

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMAHAMI
TEKS HIKAYAT BERBASIS APLIKASI *ARTICULATE
STORYLINE 3* UNTUK SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 1
SUNGAI LILIN**

SKRIPSI

Oleh

Haru Yuniana

NIM: 06021181722050

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMAHAMI
TEKS HIKAYAT BERBASIS APLIKASI *ARTICULATE
STORYLINE 3* UNTUK SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 1
SUNGAI LILIN**

SKRIPSI

oleh

Haru Yuniana

NIM: 06021181722050

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan

Pembimbing 1,



Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.

NIP196207181987032001

Pembimbing 2,



Dr. Agus Saripudin, M.Ed.

NIP196203101987031002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,



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

NIP196902151994032002



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMAHAMI TEKS
HIKAYAT BERBASIS APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE 3*
UNTUK SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 1 SUNGAI LILIN**

SKRIPSI

Oleh

Haru Yuniana

NIM: 06021181722050

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

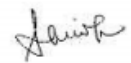
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Senin

Tanggal : 19 Juli 2021

TIM PENGUJI

1. Ketua : Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
2. Sekretaris : Dr. Agus Saripudin, M.Ed.
3. Anggota : Dra. Hj. Sri Indrawati, M.Hum., Ph.D.
4. Anggota : Dra. Sri Rarasati Mulyani, M.M.
5. Anggota : Dr. Santi Oktarina, S.Pd., M.Pd.



Indralaya, Juli 2021
Koordinator Program Studi



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Haru Yuniana

NIM : 06021181722050

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Memahami Teks Hikayat Bebas Aplikasi Articulate Storyline 3 untuk Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Sungai Lilin”* 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 di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Indralaya, Juli 2021

Yang membuat pernyataan,



Haru Yuniana

NIM 06021181722050

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Memahami Teks Hikayat Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline 3* untuk Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Sungai Lilin” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd. dan Dr. Agus Saripudin, M.Ed. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A. Dekan Fkip Unsri, Dr. Didi Suhendi, M.Hum. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Ernalida, S.Pd.,M.Hum., Ph.D. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Dra. Hj. Sri Indrawati, M.Pd.,Ph.D. Dra. Sri Rarasati Mulyani, M.M. dan Dr. Santi Oktarina, S.Pd.,M.Pd. anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang telah memberikan beasiswa Bidikmisi selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, Juli 2021

Penulis,



Haru Yuniana

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..	i
HALAMAN PENGESAHAN ..	ii
HALAMAN PENGESAHAN OLEH TIM PENGUJI ..	iii
PERNYATAAN ..	iv
PRAKATA ..	v
DAFTAR ISI ..	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL ..	x
DAFTAR BAGAN ..	xi
DAFTAR LAMPIRAN ..	xii
ABSTRAK ..	xiii
ABSTRAC ..	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang ..	1
1.2 Rumusan Masalah ..	4
1.3 Tujuan Penelitian ..	4
1.4 Manfaat Penelitian ..	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Media Pembelajaran ..	6
2.1.1 Tujuan dan manfaat Media Pembelajaran ..	6
2.1.2 Jenis Media Pembelajaran ..	7
2.2 Keterampilan Membaca Pemahaman ..	8
2.2.1 Pengertian Membaca Pemahaman ..	8
2.2.2 Tahap Membaca Pemahaman ..	9
2.2.3 Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca ..	9
2.2.4 Mengukur Kemampuan Membaca Pemahaman ..	10
2.3 Hakikat Teks Hikayat ..	11
2.3.1 Pengertian Hikayat ..	11
2.3.2 Fungsi Hikayat ..	11

2.3.3	Karakteristik Teks Hikayat	12
2.3.4	Jenis-Jenis Teks Hikayat	12
2.3.5	Unsur Pembangun Hikayat	12
2.3.6	Nilai-Nilai Teks Hikayat	13
2.4	Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>	14
2.4.1	Kelebihan Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>	15
2.4.2	Kekurangan Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>	15
2.4.3	Cara Menggunakan Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	16
2.5	Penelitian yang Relevan	19

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Metode Penelitian	20
3.2	Prosedur Pengembangan	21
3.2.1	Perencanaan	21
3.2.2	Desain	22
3.2.3	Pengembangan	23
3.3	Lokasi dan Subjek Penelitian	24
3.4	Teknik Pengumpulan Data	25
3.4.1	Teknik Wawancara	25
3.4.2	Teknik Angket	25
3.4.3	Lembar Penilaian Validasi	26
3.5	Teknik Analisis Data	26
3.5.1	Wawancara	26
3.5.2	Angket	26
3.5.3	Lembar Penilaian Validasi	27

