



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS BUDAYA LOKAL  
DALAM MENULIS SINOPSIS  
PADA SISWA KELAS XI SMK N 1 ADIWERNA  
KABUPATEN TEGAL**

**SKRIPSI**

**Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh**

Nama : Imam Bukhori

NIM : 2601415052

**JURUSAN BAHASA DAN SASTRA JAWA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

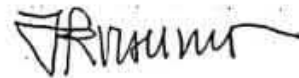
**2019**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Lokal dalam Menulis Sinopsis pada Siswa Kelas XI SMK N 1 Adiwerna Kabupaten Tegal* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, Juli 2019

Pembimbing,



Dra. Sri Prastiti K. A., M.Pd.  
1962050819880302001

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Lokal dalam Menulis Sinopsis pada Siswa Kelas XI SMK N 1 Adiwerna Kabupaten Tegal" telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Selasa

Tanggal : 16 Juli 2019

### Panitia Ujian Skripsi

Dr. Hendi Pratama, S.Pd., M.A.  
198505282010121006  
Ketua



Ucik Fuadhiyah, S.Pd., M.Pd.  
198401062008122001  
Sekretaris



Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd.  
196812151993031003  
Penguji I



Dr. Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd.  
197208062005011002  
Penguji II



Dra. Sri Prastiti K. A. M.Pd.  
1962050819880302001  
Penguji III/Pembimbing



Dr. Sri Rejeki Ump, M.Hum. (196202211989012001)  
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Lokal dalam Menulis Sinopsis pada Siswa Kelas XI SMK N 1 Adiwerna Kabupaten Tegal* ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian, atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Juli 2019



Imam Bukhori

NIM 2601415052

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Motto**

“Orang akan tetap pandai selama dia terus belajar, bila dia berhenti belajar karena dia merasa sudah pandai, mulailah dia bodoh.”

(Gus Mus)

### **Persembahan**

1. Untuk Bapak Ibu tercinta Nasikhi dan Kamisah yang selalu mendoakan, menyemangati dan menginspirasiku.
2. Untuk kakak kakak dan adikku yang selalu mendoakan.
3. Teman temanku yang telah memotivasiku.
4. Untuk almamaterku.

## **PRAKATA**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Lokal dalam Menulis Sinopsis pada Siswa Kelas XI SMKN 1 Adiwerna Kabupaten Tegal* dengan baik. Skripsi ini disusun dalam rangka menyelesaikan studi Strata I untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M. Hum yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Drs. Widodo, M.Pd yang telah memberikan fasilitas administratif dan pengarahan dalam penyusunan skripsi.
4. Dra. Sri Prastiti K. A., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dari awal hingga terselesaikannya skripsi ini.

5. Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd., dan Dr. Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd. selaku penguji yang telah memberikan saran dan masukan.
6. Bapak dan Ibu dosen di Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan motivasi.
7. Bapak dan Ibu guru SMK N 1 Adiwerna yang berkenan membantu dalam berjalannya penelitian.
8. Bapak, Ibu dan keluarga yang senantiasa memberikan semangat dan mendoakan.
9. Teman-teman mahasiswa Bahasa dan Sastra Jawa yang memberikan semangat dan motivasi.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Atas semua doa, dukungan, bimbingan, dan saran dari pihak-pihak yang telah membantu terselesaikannya penulisan skripsi ini, semoga berlimpah rahmat kepada- Nya. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat baik bagi penulis pribadi maupun orang lain.

Penulis

## ABSTRAK

**Bukhori, Imam. 2019. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Lokal dalam Menulis Sinopsis pada Siswa Kelas XI SMKN 1 Adiwerna Kabupaten Tegal*. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra.Sri Prastiti K. A., M.Pd.**

**Kata kunci: Budaya lokal, Menulis sinopsis, Multimedia interaktif**

Pembelajaran menulis sinopsis teks cerita rakyat berjalan kurang maksimal, karena siswa masih kesulitan dalam menulis sinopsis berbahasa Jawa, kurangnya ketertaikan siswa dengan pembelajaran menulis sinopsis, dan materi tidak sesuai dengan lingkungan siswa. Maka dari itu, perlu adanya pengembangan multimedia interaktif berbasis budaya lokal untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah kebutuhan pengembangan multimedia interaktif berbasis budaya lokal dalam menulis sinopsis menurut guru dan siswa, bagaimanakah desain multimedia interaktif dan bagaimanakah hasil uji validasi multimedia interaktif menurut ahli. Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan kebutuhan pengembangan multimedia interaktif berbasis budaya lokal dalam menulis sinopsis menurut guru dan siswa, mendeskripsikan desain multimedia interaktif dan mendeskripsikan hasil uji validasi multimedia interaktif menurut ahli

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development*. Langkah-langkah penelitian antara lain potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain. Data dan sumber data yaitu siswa guru dan ahli. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan siswa membutuhkan multimedia interaktif agar mereka lebih tertarik dengan pembelajaran. Isi multimedia interaktif terdiri dari enam menu, yakni kompetensi, *sinau*, *gladhen*, bantuan, profil dan pustaka. Uji ahli materi memperoleh skor sebesar 25 dari skor maksimal 32. Hasil uji validasi ahli media memperoleh skor sejumlah 24 dari skor maksimal 32. Hasil uji validasi ahli menunjukkan bahwa media layak untuk digunakan. Perbaikan multimedia disarankan pada aspek tampilan dan aspek isi materi. Perbaikan aspek tampilan yaitu perbaikan pada halaman utama yang ditambah tampilan profil dan pustaka,



tampilan tata letak ilustrasi pada contoh. Perbaiki pada aspek isi materi yaitu perbaikan kalimat pada materi dan perbaikan bentuk soal latihan.

Berdasarkan hasil penelitian, penulis menyarankan, 1) bagi guru, multimedia interaktif berbasis budaya lokal bisa menjadi alternatif media pembelajaran menulis sinopsis teks cerita rakyat, 2) bagi siswa, multimedia interaktif berbasis budaya lokal menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik dan mempermudah siswa dalam pembelajaran menulis sinopsis teks cerita rakyat, sehingga memotivasi belajar siswa, dan 3) bagi peneliti, dapat melakukan penelitian lanjutan terhadap multimedia interaktif berbasis budaya lokal ini.

