajaran ini dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru SMA Pusri Palembang dan peserta didik kelas X IPA 3. Pengembangan media pembelajaran menyimak ini telah melalui uji validasi oleh tiga ahli yang meliputi ahli materi, bahasa dan media. Berdasarkan hasil validasi dari ketiga ahli tersebut, diperoleh nilai sebagai berikut. Validasi media memperoleh nilai **52** dari total 65 dengan rata-rata skor **4.00**, validasi materi memperoleh nilai **37** dari total 45 dengan rata-rata skor **4.11**, dan validasi bahasa memperoleh nilai **43** dari total 50 dengan rata-rata skor **4.3**. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, secara keseluruhan media mendapatkan rata-rata skor **4.13** dengan konversi nilai **B** yang dikategorikan “**valid**”.

Kata Kunci: Pengembangan, media pembelajaran, *edpuzzle*, menyimak, teks cerita rakyat.

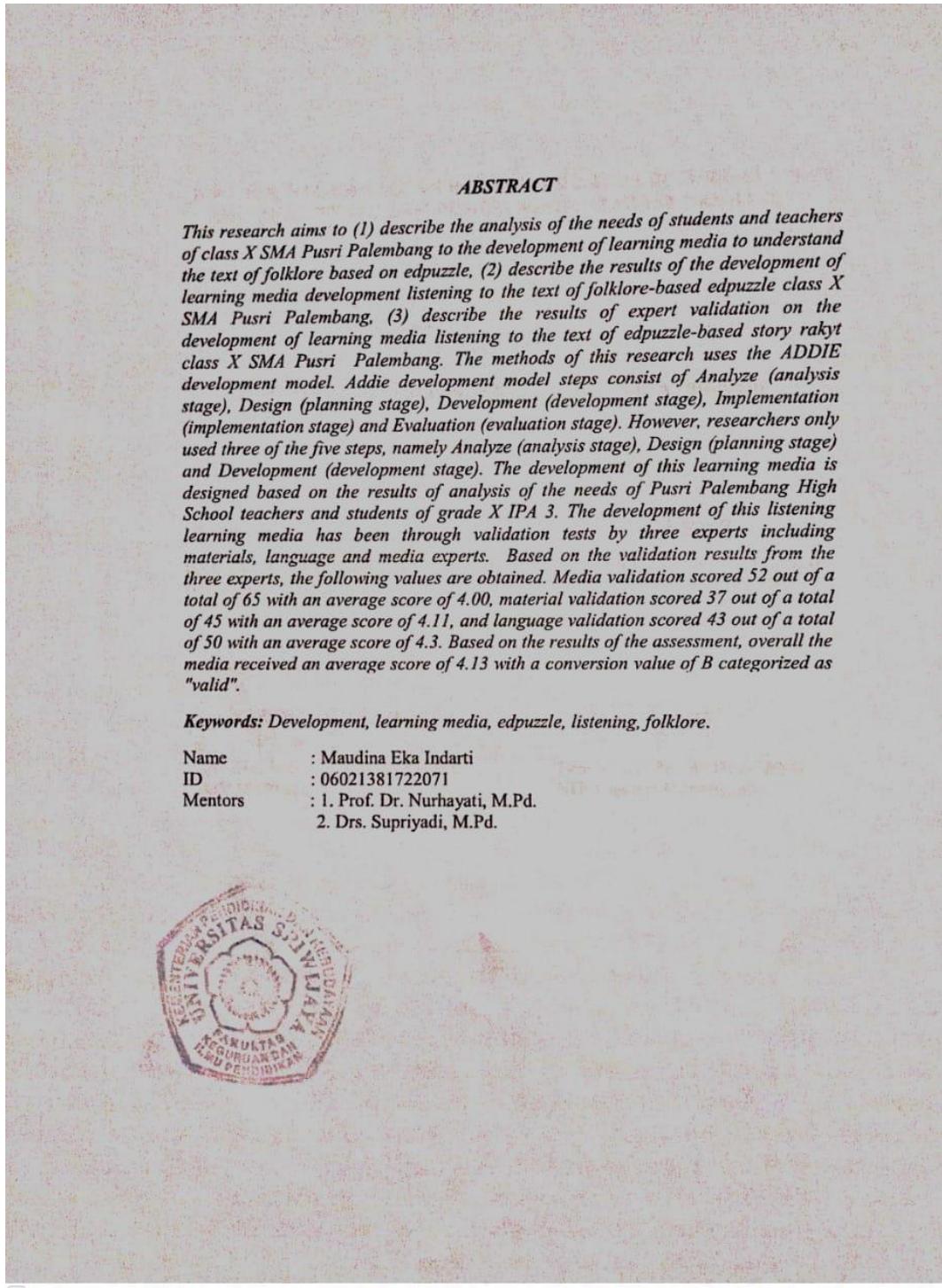
Nama : Maudina Eka Indarti
NIM : 06021381722071
Pembimbing : 1. Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
 2. Drs. Supriyadi, M.Pd.