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Tahap Perencanaan	30
4.1.1	Hasil Meingidentifikasi Karakteristik Peserta Didik	30
4.1.2	Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru	30
4.1.2.1	Analisis Kebutuhan Siswa	31
4.1.2.2	Analisis Kebutuhan Guru	37
4.1.3	Hasil Menetapkan Permasalahan	39

4.1.4 Hasil Mengumpulkan Sumber	39
4.1.4.1 Sumber Materi	40
4.1.4.2 Sumber <i>Background</i>	40
4.1.4.3 Sumber Video	40
4.1.4.4 Sumber Audio	41
4.1.4.5 Sumber Gambar	41
4.1.4.6 Sumber Tombol (<i>Button</i>)	55
4.2 Tahap Desain	57
4.2.1 Hasil Pembuatan <i>Flowchart</i> dan <i>Storyboard</i>	57
4.3 Tahap Pengembangan	84
4.3.1 Hasil Menyimpulkan Teks	84
4.3.2 Hasil Memasukan Audio dan Video	84
4.3.3 Hasil Menyatukan Program	84
4.3.4 Hasil Validasi Ahli	85
4.3.4.1 Validasi Ahli Media	85
4.3.4.2 Validasi Ahli Kebahasaan	87
4.3.4.3 Validasi Ahli Materi	89
4.3.5 Revisi Produk	90
4.3.5.1 Hasil Revisi Media	91
4.3.5.2 Hasil Revisi Bahasa	96
4.3.5.3 Hasil Revisi Materi	100
4.4 Pembahasan	141
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	144
5.2 Saran	144
DAFTAR PUSTAKA	146
LAMPIRAN	151

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	16
Gambar 2.2 Tampilan Mengganti Nama <i>Scene</i>	16
Gambar 2.3 Menambahkan Konten Pada <i>Slide</i>	17
Gambar 2.4 Petunjuk Menyimpan Projek	17
Gambar 2.5 Tab <i>Ribbon Preview</i>	18
Gambar 2.6 Format File Hasil <i>Publish</i>	18

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 Jawaban Skala Likert	27
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi	28
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Media dan Bahasa	28
Tabel 3.5 Presentase Nilai Validasi	29
Tabel 4.1 Tabel Data Hasil Analisis Kebutuhan Siswa	31
SMA Negeri 1 Sungai Lilin	
Tabel 4.2 Sumber Gambar	41
Tabel 4.3 Sumber Tombol (<i>Button</i>)	55
Tabel 4.5 Papan Cerita (<i>Storyboard</i>) Media <i>Articulate Storyline 3</i>	60
Tabel 4.6 Hasil Validasi Media	85
Tabel 4.7 Hasil Validasi Bahasa	87
Tabel 4.8 Hasil Validasi Materi	89
Tabel 4.9 Gambar Sebelum dan Sesudah Revisi Media	91

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Prosedur Pengembangan	20
Model Penelitian Alessi dan Trollip	
Bagan 4.4 <i>Flowchart Media Articulate Storyline 3</i>	58

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Usul Judul Penelitian	151
2. Lembar Surat Keputusan Pembimbing (SK Pembimbing)	152
3. Lembar Hasil Angket Kebutuhan Guru	154
4. Lembar Instrumen Angket Kebutuhan Siswa	157
5. Lembar Angket Kebutuhan Siswa	161
6. Lembar Hasil Validasi Media	170
7. Lembar Hasil Validasi Bahasa	179
8. Lembar Hasil Validasi Materi	186
9. Lembar Surat Keterangan Izin Penelitian (SK Penelitian)	193
10. Lembar Surat Izin Penelitian	194
 dari Dinas Pendidikan Sumatera Selatan	
11. Lembar Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	195
12. Dokumentasi Peneliti Bersama Guru Bahasa Indonesia	196
 Kelas X di SMA Negeri 1 Sungai Lilin	
13. Tautan Media Pembelajaran Memahami Teks Hikayat Berbasis Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i> ..	196

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMAHAMI TEKS
HIKAYAT BERBASIS APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE 3* UNTUK
SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 1 SUNGAI LILIN**