## SARI

**Bukhori, Imam. 2019. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Lokal dalam Menulis Sinopsis pada Siswa Kelas XI SMKN 1 Adiwerna Kabupaten Tegal*. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra.Sri Prastiti K. A., M.Pd.**

**Tembung pangurut: Budaya lokal, Menulis sinopsis, Multimedia interaktif**

*Pasinaon nulis sinopsis teks crita rakyat durung bisa optimal, amarga siswa isih kangelan anggone nulis sinopsis bahasa Jawa, siswa kurang seneng marang pasinaon nulis sinopsis, lan materi ora pas karo dhaerahe siswa. Mula saka kuwi, dianakake multimedia interaktif berbasis budaya lokal supaya siswa seneng sinau nulis sinopsis.*

*Perkara ing panaliten iki yaiku, kepiye kabutuan guru lan siswa ngenani multimedia interaktif berbasis budaya lokal, kepiye desain multimedia interaktif lan kepiye asil uji validasi multimedia interaktif miturut ahli. Ancas panaliten iki yaiku njlentrehna kabetahan guru lan siswa ngenani multimedia interaktif berbasis budaya lokal, njlentrehna desain multimedia interaktif lan njlenterehna asil uji validasi multimedia interaktif miturut ahli.*

*Panaliten iki migunakake metode Research and Development. Langkah-langkah panaliten iki yaiku potensi lan masalah, pangumpulan data, desain produk, validasi desain lan revisi desain. Data lan sumber data panaliten dijupuk saka siswa, guru lan ahli. Teknik pangumpulan data migunakake teknik observasi, wawancara lan angket. Teknik analisis data migunakake analisis deskriptif kualitatif.*

*Asil panaliten nuduhake siswa butuh multimedia interaktif supaya seneng marang pasinaon. Isine multimedia interaktif ana nem menu yaiku kompetensi, sinau, gladhen, bantuan, profil lan pustaka. Asil uji ahli materi bijine 25 saka biji maksimal 32, dene saka uji ahli media bijine 24 saka biji maksimal 32. Miturut asil uji validasi bisa disimpulke media iki pantes digunakake. Saran saka para ahli kangge perbaikan multimedia ana ing bab tampilan lan isi materi. Perbaikan bab tampilan halaman utama yaiku ditambah tampilan profil lan pustaka, tata letak gambar ing conto. Perbaikan bab isi materi yaiku ukara ing materi lan jinis soal latihan.*

*Miturut asil panaliten, panulis ngaturi panyaruwe, 1) kanggo guru, multimediai nteraktif berbasis budaya lokal bisa dadi pilihan media pasinaon nulis*

*sinopsis teks crita rakyat, 2) kanggo siswa, multimedia interaktif berbasis budaya lokal dadi salah siji media pasinaon kang nyenengake lan nggampangake siswa ing pasinaon nulis sinopsis teks crita rakyat, sahingga bisa nyenengake siswa ing sinau, lan 3) kanggo panaliten, bisa nerusake panaliten multimedia interaktif berbasis budaya lokal iki.*

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK .....	viii
SARI.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
DAFTAR BAGAN .....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah .....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian .....	5
1.6 Manfaat Penelitian .....	5
1. Manfaat Teoretis .....	6
2. Manfaat Praktis .....	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS .....	7
2.1 Kajian Pustaka.....	7
2.2 Landasan Teori.....	15
2.2.1 Media Pembelajaran.....	16
2.2.1.1 Jenis Jenis Media Pembelajaran.....	17
2.2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	18
2.2.1.3 Media interaktif berbasis komputer .....	19
2.2.2 Menulis.....	21
2.2.2.1 Tujuan Menulis .....	21
2.2.2.2 Jenis dan Bentuk Tulisan .....	23
2.2.2.3 Menulis Sinopsis .....	24
2.2.2.4 Langkah Langkah Menulis Sinopsis .....	25
2.2.3 Cerita Rakyat.....	27
2.2.4 Budaya Lokal .....	29
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 31
3.1 Pendekatan Penelitian .....	31
3.2 Data dan Sumber Data .....	32
3.2.1 Data .....	32
3.2.2 Sumber Data.....	33
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	34
a. Observasi .....	34
b. Wawancara .....	35
c. Angket .....	35

3.4 Instrumen Penelitian.....	36
3.4.1 Lembar Observasi .....	36
3.4.2 Pedoman Wawancara .....	36
3.4.3 Angket.....	37
3.4.3.1 Angket Kebutuhan .....	37
3.4.3.2 Angket Uji Validasi.....	40
3.5 Teknik Analisis Data.....	41
3.5.1 Analisis Data Kebutuhan Desain Media .....	42
3.5.2 Analisis Data Uji Validasi.....	42
 BAB IV PAPARAN DAN ANALISIS DATA.....	 43
1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru Terhadap Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Lokal dalam Menulis Sinopsis Teks Cerita Rakyat .....	43
1.1.1 Kebutuhan Siswa Terhadap Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Lokal dalam Menulis Sinopsis Teks Cerita Rakyat .....	45
1.1.2 Kebutuhan Guru Terhadap Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Lokal dalam Menulis Sinopsis Teks Cerita Rakyat....	47
1.2 Prototipe Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Lokal Untuk Menulis Sinopsis Teks Cerita Rakyat .....	48
1.3 Hasil Uji validasi Terhadap Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Lokal dalam Menulis Sinopsis Teks Cerita Rakyat .....	57
1.3.1 Hasil Uji Validasi Ahli Materi Terhadap Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Lokal dalam Menulis Sinopsis Teks Cerita Rakyat .....	57
1.3.2 Hasil Uji Validasi Ahli Media Terhadap Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Lokal dalam Menulis Sinopsis	

Teks Cerita Rakyat .....	59
1.4 Hasil Perbaikan Prototipe Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Lokal dalam Menulis Sinopsis Teks Cerita Rakyat .....	60
BAB V PENUTUP.....	72
5.1 Simpulan .....	72
5.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA .....	74
LAMPIRAN.....	77

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Kisi Kisi Lembar Observasi .....	36
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Kebutuhan Guru Terhadap Media.....	37
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Media.....	39
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru Terhadap Media .....	39
Tabel 3.5 Kisi Kisi Angket Penilaian Materi .....	40
Tabel 3.6 Kisi Kisi Angket Penilaian Media .....	41



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan Awal Multimedia .....	49
Gambar 4.2 Menu Utama pada Multimedia.....	50
Gambar 4.3 Tampilan Menu Kompetensi.....	51
Gambar 4.4 Isi Materi dalam Multimedia Interaktif.....	54
Gambar 4.5 Menu Latihan .....	56
Gambar 4.6 Menu Bantuan .....	57
Gambar 4.7 Perbaikan menu kompetensi.....	61
Gambar 4.8 Perbaikan menu <i>sinau</i> .....	63
Gambar 4.9 Perbaikan tampilan menu <i>gladhen</i> .....	64
Gambar 4.10 Tampilan menu profil dan pustaka.....	65
Gambar 4.11 Perbaikan kalimat pada materi .....	67
Gambar 4.12 Perbaikan jenis latihan soal .....	71

## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Prosedur Penelitian .....	32
-------------------------------------	----

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Analisis Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Media.....	78
Lampiran 2 Analisis Angket Kebutuhan Guru Terhadap Media .....	80
Lampiran 3 Lembar Observasi.....	82
Lampiran 4 Pedoman Wawancara .....	83
Lampiran 5 Angket Kebutuhan Siswa .....	86
Lampiran 6 Angket Kebutuhan Guru.....	90
Lampiran 7 Isi Materi.....	105
Lampiran 8 Penilaian Ahli materi .....	113
Lampiran 9 Penilaian Ahli media .....	116
Lampiran 10 Surat Ijin Penelitian .....	119
Lampiran 11 Surat keputusan dosen pembimbing.....	120
Lampiran 12 Surat keterangan telah melakukan penelitian .....	121
Lampiran 13 Surat keterangan selesai bimbingan proposal.....	122