ABSTRACT

This research aims to (1) describe the analysis of the needs of students and teachers of class X SMA Pusri Palembang to the development of learning media to understand the text of folklore based on edpuzzle, (2) describe the results of the development of learning media development listening to the text of folklore-based edpuzzle class X SMA Pusri Palembang, (3) describe the results of expert validation on the development of learning media listening to the text of edpuzzle-based story rakyat class X SMA Pusri Palembang. The methods of this research uses the ADDIE development model. Addie development model steps consist of Analyze (analysis stage), Design (planning stage), Development (development stage), Implementation (implementation stage) and Evaluation (evaluation stage). However, researchers only used three of the five steps, namely Analyze (analysis stage), Design (planning stage) and Development (development stage). The development of this learning media is designed based on the results of analysis of the needs of Pusri Palembang High School teachers and students of grade X IPA 3. The development of this listening learning media has been through validation tests by three experts including materials, language and media experts. Based on the validation results from the three experts, the following values are obtained. Media validation scored 52 out of a total of 65 with an average score of 4.00, material validation scored 37 out of a total of 45 with an average score of 4.11, and language validation scored 43 out of a total of 50 with an average score of 4.3. Based on the results of the assessment, overall the media received an average score of 4.13 with a conversion value of B categorized as "valid".

Keywords: Development, learning media, edpuzzle, listening, folklore.

Name	:	Maudina Eka Indarti
ID	:	06021381722071
Mentors	:	1. Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd. 2. Drs. Supriyadi, M.Pd.



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan guru dalam menyampaikan materi ajarnya kepada peserta didik. Media juga merupakan semua alat fisik yang digunakan untuk menyajikan pesan serta penarik minat peserta didik agar mau belajar. Dengan kata lain media pembelajaran adalah suatu perantara dalam proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran (Asviyan & Santoso, n.d., p. 517; Noviyanti, Tundjung, & Prasetya, n.d., p. 60; Sanaky, 2013; Sumampouw & Rengkuan, 2018, p. 15).

Menyimak merupakan salah satu keterampilan bahasa pertama yang harus dikuasai peserta didik. Namun, menyimak juga merupakan keterampilan bahasa yang paling sedikit diajarkan di ruang kelas. Kurangnya perhatian guru dalam keterampilan menyimak terlihat dari ketidaksediaan tes kompetensi menyimak, sarana dan media yang tidak memadai serta kurangnya minat peserta didik ketika mendengarkan guru menjelaskan pelajaran. Keterampilan menyimak yang terjadi di sekolah sekarang dilakukan hanya sebatas guru membacakan materi simak dari buku atau peserta didik yang saling bergantian untuk membacakannya (Kamarudin & Samsul, 2013, p. 7; Kaur, 2014, p. 40; Nu Nu Wah, 2019, p. 884; Prihatin, 2017, p. 45; Suparno & Soesetyo, n.d., p. 1; Thirakunkovit, n.d., p. 93; Umroh, n.d., p. 17).

Kegagalan peserta didik dalam menyimak dapat terjadi karena ada kesalahan dalam proses kegiatan menyimak itu sendiri. Oleh sebab itu penting untuk guru memperhatikan kegiatan pramenyimak dan pascamenyimak. Tidak adil jika membawa peserta didik langsung ke dalam proses menyimak tanpa ada arahan sebelumnya. Jadi, untuk mempermudah proses menyimak hendaknya peserta didik mendengarkan arahan yang diberikan guru terlebih dahulu mengenai kegiatan menyimak yang akan dilaksanakan. Setelah itu, kegiatan pascamenyimak juga penting untuk dilakukan. Dengan adanya kegiatan ini dapat membantu peserta didik dalam melatih ingatan mereka dan menyimpulkan hasil menyimak yang mereka peroleh (Rost, 2011, p. 189).