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran memahami teks hikayat berbasis aplikasi articulate storyline 3 untuk siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sungai Lilin, (2) mendeskripsikan rancangan pengembangan media pembelajaran memahami teks hikayat berbasis aplikasi articulate storyline 3 untuk siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sungai Lilin, (3) mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi articulate storyline 3 untuk siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sungai Lilin. Penelitian dan pengembangan ini mengacu kepada model Allesi dan Trollip dengan 9 tahap pengembangan. Data diperoleh melalui wawancara, angket, dan uji validasi produk. Data hasil wawancara dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Data hasil angket siswa dan guru dianalisis dengan mentabulasi data dari semua aspek. Data hasil uji validasi dianalisis dengan menghitung skor rata-rata dan mengkategorikannya ke dalam tabel sangat layak, layak, cukup layak, dan tidak layak. Hasil uji validasi media pembelajaran dari ahli media memperoleh nilai total 36 dari nilai maksimal 48 dengan nilai presentase 75%, dari ahli bahasa memperoleh nilai total 29 dari nilai maksimal 36 dengan nilai presentase 8,5%, dari ahli materi memperoleh nilai total 33 dari nilai maksimal 44 dengan nilai presentase 75%. Berdasarkan hasil validasi ahli, media pembelajaran memahami teks hikayat berbasis aplikasi articulate storyline 3 untuk kelas X di SMA Negeri 1 Sungai Lilin berkategori layak.

Kata-kata kunci: Pengembangan, media pembelajaran, memahami teks hikayat, *articulate storyline 3*.

DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA TO UNDERSTAND HIKAYAT TEXT BASED ON ARTICULATE STORYLINE 3 APPLICATION FOR CLASS X STUDENTS OF SMA NEGERI 1 SUNGAI LILIN

ABSTRACT

The aims of this study are (1) to describe the needs of students and teachers for the development of learning media to understand hikayat text based on the articulate storyline 3 application for class X students of SMA Negeri 1 Sungai Lilin, (2) to describe the development design of the learning media for understanding hikayat text based on the articulate storyline 3 application for class X students of SMA Negeri 1 Sungai Lilin, (3) to describe the expert validations results on the development of learning media based on the Articulate Storyline 3 application for class X students of SMA Negeri 1 Sungai Lilin. This research and development refer to the Allesi and Trollip model with 9 stages of development. Data were obtained through interviews, questionnaires, and product validation tests. Data from interviews were analyzed using qualitative descriptive techniques. Data from questionnaires were analyzed by tabulating data from all aspects. The data from the validation test results were analyzed by calculating the average score and categorizing it into a very feasible, decent, fairly decent, and not feasible table. Learning media validations results from the media expert obtained a total score of 36 maximum score of 48 with a percentage score of 75%, from a linguistic obtained a total score of 29 maximum score of 36 with a percentage score of 8.5%, from a material expert, obtained a total score of 33 maximum score of 4 with a percentage score of 75%. Based on the results of expert validation, the learning media for understanding hikayat text based on the articulate storyline 3 application for class X at SMA Negeri 1 Sungai Lilin is categorized as feasible.

Keywords: Development, learning media, understanding hikayat text, *articulate storyline 3*.

Pembimbing 1



Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
NIP196207181987032001

Pembimbing 2



Dr. Agus Saripudin, M.Ed.
NIP196203101987031002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP196902151994032002



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada Kurikulum 2013 dinyatakan bahwa salah satu kemampuan yang harus dikuasai peserta didik ialah mengidentifikasi isi dan nilai-nilai yang terkandung dalam teks hikayat baik lisan maupun tulis (kompetensi dasar 3.7). Kemampuan mengidentifikasi isi dan nilai-nilai yang terkandung dalam hikayat tersebut bukanlah kemampuan yang mudah dikuasai oleh peserta didik. Hal itu didukung oleh data yang diperoleh peneliti dari hasil wawancara siswa kelas X dan guru yang mengajarkan mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Sungai Lilin. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu siswa kelas X SMA Negeri 1 Sungai Lilin pada tanggal 15 Juli 2020, diperoleh informasi adanya beberapa permasalahan yang dialami oleh siswa, setelah proses pembelajaran dilakukan secara daring.

Pertama, banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas dari guru. Hal ini disebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru khususnya materi hikayat. Materi hikayat terbilang materi yang sulit, karena pada teks hikayat bahasa yang digunakan adalah bahasa arkais atau melayu sehingga dalam memahami teks hikayat siswa memerlukan penjelasan materi yang kompleks. Hasil wawancara dengan siswa menyatakan bahwa memang benar pada saat pembelajaran guru menggunakan teks hikayat yang panjang dan bahasa yang sulit untuk dipahami. Hal inilah yang menjadi pemicu siswa tidak paham teks hikayat yang diajarkan oleh guru, sehingga ketika mendapatkan tugas, banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas.