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran Bahasa Jawa yang diajarkan di sekolah merupakan salah satu wujud upaya pelestarian nilai-nilai budaya dan bahasa lokal. Sejalan dengan pola pikir yang melatarbelakangi kurikulum 2013 Muatan Lokal Bahasa Jawa, pembelajaran bahasa Jawa sebagai upaya pengolahan kearifan budaya lokal untuk didayagunakan dalam pembangunan budaya nasional, watak dan karakter bangsa. Pembelajaran muatan lokal bahasa Jawa mempersiapkan siswa agar mereka memiliki wawasan yang mantap tentang lingkungannya serta sikap dan perilaku bersedia melestarikan dan mengembangkan sumber daya alam, kualitas sosial, dan kebudayaan untuk mendukung pembangunan nasional maupun pembangunan setempat. Bahasa Jawa dijadikan sebagai muatan lokal wajib dari jenjang SD samapai SMA sebagai upaya mewujudkan siswa yang sadar akan kekhasan dan keunikan budaya serta bahasa lokal yang dimilikinya serta mempunyai kesadaran untuk menjaga dan melestarikannya.

Kurikulum 2013 muatan lokal Bahasa Jawa terdapat kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa yakni menulis dan menyajikan sinopsis teks cerita rakyat. Menulis sinopsis bertujuan untuk memberikan sebuah gambaran ringkas dan singkat mengenai isi cerita berdasarkan urutan atau kronologis ceritanya. Teks cerita rakyat termasuk teks sastra. Dapat disimpulkan bahwa menulis sinopsis termasuk ketrampilan menulis karya sastra. Menulis karya sastra merupakan

kreatifitas, sehingga membutuhkan ketertarikan siswa untuk menulis. Untuk menggali proses kreatif, dibutuhkan motivasi yang kuat dari siswa agar mampu mengantar daya imajinasi siswa dalam menulis gagasan.

Daya tarik siswa terhadap ketrampilan menulis dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu upaya untuk mencapai proses pembelajaran menyenangkan yakni melalui metode pembelajaran yang tepat dan menarik. Selain itu, penggunaan media yang menarik menjadi faktor keberhasilan untuk mencapai pembelajaran yang menyenangkan. Media yang diterapkan tentunya harus sejalan dengan kemajuan teknologi dan informasi. Hal ini sekaligus untuk menjawab persoalan pembelajaran Bahasa Jawa yang dinilai masih konvensional. Media merupakan salah satu hal terpenting untuk mencapai keberhasilan suatu proses pembelajaran, apalagi untuk KD menulis sinopsis teks cerita rakyat. Media sangat dibutuhkan untuk mendatangkan proses kreatif, imajinasi dan motivasi siswa.

Media merupakan sarana yang paling tepat untuk merangsang kreatifitas siswa. Sebagaimana dikatakan oleh Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad: 2013) bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran siswa diantaranya yaitu: pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahamii oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu media menjadi salah satu sarana terpenting dalam pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswanya.

Budaya lokal sebagai salah satu manifestasi budaya bangsa diajarkan di sekolah-sekolah melalui muatan lokal Bahasa Jawa. Namun, pada kenyataan di lapangan pembelajaran Bahasa Jawa belum mampu memaksimalkan potensi kearifan lokal di tiap-tiap daerah. Hal tersebut dapat diamati melalui materi ajar yang dimuat di buku buku paket, hanya budaya daerah tertentu yang menjadi rujukan. Padahal tiap daerah memiliki potensi dan kearifan lokal yang berbeda. Di Kabupaten Tegal sering dijumpai berbagai materi ajar yang tidak kontekstual. Materi ajar yang menjadi rujukan merupakan teks yang isinya budaya dan kearifan lokal daerah lain. Untuk mata pelajaran bahasa, tentu ini menjadi sebuah persoalan yang harus diselesaikan. Teks yang disajikan tidak senada dengan nilai-nilai budaya lokal di daerah tersebut. Dengan adanya teks-teks yang tidak sesuai dengan budaya lokal tentu akan menyulitkan siswa dalam menggali kreatifitasnya di dalam menulis sinopsis teks cerita rakyat. Oleh karena itu, upaya menyisipkan basis budaya lokal dalam pembelajaran bahasa Jawa sangat penting.

Berdasarkan permasalahan permasalahan di atas, peneliti mengangkat tema pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal. Media ini berbentuk audio dan visual. Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan kreatifitas siswa serta membantu guru dan siswa dalam menyelesaikan persoalan pembelajaran bahasa Jawa terkhusus untuk KD menulis dan menyajikan sinopsis teks cerita rakyat.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka identifikasi masalah yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran menulis sinopsis teks cerita rakyat yang ada di sekolah membuat siswa dan guru mengalami kesulitan untuk melaksanakan pembelajaran.
2. Dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dengan materi ajar yang kontekstual berbasis budaya lokal agar siswa mudah memahami dan merepresentasikan kegiatan pembelajaran di sekolah dengan lingkungannya.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, perlu adanya pembatasan masalah. Pembatasan masalah ini bertujuan agar penelitian tetap pada satu fokus dan tidak meluas. Penelitian ini berfokus pada pengembangan multimedia interaktif berbasis budaya lokal dalam menulis sinopsis teks cerita rakyat. Pengembangan media ini diharapkan mampu menjadi salah satu sarana untuk memudahkan guru dan siswa di dalam pembelajaran menulis sinopsis teks cerita rakyat dan dapat menanamkan nilai-nilai budaya lokal terhadap siswa.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dalam pendahuluan, permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kebutuhan pengembangan multimedia interaktif berbasis budaya lokal dalam menulis sinopsis pada siswa kelas XI SMK N 1 Adiwerna Kabupaten Tegal menurut guru dan siswa?
2. Bagaimanakah desain multimedia interaktif berbasis budaya lokal dalam menulis sinopsis pada siswa kelas XI SMK N 1 Adiwerna Kabupaten Tegal?
3. Bagaimanakah hasil uji validasi desain multimedia interaktif berbasis budaya lokal dalam menulis sinopsis pada siswa kelas XI SMK N 1 Adiwerna Kabupaten Tegal?

### **1.5 Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan kebutuhan pengembangan multimedia interaktif berbasis budaya lokal dalam menulis sinopsis pada siswa kelas XI SMK N 1 Adiwerna Kabupaten Tegal menurut guru dan siswa.
2. Membuat desain multimedia interaktif berbasis budaya lokal dalam menulis sinopsis pada siswa kelas XI SMK N 1 Adiwerna Kabupaten Tegal.
3. Mendeskripsikan hasil uji validasi desain multimedia interaktif berbasis budaya lokal dalam menulis sinopsis pada siswa kelas XI SMK N 1 Adiwerna Kabupaten Tegal.

### **1.6 Manfaat**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam dunia Pendidikan, baik manfaat teoretis maupun praktis.



