

**MÉDIA ARTICULATE STORYLINE 3 DINA PANGAJARAN GUGURITAN**  
**(Studi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII SMP Negeri 29 Bandung**  
**Taun Ajaran 2020/2021)**

**SKRIPSI**

diajukeun pikeun nyumponan salasihiji sarat nyangking gelar  
Sarjana Pendidikan



ku  
Gifari Jakawali  
1704172

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA SUNDA**  
**FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA**  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**  
**2021**

Gifari Jakawali, 2021  
MÉDIA ARTICULATE STORYLINE 3 DINA PANGAJARAN GUGURITAN

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

**LEMBAR HAK CIPTA**  
**MÉDIA ARTICULATE STORYLINE 3 DINA PANGAJARAN GUGURITAN**  
**(Studi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII SMP Negeri 29 Bandung**  
**Taun Ajaran 2020/2021)**

oleh  
Gifari Jakawali  
1704172

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Sunda  
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

©Gifari Jakawali  
Universitas Pendidikan Indonesia  
April 2021

Hak cipta dilindungi undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan cetak ulang, difotocopi, atau cara lainnya tanpa ijin penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

GIFARI JAKAWALI  
NIM 1704172

**MEDIA ARTICULATE STORYLINE 3 DINA PANGAJARAN GUGURITAN**  
(Studi Eksperimen ka Siswa Kelas VIII SMPN 29 Bandung  
Tahun Ajaran 2020/2021)

disahyuan jeung disahkeun ku:  
Pangaping I,



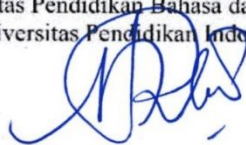
**Prof. Dr. H. Rahman, M. Pd.**  
NIP 195704011984121001

Pangaping II,



**Haris Santosa Nugraha, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 198902082015041003

Kauninga ku  
Pupuhu Departemen Pendidikan Bahasa Sunda<sup>1</sup>  
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra  
Universitas Pendidikan Indonesia,



**Dr. Hj. Ruhaliah, M.Hum.**  
NIP 196411101989032002

**MÉDIA ARTICULATE STORYLINE 3 DINA PANGAJARAN GUGURITAN**  
**(Studi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII SMPN 29 Bandung**  
**Taun Ajar 2020/2021)<sup>1</sup>**

**Gifari Jakawali<sup>2</sup>**

**ABSTRAK**

Ieu panalungtikan dikasangkutan ku hengkerna pangaweruh siswa kana diajar guguritan dina mangsa *pandemi (COVID-19)*. Guguritan mangrupa salasahiji karya sastra Sunda nu wangunna puisi tur kauger ku aturan pupuh. Dumasar kana hasil panalungtikan, teu sakabéh siswa mahan kana guguritan. Lantaran, siswa téh teu wanoh kana struktur panulisan guguritan kalawan pamakéan média pangajaranna teu éféktif. Ku kituna, ayana média *articulate storyline 3* dipiharep bisa ngungkulan masalah nu karandapan siswa. Ieu panalungtikan miboga udagan pikeun ngadéskripsikeun: 1) kaweruh siswa dina pangajaran guguritan di kelas ékspérimén, 2) kaweruh siswa dina pangajaran guguritan di kelas kontrol, 3) éféktivitas kaweruh siswa dina pangajaran guguritan di kelas ékspérimén jeung di kelas kontrol. Méthode anu digunakeun nyaéta studi ékspérimén murni kalawan désain *post-test only control design*. Populasi na nyaéta siswa kelas VIII SMP Negeri 29 Bandung Taun Ajaran 2020/2021. Sampel na nyaéta siswa Kelas VIII A jeung Kelas VIII C. Instrumén na nyaéta hasil tina tés tulis. Hasil panalungtikan na nyaéta, 1) kaweruh siswa dina pangajaran guguritan di kelas ékspérimén kagolong tuntas, 2) kaweruh siswa dina pangajaran guguritan di kelas kontrol can mampu, 3) média *articulate storyline 3* lumangsung sacara éféktif di kelas ékspérimén. Dumasar hasil uji *statistik non parametris*, nuduhkeun  $H_a$  ditarima jeung  $H_0$  ditolak. Hartina aya béda antara kaweruh siswa di kelas ékspérimén jeung di kelas kontrol. Dumasar hasil ahir ieu panalungtikan, bisa dicindekeun yén média *articulate storyline 3* éféktif digunakeun dina pangajaran guguritan siswa kelas VIII SMP Negeri 29 Bandung Taun Ajaran 2020/2021.

**Kecap galeuh: *articulate storyline 3*; média; pangajaran guguritan.**

---

<sup>1</sup>Ieu skripsi diaping ku Prof. Dr. H. Rahman, M.Pd. jeung Haris Santosa Nugraha, S.Pd., M.Pd.

<sup>2</sup>Mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Sunda UPI entragan 2017.