Kedua, permasalahan yang dialami oleh siswa berkaitan dengan media pembelajaran. Siswa mengungkapkan media yang sering digunakan guru dalam mengajar secara daring yakni seperti video *youtube* dan buku teks. Menurut salah satu siswa kelas X video dari *youtube* yang ditautkan pada media *google classroom* memberikan kesulitan siswa untuk memahami materi. Video yang

ditautkan pada *google classroom* tidak sepenuhnya menjelaskan materi secara lengkap biasanya, video tersebut hanya memuat video yang berisi penjelasan materi dan tidak dilengkapi dengan contoh, untuk bahan ajar buku teks dinyatakan belum sepenuhnya efektif karena pada buku teks, materi hikayat disajikan tanpa visualisasi contoh teks hikayat selain itu, contoh teks hikayat yang panjang menjadi salah satu penyebab kurangnya minat siswa untuk mempelajari materi hikayat. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran yang sesuai sangat berpengaruh terhadap minat belajar dan pemahaman siswa. Hasil wawancara terhadap salah satu siswa kelas X diperoleh informasi bahwa dirinya lebih paham, antusias, dan serius dalam mengikuti pembelajaran ketika guru tidak hanya memberikan contoh video dari *youtube*, dan materi dari buku teks. Tetapi menggunakan media yang menarik, dan dapat digunakan untuk belajar mandiri, serta media yang memberikan informasi tentang materi hikayat secara lengkap. Media yang dimaksud seperti media *Powerpoint*. Menurutnya media seperti *Powerpoint* dapat memberikan stimulus belajar yang baik, dibandingkan pada buku teks.

Permasalahan lainnya digali oleh peneliti melalui wawancara bersama Ibu Rizka Usna Nurfiyah., S.Pd. selaku guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Sungai Lilin. Hasil wawancara yang dilakukan pada hari Rabu 15 Juli 2020, mengungkapkan bahwa memang benar selama pandemi covid-19 proses pembelajaran yang dilaksanakan belum sepenuhnya optimal. Belum optimalnya pembelajaran ini berkaitan dengan media pembelajaran, dan adanya keterbatasan guru dalam membuat media. Menurut Ibu Rizka di SMA Negeri 1 Sungai Lilin belum ada media pembelajaran yang memiliki fungsi ganda seperti dapat memberi siswa materi, evaluasi atau latihan secara bersamaan. Di SMA ini, guru baru menggunakan media seperti *Google Classroom* dan *Whatsapp* yang masih memiliki kekurangan dalam meningkatkan pemahaman siswa, karena hanya berfungsi untuk memberi materi dan tugas dengan ruang yang berbeda.

Peneliti memilih sekolah SMA Negeri 1 Sungai Lilin sebagai objek penelitian sebab sekolah ini sangat membutuhkan pengembangan media khususnya

pembelajaran memahami teks hikayat. Peneliti memilih media *Articulate Storyline 3* karena media ini dapat diakses dari laptop, gawai, *notebook*, dan *tablet* sehingga dapat menyesuaikan kondisi peserta didik. Selain itu, media ini memiliki beberapa keunggulan seperti memudahkan guru berkreativitas penuh dalam membuat media pembelajaran secara mandiri, memudahkan guru dalam memadukan media pembelajaran baik yang bersifat tulis, audio ataupun video, dan memudahkan guru dalam membuat soal evaluasi yang beragam seperti soal pilihan ganda, soal esai, soal mencocokkan, dan soal benar atau salah. Kelebihan yang dimiliki media *Articulate Storyline 3* ini, secara tidak langsung dapat meningkatkan minat belajar siswa dan kemampuan guru dalam membuat media. Semakin guru kreatif dalam membuat media yang inovatif, semakin tinggi harapan tercapainya indikator pembelajaran (Diani, Nurhayati, & Suhendi, 2019).