## 1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengembangan teori pembelajaran menulis sinopsis teks cerita rakyat dan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal dalam menulis sinopsis teks cerita rakyat pada siswa kelas XI SMK N 1 Adiwerna Kabupaten Tegal.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat untuk siswa, guru, dan peneliti-peneliti selanjutnya. Bagi siswa, penelitian ini akan mempermudah dalam proses pembelajaran menulis sinopsis teks cerita rakyat. Bagi guru, penelitian ini akan memberikan solusi untuk masalah kekurangan media pembelajaran dan materi ajar yang tidak kontekstual. Bagi peneliti-peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat memperkaya wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal dalam menulis sinopsis pada siswa kelas XI SMK N 1 Adiwerna Kabupaten Tegal. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi pijakan dan dapat dijadikan sumber inspirasi untuk melakukan penelitian-penelitian berikutnya.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

#### 2.1 Kajian Pustaka

Sebelum penelitian ini, terdapat beberapa penelitian yang komponen di dalamnya memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal dalam menulis sinopsis pada siswa kelas XI SMK N 1 Adiwerna Kabupaten Tegal. Beberapa penelitian yang pernah dilakukan dan relevan dilakukan oleh Istiqomah (2011), Woottipong (2014), Arifiyanto (2015), Fatmawati (2015), Syahputraaji (2015), Tyas (2015), Pertiwi (2016), Ningsih (2016), Widyahastuti (2016), Kadek dkk (2017), Astuti dkk (2018), Delfanida (2018).

Istiqomah (2011) melakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Penguasaan EYD Pada Siswa SMA*. Penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah menggunakan pendekatan penelitian *Research and Development (R and D)*. Istiqomah berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran bahasa anak SMA yakni untuk memepelajari EYD bahasa Indonesia.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah menyebutkan secara garis besar, harapan siswa terhadap media pembelajaran interaktif EYD yaitu dapat menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari EYD. Dari segi materi, siswa menginginkan penjelasan yang singkat tetapi jelas dan tidak membingungkan dan sesuai dengan porsi anak SMA. Tampilan isi akan lebih

menarik jika disertai dengan gambar atau animasi, tetapi tidak perlu berlebihan sehingga perhatian siswa tetap pada materi yang disajikan. Media yang dihasilkan sebaiknya dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri sehingga siswa tidak bergantung pada keberadaan guru.

Woottipong (2014) melakukan penelitian yang berjudul *Effect of Using Video Materials in the Teaching of Listening Skills for University Students*. Penelitian yang dilakukan oleh Woottipong menggunakan pendekatan penelitian eksperimen. Woottipong bermaksud meningkatkan kemampuan menyimak mahasiswa melalui media audio video dan mengevaluasi sikap mahasiswa terhadap penggunaan audio visual dalam pembelajaran ketrampilan menyimak.

Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa video dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman bahasa mahasiswa. Para mahasiswa lebih tertarik dan mengikuti pembelajaran dengan serius. Para mahasiswa lebih terdorong dan termotivasi untuk belajar dari video dari pada mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan buku teks. Dengan demikian pembelajaran dalam ketrampilan berbahasa yang disampaikan melalui audio visual lebih efektif karena dapat memotivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Arifiyanto (2015) melakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Film Pendek Berbasis Kontekstual Untuk Kompetensi Menulis Naskah Drama Bagi Siswa Kelas XI SMA*. Pendekatan penelitian yang digunakan Arifiyanto yakni menggunakan pendekatan *Research and Development (R and D)*. Arifiyanto mengembangkan media berbentuk film pendek dengan pendekatan kontekstual untuk kompetensi menulis naskah drama.

Arifiyanto menyebutkan di dalam kelas, belum banyak media pembelajaran penunjang, khususnya untuk kompetensi menulis naskah drama. Hal tersebut dinilai sebagai salah satu penyebab sulitnya pembelajaran menulis naskah drama.

Setelah melakukan penelitian didapatkan hasil mengenai bentuk fisik media yang dibutuhkan siswa. Arifiyanto memaparkan bahwa bentuk fisik media film pendek dan isi media yang dibutuhkan siswa yakni harus sesuai dengan kondisi psikologis siswa

Fatmawati (2015) melakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Hidayah Semarang*. Penelitian yang dilakukan Fatmawati bertujuan untuk memproduksi mobile learning berbasis android untuk memudahkan pemahaman materi pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas X TKJ di SMK Hidayah Semarang dan untuk peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa. Pendekatan penelitian Fatmawati menggunakan pendekatan *Research and Development*.

Fatmawati berhasil mengembangkan sebuah media menggunakan Adobe Falsh CS6 untk materi menulis sebuah undangan sederhana. Dalam proses pengembangan media, ada 6 *scene* yang dibuat meliputi: a) *opening* yakni tampilan awal yang berisi logo, judul dan sasaran pengguna, b) *apresiasi*, pada *scene* ini berisi percakapan dua orang tentang materi menulis sebuah undangan sederhana, c) *study*, *scene* ini berisi materi secara lebih rinci, d) *evaluation*, berisi kumpulan soal sebagai bentuk evaluasi dari pembelajaran, e) *kompetensi*, berisi standar

kompetensi dan kompetensi dasar dan f) *help*, berisi petunjuk tombol tombol yang ada di dalam media.

Setelah uji efektifitas yang dilakukan peneliti, media tersebut efektif digunakan untuk pembelajaran Bahasa Inggris menulis undangan sederhana. Berdasarkan penelitian tersebut, penerapan media *mobile learning* yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Syahputraaji (2015) melakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan Sinematisasi Cerita Pendek Bermuatan Budaya Lokal Sebagai Media Pembelajaran Cerita Pendek di SMK*. Penelitian yang dilakukan Syahputraaji menggunakan pendekatan penelitian *Research dan Development (R and D)*. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan wawancara. Untuk analisis data, menggunakan statistik deskriptif. Syahputraaji berupaya mengembangkan media berbentuk sinematisasi cerita pendek bermuatan budaya lokal sebagai salah satu media pembelajaran dalam memahami cerita pendek di SMK.

Setelah penelitian yang dilakukan, Syahputraaji meberikan saran kepada guru hendaknya dapat mengarahkan siswa untuk mengetahui dan memahami khasanah budaya lokal karena sangat berguna untuk melestarikan budaya bangsa.

Tyas (2015) melakukan penelitian yang berjudul *Peningkatan Ketrampilan Menulis Sinopsis Teks Cerita Rakyat Melalui Model Pembelajaran Picture And Picture Pada Siswa Kelas XI MIA SMA Negeri 1 Salaman Magelang*. Penelitian ini

bertujuan untuk meningkatkan ketrampilan menulis sinopsis teks cerita rakyat melalui model pembelajaran *picture and picture* pada siswa kelas XI MIA SMA Negeri 1 Salaman Magelang. Penelitian yang dilakukan Tyas menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitiannya menyebutkan kemampuan menulis melalui model *picture and picture* mengalami peningkatan sejumlah 90, 32%.

Penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini yakni penelitian yang dilakukan oleh Pertiwi (2016) berjudul *Pengembangan Media Macromedia Flash Professional 8 Dalam Pembelajaran Menulis Dialog Untuk Siswa Kelas VII SMP N 3 Karanganyar*. Penelitian yang dikaji oleh Pertiwi mengkaji tentang pengembangan media pembelajaran menulis. Pendekatan penelitian yang digunakan Pertiwi adalah pendekatan penelitian *Research and Development (R and D)*.