Pentingnya kegiatan menyimak dalam pembelajaran sudah tercantum dalam Kompetensi Dasar (KD 3.7). Menurut Kompetensi Dasar 3.7 peserta didik diminta untuk mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan dibaca.

Cerita rakyat umumnya memiliki persamaan unsur-unsur dengan jenis teks cerita lainnya. Umumnya teks cerita rakyat memiliki unsur-unsur berupa unsur instrinsik dan ekstrinsik. Unsur instrinsik teks cerita rakyat terdiri dari tema, penokohan, alur, latar, dan amanat. Sedangkan unsur ekstrinsik teks cerita rakyat biasanya mengandung nilai-nilai kehidupan, dapat berupa nilai budaya, nilai moral, nilai religius bahkan nilai politik tergantung isi dari cerita tersebut. Namun biasanya, unsur cerita rakyat lebih lengkap dibandingkan dengan cerpen, misalnya jumlah dalam tokoh dalam cerita rakyat lebih banyak dibandingkan dengan teks cerpen (Kosasih, 2016, p. 120). Sudah dijelaskan sebelumnya, pada Kompetensi Dasar 3.7 peserta didik diminta untuk mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan dibaca.

Di dalam proses belajar mengajar media merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi antara guru dan peserta didik. Guru menyampaikan informasi kepada peserta didik mengenai pelajaran yang ada. Media pembelajaran dibutuhkan guna mempermudah proses pembelajaran di kelas. Dengan menggunakan media, kualitas pembelajaran di kelas semakin meningkat. Edpuzzle merupakan sebuah alat atau media interktif yang bersumber dari berbagai video pembelajaran seperti *YouTube*, *Khan Academy*, dan *Crash Course*. Alasan dipilihnya edpuzzle sebagai media yang akan dikembangkan sebab edpuzle memiliki banyak keuntungan. (Alexandra, Gallego, Grancolombiano, & Sociales, n.d., p. 3; Aula, 2020) menyatakan media Ed-Puzzle memiliki beberapa keuntungan diantaranya adalah; Peserta didik memiliki lebih banyak waktu untuk berkonsentrasi karena materi yang diberikan melalui perangkat masing-masing (PC, laptop, gawai), Guru dapat memonitor kemajuan pembelajaran peserta didiknya dari beberapa pertanyaan yang diberikan di dalam video, serta guru dapat mengunduh hasil dan menganalisis statistik hasil pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Febriani selaku guru Bahasa Indonesia Kelas X SMA Pusri Palembang. Menurut Ibu Febriani terdapat beberapa kendala yang di temukan pada peserta didik kelas X di SMA Pusri Palembang terhadap pembelajaran menyimak. Keterbatasan media yang digunakan yang menjadi kendala peserta didik dalam mempelajari materi menyimak teks cerita rakyat. Kurangnya sarana dan prasarana yang menjadi alasan adanya kendala tersebut. Penggunaan media film yang digunakan untuk pembelajaran teks

cerita rakyat di SMA Pusri masih dianggap kurang efektif. Peserta didik terlihat bosan menonton film yang ditampilkan. Setelah itu selain durasi film, bahasa yang digunakan juga masih banyak yang tidak dimengerti oleh peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas penelitian ini perlu dilakukan. Adanya upaya untuk mengembangkan media ini dianggap penting agar memudahkan peserta didik dan guru dalam materi menyimak teks cerita rakyat khususnya bagi peserta didik kelas X SMA Pusri Palembang.

1.2 Rumusan Masalah

Dari adanya penjelasan di atas, peneliti dapat merumuskan beberapa masalah antara lain;

- 1) Bagaimanakah analisis kebutuhan peserta didik dan guru kelas X SMA Pusri Palembang terhadap pengembangan media pembelajaran menyimak teks cerita rakyat berbasis *edpuzzle*?
- 2) Bagaimanakah desain pengembangan media pembelajaran menyimak teks cerita rakyat berbasis *edpuzzle* kelas X SMA Pusri Palembang?
- 3) Bagaimanakah hasil validasi ahli terhadap pengembangan media pembelajaran menyimak teks cerita rakyat berbasis *edpuzzle* kelas X SMA Pusri Palembang?