Sehubungan dengan uraian permasalahan di atas, penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Memahami Teks Hikayat Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline 3* untuk Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Sungai Lilin” sangat penting dilakukan oleh peneliti sebagai solusi dari permasalahan guru dan siswa terhadap media pembelajaran memahami teks hikayat. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi keterbaharuan media sebagai fasilitas siswa dalam belajar memahami teks hikayat. Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Hadi (2015), Hesta Rafmana (2018), dan Nugraheni (2019). Ketiga penelitian ini memiliki persamaan yaitu sama-sama menggunakan media *Articulate Storyline*, dan memiliki hasil akhir penelitian yang sama yaitu untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak pada materi penelitian, dan objek penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimana kebutuhan siswa dan guru untuk pengembangan media pembelajaran memahami teks hikayat berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* untuk siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sungai Lilin?
- 1.2.2 Bagaimana rancangan pengembangan media pembelajaran memahami teks hikayat berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* untuk siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sungai Lilin?
- 1.2.3 Bagaimana hasil validasi ahli terhadap pengembangan media pembelajaran memahami teks hikayat berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* untuk siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sungai Lilin?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1.3.1 Mendeskripsikan kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran memahami teks hikayat berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* untuk siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sungai Lilin.
- 1.3.2 Mendeskripsikan rancangan pengembangan media pembelajaran memahami teks hikayat berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* untuk siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sungai Lilin.
- 1.3.3 Mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* untuk siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sungai Lilin yang tervalidasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada guru, peserta didik, dan sekolah dalam bentuk informasi, ilmu pengetahuan, pengalaman belajar yang mudah dan menyenangkan, serta media yang mendukung proses pembelajaran di sekolah.

Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada para pembaca sebagai referensi atau penelitian lanjutan tentang pengembangan media *Articulate Storyline 3*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Somad, Adi. Aminudin. & Irawan Yudi. (2008). *Aktif dan Kreatif Berbahasa Indonesia 2*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Aghni, Rizki Ilyasa. (2018). Function and Types of Learning Media in Accounting Learning. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVI, No. 1, 98 – 107.
- Akrim. (2018). Media Learning in Digital Era. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 231, 458–460. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.
- Allesi S. M, & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia For Learning: Methods and development*. (A. & Bacon (Ed.). Needham heights.
- Amiroh. (2020). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline* (Amiroh Ed.) (4 ed.). Yogyakarta: Pustaka Ananda srva.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arvianto, Faizal. (2018). *Media Pembelajaran dalam Pengajaran BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing)*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/8ua24>.
- Arwanda, Priankali. Irianto, Sony. Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2). <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>.
- Cahyaningrum, N. H. (2019). Unsur-Unsur Intrinsik dan Ektrinsik dalam Hikayat Karya Yulita Fitriana dan Aplikasinya sebagai Bahan Ajar Kelas X SMK Priority. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 44–59.
- Churri, Muhammad Ainul. Agung, Yudha Anggana. (2013). *Pengembangan*

Materi dan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Audio Video untuk SMK Negeri 7 Surabaya. 803–809.

Destivianti. (2020). Tugas PPL 1 Perangkat Pembelajaran RPP 1 Cerita Rakyat (Hikayat) Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Program Profesi Guru (PPG).

Dewi. Hilman, Suci Zazkiah. & Irfan. (2018). Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 48–53.

Diani, Rahma Dini. Nurhayati. & Suhendi, Didi. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menulis Teks Cerpen Berbasis Android. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya.*, 7(2), 1–13.

Ernawati, E. (2016). *39 Indikator Penilaian Ahli Media.* 39–124. Diambil dari eprints.umpo.ac.id.

Hadi, Dian Choirul. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Memahami Hikayat Bermuatan Nilai-Nilai Moral untuk Peserta Didik SMA/MA. *Semarang: Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.*

Hamdi, Agus. Wahyudi, Andi Sultan Brilin Susandi Eka. & Humaedi. (2019). Profil Kemampuan Teknik Dasar Sepakbola Terhadap Siswa SMP Negeri 2 Kasimbar. *Journal Sport Sciences and Physical Education*, 7, 103–113.

Harras, A. Kholid. (2016). Hakikat dan Proses Membaca (hal. 1–56). Jakarta: Universitas Terbuka. Diambil dari <http://respository.ut.ac.id/id/eprint/4744>

Hasjim, Nafron. (2001). *Pedoman Penyuluhan Apresiasi Sastra.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Hasibuan, A. Zainal. (2014, September). Buletin BSNP Media Komunikasi dan Dialog Standar Pendidikan. *Badan Standar Nasional Pendidikan, IX/NO.3.* Diambil dari <http://www.bsnp-indonesia.org>.

Herliyanto. (2019). *Membaca Pemahaman dengan Strategi KWL (Pemahaman dan Minat).* Yogyakarta: Deepublish.