Pertiwi berhasil membuat media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* untuk ketrampilan menulis. Dengan menggunakan media *Macromedia Flash* Pertiwi mampu menciptakan media yang dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Berdasarkan saran dari ahli, materi yang dipilih dalam media tersebut harus disesuaikan dengan pengalaman belajar siswa.

Ningsih (2016) melakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan media menulis dialog berbasis aurora 3D pada siswa SMP kelas VII*. Penelitian yang dilakukan oleh Ningsih berhasil membuat produk media untuk pembelajaran

menulis. Dalam meneliti Ningsih menggunakan pendekatan *Research and Development (R n D)*.

Dari hasil penelitiannya Ningsih memaparkan bahwa media sangat dibutuhkan dalam ketrampilan menulis karena dapat memotivasi belajar siswa dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Widyahastuti (2016) melakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Untuk Kelas V Sekolah Dasar*. Penelitian tersebut berhasil mengembangkan media interaktif untuk materi unggah ungguh Bahasa Jawa bagi siswa kelas V SD menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6*. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research dan Development*.

Komponen multimedia yang menjadi perhatian dalam pengembangan media antara lain: a) teks, jenis font yang dipakai bervariasi, ukuran huruf dibuat tidak terlalu besar maupun terlalu kecil agar nyaman dibaca. Banyaknya teks dalam satu halaman multimedia juga dibuat seimbang sehingga tidak terlalu sedikit atau terlalu ramai. Warna huruf yang dipilih adalah warna yang kontras dengan warna background agar terlihat jelas dan mudah dibaca, b) grafik/ image, pemilihan gambar memperhatikan kesesuaiannya dengan materi. Ukuran dan penempatan gambar menyesuaikan besarnya ruang dalam satu halaman multimedia, c) animasi, animasi banyak digunakan dalam multimedia interaktif ini, terutama untuk menampilkan contoh penggunaan unggahungguh bahasa Jawa, d) audio, penggunaan audio dalam multimedia interaktif ini meliputi musik latar, narasi

pada animasi contoh penggunaan unggahungguh bahasa Jawa, e) *interactive link, interactive link* dalam multimedia interaktif unggahungguh bahasa Jawa terdiri dari button dan menu. Penggunaan button atau tombol navigasi memudahkan siswa berpindah dari satu slide ke slide yang lain untuk mengakses materi. Berdasarkan uji coba terbatas pada siswa, media interaktif menggunakan flash layak digunakan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Kadek dkk (2017) melakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik Untuk Kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja*. Penelitian yang dilakukan Kadek dkk menggunakan pendekatan *penelitian Research and Development (R and D)*.

Kadek dkk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash ini untuk mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. Tampilan Media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash yang didesain oleh peneliti menjadikan siswa lebih fokus terhadap pelajaran yang akan dipelajari. Materi dalam pengembangan media ini disisipi konten berupa video ilustrasi, tutorial sebagai pendukung interaktifnya. Hal tersebut agar siswa dapat mengetahui bentuk nyata dari materi yang dipelajarinya.

Astuti dkk (2018) melakukan penelitian yang berjudul *Effectiveness Of Elements Periodic Table kon Interactive Multimedia In Nguyen Tat Thanh High School*. Penelitian yang dilakukan oleh Astuti dkk mengkaji tentang keefektifan multimedia interaktif dalam pembelajaran unsur unsur tabel periodik di SMP



Nguyen Thanh. Desain penelitian yang digunakan Astuti dkk menggunakan desain penelitian *Research and Development* (R n D). Multimedia interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi Adobe Flash.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Astuti dkk menyebutkan bahwa pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari uji keefektifan yang dilakukan oleh Astuti dkk menyebutkan 61.76% siswa mendapatkan nilai yang sangat bagus dan multimedia interaktif mendapat respon yang baik dari siswa dan pengguna. Dengan demikian pembelajaran dengan multimedia interaktif berbasis flash dapat menjadikan pembelajaran efektif dan memotivasi belajar siswa.

Delfanida (2018) melakukan penelitian yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama Dengan Menggunakan Media Audio visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 26 Pekanbaru Tahun Pembelajaran 2015/2016*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterampilan menulis naskah drama pada siswa kelas VIII SMP Negeri 26 Pekanbaru yang masih perlu ditingkatkan.

Dalam penelitiannya Delfanida mengungkapkan dari jumlah 36 siswa, terdapat beberapa siswa yang kurang yakin untuk mengungkapkan idenya melalui kegiatan menulis. Hal tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor. Dilihat dari faktor internal, kurangnya minat siswa menyebabkan naskah drama yang dihasilkan kurang maksimal. Lemahnya keterampilan menulis naskah drama siswa juga dapat disebabkan oleh minimnya dan kurang efektif penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Hasil *pre test* yang dilakukan menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa 64,86 dengan tingkat ketuntasan minimal (KKM) untuk pelajaran menulis Naskah Drama di SMP Negeri 26 Pekanbaru adalah sebesar 78. Dengan demikian dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa belum mencukupi KKM yang telah ditetapkan. Jumlah siswa yang sudah tuntas pada tes awal sebanyak 7 orang (19,44%) dan selebihnya belum tuntas 29 orang (80,55%).

Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media Audio Visual, diperoleh hasil belajar siswa dengan rata-rata 79,86. Jumlah siswa yang tuntas menjadi 32 orang (88,88%) sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas hanya 4 orang (11,11%). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media berbentuk audio visual sangat berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar siswa untuk ketrampilan menulis.

Dari paparan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa sebelumnya telah ditemukan beberapa penelitian yang mengambil topik yang sama dengan penelitian ini yakni pengembangan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *flash* sangat baik untuk diterapkan dalam pembelajaran, karena dapat meningkatkan keaktifan, motivasi dan hasil belajar siswa serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

## **2.2 Landasan Teori**

Sebagai pijakan untuk merealisasikan penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teori yaitu: (1) media pembelajaran, (2) menulis, (3) cerita rakyat, dan (4) budaya lokal.

### 2.2.1 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dari pengertian tersebut dapat kita pahami bahwa media adalah alat yang digunakan sebagai pengantar atau perantara. Arsyad (2013:2) menjelaskan bahwa media adalah bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar demi mencapai tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Media digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Media membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Sejalan dengan pemikiran Arsyad, Gagne dan Brigs (1997) (dalam Arsyad, 2013:4) menjelaskan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video, *camera*, *video recorder*, *film*, *slide* (gambar bingkai) foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Rusman (2018:143) menambahkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Bentuk-bentuk stimulus bisa dipergunakan sebagai media diantaranya adalah manusia; realita; gambar bergerak atau tidak; tulisan dan suara yang direkam.

Dari beberapa pendapat di atas dapat diambil simpulan media pembelajaran adalah benda yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sebagai suatu proses pembelajaran.

### **2.2.1.1 Jenis Jenis Media Pembelajaran**

Arsyad (31:2013) mengelompokkan jenis jenis media berdasarkan perkembangan teknologi menjadi empat yakni: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

1. Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, atau representasi fotografik dan reproduksi.
2. Teknologi audio visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.
3. Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi lainnya adalah karena informasi/ informasi yang disampaikan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual.
4. Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

### 2.2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Levie & Lentz (1982) (dalam Arsyad, 2013:20-21) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris.