1.3 Tujuan

Dari beberapa rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki beberapa tujuan antara lain;

- 1) untuk mendeskripsikan analisis kebutuhan peserta didik dan guru kelas X SMA Pusri Palembang terhadap pengembangan media pembelajaran menyimak teks cerita rakyat berbasis *edpuzzle*;
- 2) untuk mendeskripsikan hasil desain pengembangan media pembelajaran menyimak teks cerita rakyat berbasis *edpuzzle* kelas X SMA Pusri Palembang;
- 3) untuk mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap pengembangan media pembelajaran menyimak teks cerita rakyat berbasis *edpuzzle* kelas X SMA Pusri Palembang.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian tentang pengembangan media pembelajaran menyimak teks cerita rakyat berbasis *edpuzzle* pada sisw kelas X SMA Pusri Palembang.

- 1) Bagi peserta didik, melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam menyimak teks cerita rakyat. Dengan peserta didik dimudahkan dalam mengakses pembelajaran kapan pun dan dimana pun.
- 2) Bagi guru, melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan tentang alternatif media pembelajaran digital yang efektif khususnya dalam mengajar pembelajaran menyimak di kelas.
- 3) Bagi peneliti selanjutnya, melalui penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeani, I. S. (2018). Nilai-nilai religius dalam cerita rakyat ciungnawara. *Jurnal Literasi*, 2(April), 47–55.
- Afach, S. A., Kiwan, E., & Semaan, C. (2018). How to enhance awareness on bullying for Special Needs Students using "Edpuzzle" a web 2.0 tool article in fo abstract. *International Journal of Educational Research Review* [Www.Ijere.Com](http://www.Ijere.Com), 3(1), 1–7. Retrieved from <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/394033>
- Aji, W. N., & Setiyadi, D. B. P. (2020). Aplikasi tik tok sebagai media pembelajaran keterampilan bersastra. Retrieved from https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=artikel+media+pembelajaran+&btnG=
- Alexandra, P., Gallego, M., Grancolombiano, P., & Sociales, C. (n.d.). Cómo incluir propuestas TIC en el aula how to include ICT proposals in the classroom Natalia Agudelo Escobar Yenny Milena Peña Casallas Institución Universitaria, 14(25), 1–6.
- Amaliah, A. (2020). Implementation of edpuzzle to improve students'analytical thinking skill in narrative text. *Prosodi: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra*, 14(1), 35–44.
- Andriyanto, A. (2015). Keefektifan penggunaan forktales ofindonesian culture textdalam mata pelajaran bahasa inggris untukmeningkatkan kemampuan membaca siswa. *Public Corner*, 10(2).
- Andryanto, A., & Hamzah, M. A. (2017). Aplikasi cerita rakyat luwu berbasis android. *Prosiding Semantik*, 141–146.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asviyan, M. I., & Santoso, A. B. (n.d.). Hasil belajar siswa pada mata pelajaran instalasi motor listrik, 517–523.
- Aula, M. T. (2020). Improving students'listening slills using edpuzzle e-learning as a tool (A Classroom Action Research for the Seventh-Grade Students of SMP PGRI Ampelin the Academic Year of 2019/2020).
- Bronner, S. (2018). The Challenge of American Folklore to the Humanities. *Humanities*, 7(1), 17. <https://doi.org/10.3390/h7010017>
- Diani, D. R., Nurhayati, N., & Suhendi, D. (n.d.). Pengembangan lembar kerja peserta didik (lkpd) menulis cerpen berbasis aplikasi android. *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(2), 1–13.
- Fentiyan, R. (2018). Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pengembangan media virtual pada materi sop penataan produk. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 06(1).
- García, A., Vidal, E., & Tecnológica, U. (n.d.). A b-Learning / m-Learning experience as support for improving the capabilities of the english area for engineering students Una experiencia b-Learning / m-Learning como soporte para la mejora de las capacidades del área de Inglés para estudiantes de Ingeniería, (July 2019), 24–26.