Hesta, Rafmana. Chotimah, Umi. & Alfiandra. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn kelas XI di SMA Negeri Srijaya Negara. *Fkip Universitas Sriwijaya: Bhineka Tunggal Ika.*

- Hidayah, Nurul. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Siswa Kelas VIII SMP*. Universitas Sriwijaya.
- Jehadit, Libert. (2016). Faktor-Faktor yang mempengaruhi Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Mahasiswa Semester V Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. *Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*.
- Learning, Aurion. (n.d.). 5 Top Features Articulate Storyline. Diambil dari <http://www.slideshare.net/aurionlearning/top-5-features-of-articulate-storyline?related=1>
- Lidyawati, Yenni. Erenalida. Nurbaya. d.k.k. (2017). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe dalam Pembelajaran Bagi Guru Bahasa Indonesia SMA Swasta di Kecamatan Ilir Barat Palembang. *Fkip Universitas Sriwijaya: Bhineka Tunggal Ika*, 78–82. Diambil dari http://scholar.google.co.id/citations?user=qeZF7GwAAAAJ&hl=id&authuser=1#d=gs_md_citad&u=%252F%253Fview_op%253Dview_citation%2526hl%253Ddid%2526user%253DqeZF7GwAAAAJ%2526authuser%253
- Maula, Ismatul. Indra. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Desain Pembelajaran PAI Berbasis Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11(1), 1595–1603.
- Modul Bahasa Indonesia Semester II*. (2008). *Modul*. Bandung: SMA Santa Angela.
- Mudinillah, Adam. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Penelitian Ipteks*, 4 No 2, 248–258.
- Nugraheni, Dewi Tri. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen*. Universitas Negeri Semarang.
- Nurhayati. Suwartono, Tono. & Saripudin, Agus. (2020). Creating a Web-based Course-book on Revitalization of the Sampyong for University Students. *Universal Journal of Education Research*, 8(12), 6790–6797. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081245>
- Nurhayati. (2008). Studi Kasus Terhadap Penggunaan Silabus Bahasa Indonesia di Kota Palembang: Antara Harapan dan Kenyataan. In *Konferensi Promosi Penelitian Program CEO Universitas Abad 21 Kanagawa* (hal. 153–164). *Jurnal Penelitian Non-Tekstual*.

- Puspitarini, Yanuari Dwi & Hanif, Muhammad. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, Vol.04, No, 53–60. <http://doi.org/http://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Rejeki. Adnan Fachri, M. & Sonang Siregar, Pariang. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343.
- Salam, Naufan Abhgis. (2017). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 2 pada Mata Pelajaran IPS Materi Keadaan Alam Indonesia Kelas VII Tahun Ajaran 2016/2017 di MTS Negeri Sumbang Kabupaten Banyumas*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan: Universitas Negeri Semarang.
- Sari, Temu Kurnia Ambar. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash di SD Negeri 4 Metro Barat*. Institut Agama Islam Negeri Metro.
- Subadiyono. (2016). *Pembelajaran Membaca*. Palembang: Noer Fikri Offset.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Suryandari Ed.). (3 ed.). Bandung: Alfabeta.
- Suhailah, Fina, dkk. (2021). Articulate Storyline: Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Sel. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 19–25. <https://doi.org/2550-0406>
- Suherli, dkk. (2017). *Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK/MAK/ Kelas X Kurikulum 2013 Revisi 2017*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sulastin, Sutrisno. (1983). *Hikayat Hang Tuah Analisa Struktur dan Fungsi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Sumasari, Yoanita Julita. (2019). Unsur Intrinsik dalam Hikayat Cerita Taifah. *Jurnal Pena*. 3(2), 3–6.
- Suwarna, Anik Gufron, dkk. (2013). *Modul Pelatihan Pengembangan*

Keterampilan Dasar Teknik Instruksional (Pekerti). Pusat Pengembangan Kurikulum Instruksional dan Sumber Belajar Universitas Negeri Yogyakarta.

Tampubolon, C. (2018). Kemampuan Membaca Pemahaman Oleh Siswa Kelas VI SD Negeri No. 173305 Sipultak Kec. Pagaran Tahun Pembelajaran 2017/2018. *Jurnal Tapanuli*. 1(1), 197–203.

Udin, Moch. Bahak. Nurdyansyah. & Arifin. (2018). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Sidoarjo Jawa Timur: Umsida Press.

Yaumi, Muhammad. (2018a). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Yaumi, Muhammad. (2018b). Ragam Media Pembelajaran Dari Ragam Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media. *Seminar Nasional dan Workshop Pemanfaatan Media*.