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambing dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

### **2.2.1.3 Multimedia Interaktif Berbasis Komputer**

Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi sesuai kebutuhan. Media komputer dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana dalam melakukan simulasi untuk melatih ketrampilan di kompetensi tertentu Munir (2012:4).

Senada dengan pendapat Munir, Rusman (2012:147-148) secara lebih singkat menerangkan, multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Menurut Vaughan, 1998 (dalam Munir, 2012:111) Multimedia adalah sebuah kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi, video yang merupakan elemen-elemen saling berkaitan. Ketika dapat mengikuti keinginan pengguna, menampilkan proyek multimedia dan dapat mengontrol apa dan kapan elemen diserahkan, maka itulah yang disebut multimedia interaktif. Interaktif menciptakan hubungan dua arah sehingga dapat menciptakan situasi dialog antara dua atau lebih pengguna, Jacob 1992 (dalam Munir, 2012:111)

Sementara itu, Arsyad (2013:162) menyebutkan bahwa multimedia interaktif adalah berbagai macam kombinasi gabungan antara grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan satu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran. Munir (2012:19) menambahkan aspek interaktif dalam multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan. Apabila dalam suatu aplikasi multimedia diberikan suatu

kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, maka multimedia itu disebut dengan *interactive multimedia*.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yaitu multimedia yang berisi gabungan antara teks, grafik dan audio visual yang cara kerjanya dapat dikendalikan oleh penggunanya. Untuk membuat multimedia interaktif berbasis komputer, peneliti menggunakan aplikasi *Adobe Flash Profesional CS6*.

Menurut Rusman (2018:150-151) Beberapa model multimedia interaktif di antaranya:

1. *Model Drills*: Model drills dalam Pembelajaran berbasis computer pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati situasi yang sebenarnya.
2. *Model Tutorial*: Pembelajaran berbasis komputer model tutorial merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak komputer yang berisi materi pelajaran.
3. *Model Simulasi*: Model simulasi dalam CBI pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.

4. *Model Games Instruction*: Model permainan ini dikembangkan berdasarkan atas “pembelajaran menyenangkan”, di mana siswa akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan.

### **2.2.2 Menulis**

Menurut Tarigan (2008:22) Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu. Tarigan (2008:3-4) menambahkan pendapatnya menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis ini, penulis haruslah terampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kata. Sependapat dengan Tarigan, Sutardi (2012:2) menerangkan menulis adalah persoalan eksistensi, yaitu kesadaran untuk berproses aktif-kreatif yang terus menerus.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan melukiskan lambang lambang grafik menjadi sebuah bahasa dengan memperhatikan struktur bahasa.

#### **2.2.2.1 Tujuan Menulis**

Hugo Hartig, (dalam Tarigan, 2008:25-26) merangkum tujuan penulisan sebuah tulisan sebagai berikut:

- a) *Assignment purpose* (tujuan penugasan)



Tujuan penugasan ini sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali. Penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri (misalnya para siswa yang diberi tugas merangkum buku; sekretaris yang ditugaskan membuat laporan atau notulen rapat).

*b) Altruistic purpose* (tujuan altruistik)

Penulisan bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan kedudukan para pembaca, ingin menolong para pembaca memahami menghargai perasaan, dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu.

*c) Persuasive purpose*

Tulisan yang bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.

*d) Informational purpose* (tujuan informasional, tujuan penerangan)

Tulisan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan/ penerangan kepada para pembaca.

*e) Self-expressive purpose* (tujuan pernyataan diri)

Tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca.

*f) Creative purpose* (tujuan kreatif)

Tujuan ini erat hubungannya dengan tujuan pernyataan diri. Tetapi “keinginan kreatif” di sini melebihi pernyataan diri, dan melibatkan dirinya dengan keinginan mencapai norma artistik, atau seni yang ideal, seni idaman.

*g) Problem-solving purpose* (tujuan pemecahan masalah)

Dalam tulisan seperti ini penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi.

#### **2.2.2.2 Jenis dan Bentuk Tulisan**

Berdasarkan bentuknya Weaver (dalam Tarigan, 1983: 27) membuat klasifikasi tulisan sebagai berikut:

a. Eksposisi

Tarigan (2008:65) tulisan eksposisi adalah tulisan yang bertujuan menjelaskan sesuatu kepada para pembaca. Tulisan ini menggunakan berbagai cara untuk mencapai tujuan itu, misalnya dengan pengklasifikasian, pembatasan, penganalisisan, penjelajahan, penafsiran, dan penilaian.

b. Deskripsi

Tarigan (2008:52) Tulisan deskriptif adalah tulisan yang bersifat melukiskan atau memerikan seperti apa adanya tanpa menambah atau mengurangi keadaan yang sebenarnya. Tujuan tulisan deskriptif adalah mengajak para pembaca bersama-sama menikmati, merasakan, memahami dengan sebaik-baiknya beberapa obyek (saran, maksud), adegan, kegiatan

(aktivitas), orang (pribadi, oknum) atau suasana hati yang dialami oleh seorang penulis.

c. Narasi

Narasi merupakan bentuk wacana yang berusaha mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa sehingga tampak seolah olah pembaca melihat atau mengalami sendiri peristiwa itu (Keraf, 2007: 136). Unsur yang paling penting dari sebuah narasi adalah perbuatan atau tindakan. Narasi tidak hanya menjelaskan suatu peristiwa atau kejadian karena di dalam narasi terdapat unsur waktu. Dengan demikian, pengertian narasi mencakup dua unsur dasar, yaitu perbuatan yang terjadi dalam suatu rangkaian waktu.

d. Argumentasi

Keraf (2007: 3) menyatakan bahwa argumentasi merupakan sebuah retorika yang berusaha mempengaruhi sikap dan pendapat orang lain, agar mereka itu percaya dan akhirnya bertindak sesuai dengan yang diinginkan penulis atau pembicara. Dalam teks argumentasi penulis menggunakan berbagai strategi atau piranti retorika untuk meyakinkan pembaca ihwal kebenaran atau ketidak benaran itu. Karangan ini bertujuan untuk membuktikan kebenaran suatu penapat atau kesimpulan dengan bukti sebagai dasarnya.

Berdasarkan penjelasan jenis dan bentuk tulisan di atas, menulis sinopsis teks cerita rakyat termasuk kegiatan menulis berbentuk narasi, karena teks cerita rakyat berisi kisah tokoh yang diceritakan menurut urutan kejadian waktu.

### 2.2.2.3 Menulis Sinopsis

Sinopsis menurut KBBI IV (2008:1315) artinya ikhtisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis itu; ringkasan; abstraksi.