- Hafizh, A., & Yefterson, R. B. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis video menggunakan windows movie maker dalam pembelajaran sejarah (materi pelajaran : awal masuk dan berkembang agama islam di Indonesia), 3(1), 224–246.
- Kamarudin, S., & Samsul, S. I. (2013). Kajian kesesuaian materi ajar dalam laman <http://www.education.vic.gov.au/LanguagesOnline> dengan kurikulum 2013 untuk keterampilan menyimak bahasa Jerman siswa SMA kelas X, 2.
- Kaur, K. (2014). Teaching listening or testing listening ? *of teaching & learning english in multicultural contexts*, 1(1).
- Kosasih, E. (2016). *Cerdas Berbahasa Indonesia Untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- Kuswara, & Sumayana, Y. (2021). Apresiasi cerita rakyat sebagai upaya memperkuat karakter siswa dalam menghadapi revolusi industri 4.0. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 317–326.
- Mischel, L. J. (2019). Watch and learn ? using edpuzzle to enhance the use of online videos. <https://doi.org/10.1177/2379298118773418>
- Mu, H., & Paparas, D. (2016). Ready for the flipped classroom? Preliminary experiences of the new approach in teaching economics to non-major students. *Applied Economics and Finance*, 3(2).
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. *Diakses Dari Http://Staff.Uny.Ac.Id/Sites/Default/Files/Pengabdian/Dra-Endang-Mulyatiningsih-Mpd/7cpengembangan-Model-Pembelajaran.Pdf. Pada September*.
- Noviyanti, R., Tundjung, & Prasetya, Y. B. (n.d.). Workshop media pembelajaran infografis bagi guru mata pelajaran sebagai media pembelajaran alternatif di madrasah aliyah tansyitul muta'allimiin. *Pengabdian Masyarakat Ilmu Keguruan Dan Pendidikan* [Www.Trilogi.Ac.Id](http://www.Trilogi.Ac.Id), 12–20.
- Nu Nu Wah. (2019). Teaching listening skills to english as a foreign language students through effective strategies. *International Journal of Trend in Scientific Research and Development*, 3(6), 883–887. Retrieved from <https://www.ijtsrd.com/papers/ijtsrd29246.pdf%0Ahttps://www.ijtsrd.com/humanities-and-the-arts/english/29246/teaching-listening-skills-to-english-as-a-foreign-language-students-through-effective-strategies/nu-nu-wah>
- Nurhayati, S., & Suhendi, D. (2015). Dulmuluk traditional art performance: Revitalization and students' appreciation. *LITERA*, 14(2), 229–238.
- Olesia, D. (2018). Folklore as a play in ivan andrusiak's "stefa and her chakalka", "the third snow", "who is afraid of hares." *Knowledge, Educaation, Management*, 22(02).
- Prihatin, Y. (2017). Problematika keterampilan menyimak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Sastranesia*, 5(3), 45–52. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/267901046.pdf>
- Reznani, N. S., Nurhayati, N., & Soetopo, S. (2021). Pengembangan bahan ajar mata kuliah menyimak berbasis kearifan lokal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 6(1), 47–55.
- Rost, M. (2011). Teaching and Researching Listening. In C. N. Candlin & D. R. Hall (Eds.),

- Applied Linguistics in Action Series* (Second, p. 189). United Kingdom.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Stapa, M. A., & Mohammad, N. (2019). The use of addie model for designing blended learning application at vocational colleges in Malaysia. *Asia-Pacific Journal of Information Technology & Multimedia*, 08(01), 49–62. <https://doi.org/10.17576/apjitm-2019-0801-05>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sumampouw, H. M., & Rengkuhan, M. (2018). Penggunaan web offline sebagai media pembelajaran genetika di perguruan tinggi (Pt). *Seminar Nasional Pendidikan Biologi Kepulauan Aula Banau*, (September), 15–25.
- Sundi, V. H., Astari, T., Rosiyanti, H., & Ramadhani, A. (n.d.). Efektivitas penggunaan edpuzzle dalam meningkatkan motivasi belajar pada masa pandemi covid-19.
- Suparno, M. D. A., & Soesetyo, B. H. (n.d.). Materi pembelajaran bahasa Jerman untuk keterampilan menyimak melalui media podcast Moulidya, 6.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryanto, E. (2018). Model pendidikan karakter berbasis pembelajaran apresiasi cerita rakyat dengan menggunakan media wayang kancil. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 17(2), 260. https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v17i2.9663
- Tarigan, H. G. (2008). *Manyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Thirakunkavit, S. (n.d.). A Historical review of the development of listening assessments : pedagogical implications to English teaching and testing, 93–120.
- Umroh, I. L. (n.d.). Tape recorder sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan ketrampilan menyimak, 634.