Makna tersebut mirip dengan pendapat yang dikemukakan Keraf (2001:261) bahwa ringkasan (*pr̄ecis*) adalah suatu cara yang efektif untuk menyajikan suatu karangan yang panjang dalam bentuk singkat. Kata *pr̄ecis* sebenarnya berarti memotong atau meringkas. Sebab itu membuat ringkasan atau sebuah karangan yang panjang dapat diumpamakan memangkas sebatang pohon sehingga tinggal batang dan cabang-cabang, dan ranting-ranting yang terpenting beserta daun-daun yang diperlukan. Sehingga tampak bahwa esensi pohon masih dipertahankan. Dalam ringkasan keindahan gaya bahasa, ilustrasi, serta penjelasan-penjelasan yang terperinci dihilangkan, sedangkan sari karangannya dibiarkan tanpa hiasan. Walaupun bentuknya ringkas, namun *pr̄ecis* itu tetap mempertahankan pikiran pengarang dan pendekatannya yang asli.

Dari pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa sinopsis merupakan ringkasan karya sastra atau lainnya dengan tetap memperhatikan gagasan pokok yang disampaikan pengarang.

### 2.2.2.4 Langkah-langkah Menulis Sinopsis

Keraf (2001:263-268) merumuskan langkah-langkah permulaan dalam membuat sebuah ringkasan adalah sebagai berikut:

1. Membaca naskah asli: penulis ringkasan harus membaca naskah asli seluruhnya beberapa kali untuk mengetahui kesan umum dan maksud pengarang.
2. Mencatat gagasan utama: semua gagasan utama atau gagasan yang penting dicatat atau digarisbawahi.
3. Membuat reproduksi: sebagai langkah ketiga penulis ringkasan menyusun kembali suatu karangan singkat (ringkasan) berdasarkan gagasan-gagasan utama sebagaimana yang dicatat dalam langkah kedua di atas.
4. Ketentuan tambahan: disamping ketiga langkah di atas masih ada beberapa ketentuan tambahan yang perlu diperhatikan pada waktu menyusun ringkasan (langkah ketiga).

Beberapa hal yang perlu diperhatikan agar ringkasan itu diterima sebagai tulisan yang baik.

- a. Sebaiknya dalam menyusun ringkasan dipergunakan kalimat tunggal daripada kalimat majemuk. Kalimat majemuk menunjukkan bahwa ada dua gagasan atau lebih yang bersifat paralel. Bila ada kalimat majemuk telitilah kembali apakah tidak mungkin dijadikan kalimat tunggal.
- b. Bila mungkin ringkaskanlah kalimat menjadi frasa, frasa menjadi kata. Begitu pula rangkaian gagasan yang panjang hendaknya diganti dengan suatu gagasan sentral saja. Seperti sudah dikemukakan dalam langkah kedua, ada kalimat yang dapat diabaikan sama sekali, malahan ada pula alinea yang sama sekali dibuang kalau perlu.

- c. Jumlah alinea tergantung dari besarnya ringkasan dan jumlah topik utama yang akan dimasukkan dalam ringkasan. Alinea yang mengandung ilustrasi, contoh, deskripsi, dsb. Dapat dihilangkan kecuali yang dianggap penting. Semua alinea semacam itu yang akan dipertahankan karena dianggap penting, harus pula dipersingkat atau digeneralisasi. Semua kutipan langsung pada prinsipnya dipakai sebagai ilustrasi atau contoh. Dengan demikian kutipan dapat diabaikan, atau kalau dianggap penting maka diberikan singkatnya.
- d. Bila mungkin semua keterangan atau kata sifat dibuang; kadang-kadang sebuah kata sifat atau keterangan masih dipertahankan untuk menjelaskan gagasan umum yang tersirat dalam rangkaian keterangan atau rangkaian kata sifat yang terdapat dalam naskah.
- e. Pertahankan gagasan asli, serta ringkaskanlah gagasan-gagasan itu dalam urutan seperti urutan naskah asli. Urutan topik sebagaimana dicatat dari karangan asli itulah yang harus dirumuskan kembali dalam kalimat penulis ringkasan. Dalam usaha merumuskan kembali karangan itu, penulis ringkasan harus menjaga agar tidak boleh ada hal yang baru dimasukkan, atau tanpa sadar penulis memasukkan pikirannya sendiri.
- f. Biasanya untuk suatu ringkasan ditentukan pula panjang ringkasan akhirnya. Dengan demikian meringkaskan suatu karangan menjadi 100 kata, padahal yang diminta adalah 200 kata, bukan merupakan suatu keahlian. Dengan membuat ringkasan yang 100 kata berarti ada separuh dari gagasan yang seharusnya dimasukkan, dihilangkan begitu saja.

### 2.2.3 Cerita Rakyat

Proop (1987:4) menyatakan bahwa cerita rakyat merupakan cerita yang mengandung kejadian-kejadian yang ajaib, dan ceritanya tentang kehidupan sehari-hari dan tentang kehidupan binatang.

Adapun menurut Danandjaja (2002:2) cerita rakyat merupakan bagian dari kebudayaan kolektif yang tersebar dan diwariskan secara turun-temurun di antara kolektif lain secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai gerak atau alat bentuk lain.

Menurut William R. Bascom (dalam Danandjaja, 2002:50) cerita rakyat dapat dibagi dalam tiga golongan besar yaitu, (1). mite (*myth*), (2). Legenda (*legend*), dan (3) dongeng atau (*folktale*).

#### 1. Mite

Mite adalah cerita prosa rakyat, yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh yang empunya cerita. Mite ditokohi oleh para dewa atau makhluk setengah dewa. Peristiwa terjadi di dunia lain, atau di dunia bukan seperti yang kita kenal sekarang, dan terjadi pada masa lampau.

#### 2. Legenda

Legenda adalah prosa rakyat yang mempunyai ciri-ciri yang mirip dengan mite, yaitu dianggap pernah benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Berlainan dengan mite legenda ditokohi manusia, walaupun ada kalanya mempunyai sifat-sifat luar biasa dan seringkali juga dibantu

makhluk makhluk ajaib. Tempat terjadinya adalah di dunia seperti yang kita kenal kini, karena waktu terjadinya belum terlalu lampau.

### 3. Dongeng

Dongeng adalah prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita dan dongeng tidak terikat oleh waktu dan tempat.

#### **2.2.4 Budaya Lokal**

Budaya lokal adalah budaya yang masih dilestarikan dalam cakupan wilayah tertentu. Wujud budaya dapat berupa benda, karya maupun gagasan. Sebagaimana dalam ilmu antropologi, “kebudayaan” diartikan sebagai keseluruhan sistem gagasan. Tindakan dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik manusia dengan belajar. (Koentjaraningrat, 2009:144).

Budaya lokal yang menjadi fokus pembahasan dalam penelitian ini adalah cerita rakyat. Cerita rakyat dikenalkan kepada masyarakat melalui tradisi lisan. Cerita rakyat merupakan salah satu wujud budaya lokal yang disampaikan melalui bahasa lisan. Sebagaimana diketahui, bahasa merupakan satu dari unsur kebudayaan. Hal tersebut dikemukakan oleh Koentjaraningrat (2009:165), ada tujuh unsur sebagai isi pokok dari tiap kebudayaan di dunia yaitu; bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, dan kesenian.



Nilai nilai budaya lokal dalam cerita rakyat menjadi saksi sejarah bagi masyarakat. Cerita rakyat merupakan alat transmisi budaya lokal saksi sejarah di masa lampau serta media ekspresi dan representasi budaya (Insum dkk: 571). Cerita rakyat sebagai bagian dari budaya lokal suatu daerah memiliki nilai dan kearifan lokal yang mencerminkan budaya masyarakat dimana cerita tersebut berkembang. Pembelajaran menulis sinopsis teks cerita rakyat berbasis budaya lokal menjadi pilihan yang tepat, karena dapat meningkatkan kemampuan menulis sekaligus mengenalkan budaya lokal yang berkembang di daerahnya.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Lokal Dalam Menulis Sinopsis Teks Cerita Rakyat pada Siswa Kelas XI SMK N 1 Adiwerna Kabupaten Tegal” yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Multimedia interaktif berbasis budaya lokal dalam menulis sinopsis teks cerita rakyat sangat dibutuhkan, karena berdasarkan observasi yang dilakukan, motivasi siswa dalam pembelajaran menulis masih kurang. Kurangnya motivasi disebabkan karena siswa masih kesulitan dalam menulis sinopsis berbahasa Jawa, kurangnya ketertarikan siswa dengan pembelajaran menulis sinopsis, dan materi tidak sesuai dengan lingkungan siswa.
2. Prototipe multimedia interaktif berbasis budaya lokal dalam menulis sinopsis teks cerita rakyat disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa. prototipe media berbentuk audio visual yang berisi materi, contoh, dan latihan.
3. Berdasarkan hasil uji ahli materi dan media, prototipe multimedia interaktif berbasis budaya lokal dalam menulis sinopsis teks cerita rakyat mengalami perbaikan yaitu pada aspek tampilan dan aspek isi materi. Perbaikan aspek tampilan yaitu perbaikan pada halaman utama yang ditambah tampilan

profil dan pustaka, tampilan tata letak ilustrasi pada contoh. Perbaikan pada aspek isi materi yaitu perbaikan kalimat pada tampilan materi dan perbaikan bentuk soal latihan.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil dari penelitian, dapat disampaikan saran yaitu, 1) bagi guru, multimedia interaktif berbasis budaya lokal bisa menjadi alternatif media pembelajaran menulis sinopsis teks cerita rakyat, 2) bagi siswa, multimedia interaktif berbasis budaya lokal menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik dan mempermudah siswa dalam pembelajaran menulis sinopsis teks cerita rakyat, sehingga memotivasi belajar siswa, dan 3) bagi peneliti, dapat melakukan penelitian lanjutan terhadap multimedia interaktif berbasis budaya lokal ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifiyanto, Fajar. 2015. *Pengembangan Media Film Pendek Berbasis Kontekstual untuk Kompetensi Menulis Naskah Drama bagi Siswa Kelas XI SMA*. Skripsi. Semarang: UNNES, <https://lib.unnes.ac.id/21991/1/2101409076-s.pdf> (diunduh 25 februari 2019).
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astuti, F. K., Edy Cahyono, Supartono, Ngoc Chau Van & Nguyen Thuy Duong. 2018. Effectiveness of Elements Periodic Table Interactive Multimedia in Nguyen Tat Thanh High School *International Journal of Indonesian Education and Teaching*. Vol. 2, No. 1, hal (1-10). <http://e-journal.usd.ac.id/index.php/IJiet/article/view/951>. (diunduh 25 februari 2019).
- Danandjaja, James. 2002. *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Graffiti.
- Delfanida. 2018. Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama dengan Menggunakan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 26 Pekanbaru Tahun Pembelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 2, No. 4, hal (521-532). <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/5/2/>. (diunduh 25 februari 2019).
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Empat*. Jakarta: Gramedia.
- Fatmawati, Siti. *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Cs6 pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Hidayah Semarang*. Skripsi. Semarang: UNNES. <https://lib.unnes.ac.id/23003/1/1102411015.pdf>. (diunduh 25 Februari 2019).
- Insum Malawat dkk. Nilai Budaya dalam Cerita Rakyat Manarmarkeri. Malakalah diseminarkan dalam Konferensi Nasional Bahasa dan Sastra III. <http://s3pbi.fkip.uns.ac.id/wp-content/uploads/2016/01/Insum-Malawat-dkk.pdf> (diunduh pada tanggal 7 Februari 2019).
- Istiqomah. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Penguasaan Eyd pada Siswa SMA*. Skripsi.

- Semarang: UNNES. <https://lib.unnes.ac.id/7915/1/10604.pdf>. (diunduh 25 Februari 2019).
- Kadek, A. P. Y., Ketut U. A., Wayan S. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik untuk Kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Vo. 14, No.2, hal (199-209). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/11107>. (diunduh 25 Februari 2019).
- Keraf, Gorys. 2001. *KOMPOSISI: Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*. Jakarta: Nusa Indah.
- Keraf, gorys. 2007. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia. Pustaka Utama
- Koentjaraningrat. 1997. *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Koentjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munir. 2012. *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Ningsih, Nofi Setiowati. 2016. *Pengembangan Media Menulis Dialog Berbasis Aurora 3D Pada Siswa SMP Kelas VII*. Skripsi. Semarang: UNNES.
- Pertiwi, Rohmawati Herni. 2016. *Pengembangan Media Macromedia Flash Profesional 8 Dalam Pembelajaran Menulis Dialog Untuk Siswa Kelas VII SMP N 3 Karanganyar*. Skripsi. Semarang: UNNES.
- Proop, V. 1987. *Morfologi Cerita Rakyat*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Rusman. 2018. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahputraaji, 2015. Eka Fitri. *Pengembangan Sinematisasi Cerita Pendek Bermuatan Budaya Lokal Sebagai Media Pembelajaran Cerita Pendek di SMK*. Skripsi. Semarang: UNNES, <https://lib.unnes.ac.id/22226/1/2101411095-s.pdf>. (diunduh 25 Februari 2019).

- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: ANGKASA.
- Tyas, Dewi Styaning. 2015. *Peningkatan Keterampilan Menulis Sinopsis Teks Cerita Rakyat Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Pada Siswa Kelas XI MIA SMA Negeri 1 Salaman Magelang*. Skripsi. Surakarta: UNS, [https://eprints.uns.ac.id/23858/1/k4211012\\_pendahuluan.pdf](https://eprints.uns.ac.id/23858/1/k4211012_pendahuluan.pdf). (diunduh 25 Februari 2019).
- Widyahastuti, Esti. 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Untuk Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi. Yogyakarta: UNY. <https://anzdoc.com/download/pengembangan-multimedia-interaktif-unggah-ungguh-bahasa-jawafdc5bdead64c0ccaf2bb797e9ef7182c39153.html>. (diunduh 25 Februari 2019).
- Woottipong, Kretsai. 2014. Effect of Using Video Materials in the Teaching of Listening Skills for University Students. *International Journal of Linguistics*. Vol. 6, No.4, hal (200-212). [http://www.macrothink.org/journal/index.php/ijl/article/viewFile/5870/pdf\\_125](http://www.macrothink.org/journal/index.php/ijl/article/viewFile/5870/pdf_125). (diunduh 25 Februari 2019).