**MEDIA ARTICULATE STORYLINE 3 DALAM PEMBELAJARAN  
GUGURITAN (Studi Eksperimen kepada Siswa Kelas VIII SMPN 29 Bandung  
Tahun Ajaran 2020/2021)<sup>1</sup>**

**Gifari Jakawali<sup>2</sup>**

**ABSTRAK**

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh dampak dari pandemi (COVID-19). Guguritan merupakan karya sastra Sunda yang terikat aturan dalam puisi pupuh Sunda. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, banyak siswa yang tidak paham tentang guguritan. Karena, banyak siswa yang tidak paham tentang cara penulisan guguritan beserta penggunaan media pembelajaran yang tidak efektif. Dengan demikian, adanya media articulate storyline 3 diharapkan dapat menyelesaikan masalah siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: 1) kemampuan siswa dalam pembelajaran guguritan di kelas eksperimen, 2) kemampuan siswa dalam pembelajaran guguritan di kelas kontrol, 3) adanya efektivitas kemampuan siswa dalam pembelajaran guguritan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Metode yang digunakan adalah studi eksperimen murni, dengan desain post-test only control design. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa SMP Negeri 29 Bandung Tahun Ajaran 2020/2021. Sampel yang digunakan yaitu siswa kelas VIII A dan VIII C. Instrumen yang digunakan yaitu hasil tes siswa. Hasil penelitian ini menyatakan, 1) kemampuan siswa dalam pembelajaran guguritan di kelas dengan menggunakan media tergolong mampu, 2) kemampuan siswa dalam pembelajaran guguritan di kelas yang tidak menggunakan media tergolong kurang mampu, 3) media articulate storyline 3 berjalan efektif di kelas eksperimen. Berdasarkan hasil uji statistik non parametris, menunjukkan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya terdapat perbedaan antara kemampuan siswa di kelas eksperimen dan di kelas kontrol. Berdasarkan hasil akhir penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media articulate storyline 3 efektif digunakan dalam pembelajaran guguritan siswa kelas VIII SMP Negeri 29 Bandung Tahun Ajaran 2020/2021.*

**Kata kunci:** *articulate storyline 3; media; pembelajaran guguritan.*

---

<sup>1</sup>Skripsi ini dibimbing Prof. Dr. H. Rahman, M.Pd. dan Haris Santosa Nugraha, S.Pd., M.Pd.

<sup>2</sup>Mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Sunda UPI angkatan 2017.

**MEDIA ARTICULATE STORYLINE 3 IN LEARNING GUGURITAN**  
**(Experiment Study for Class VIII Student of SMPN 29 Bandung**  
**Academic Year 2020/2021)<sup>1</sup>**

**Gifari Jakawali<sup>2</sup>**

**ABSTRACT**

*This research is based on the impact of pandemic (COVID-19). Guguritan is a sundanese literary work that is bound by rules in Sundanese pupuh. Based on the results of the study, many students do not understand about the fall. Because, many students do not understand about how to write the fall and the use of ineffective learning media. Thus, the existence of articulate storyline 3 media is expected to solve students' problems. This study aims to describe: 1) the ability of students in fall learning in experimental classes 3, 2) the ability of students in fall learning in the control class, 3) the effectiveness of students' ability in fall learning in experimental classes and control classes. The method used is pure experimental study, with a post-test only control design. The population in this study is students of SMP Negeri 29 Bandung in Academic Year 2020/2021. The samples used are grade VIII A and VIII C students. The results of this study stated, 1) the ability of students in learning fall in the classroom by using media classified as capable, 2) the ability of students in learning fall in the classroom that does not use media classified as underprivileged, 3) articulate storyline 3 media runs effectively in the experimental class. Based on non-parametric statistical test results, it shows  $H_a$  accepted and  $H_0$  rejected. This means there is a difference between a student's ability in an experimental class and a control class. Based on the final results of this study, it can be concluded that articulate storyline 3 media is effectively used in the study of grade VIII students of SMP Negeri 29 Bandung in Academic Year 2020/2021.*

**Keywords:** *articulate storyline 3; media; in learning guguritan.*

---

<sup>1</sup>The research is guided by Prof. Dr. H. Rahman, M.Pd. and Haris Santosa Nugraha, S.Pd., M.Pd.

<sup>2</sup>A student from Sundanese Language Education Departement, Faculty of Language and Literature Education, Indonesia University of Education in 2017 force.

## DAPTAR EUSI

<b>PANGJAJAP .....</b>	<b>i</b>
<b>TAWIS NUHUN.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAPTAR EUSI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAPTAR TABÉL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAPTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAPTAR BAGAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAPTAR GRAFIK .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAPTAR DIAGRAM .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAPTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAPTAR SINGGETAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I BUBUKA .....</b>	<b>1</b>
1.1 Kasang Tukang Panalungtikan.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Panalungtikan.....	4
1.3.1 Tujuan Umum .....	4
1.3.2 Tujuan Husus .....	5
1.4 Mangpaat Panalungtikan.....	5
1.4.1 Mangpaat Tioritis .....	5
1.4.2 Mangpaat Praktis.....	5
1.5 Raraga Tulisan .....	6
<b>BAB II ULIKAN TIORI, PANALUNGTIKAN SAMÉMÉHNA, JEUNG RARAGA MIKIR.....</b>	<b>7</b>
2.1 Ulikan Tiori.....	7
2.1.1 Média Pangajaran.....	7
2.1.1.1 Wangenan Média .....	7
2.1.1.2 Wangenan Média Pangajaran.....	8
2.1.1.3 Tujuan, Pungsi, jeung Mangpaat Média Pangajaran.....	9
2.1.1.4 Wanda Média Pangajaran .....	12
2.1.2 <i>Articulate Storyline 3</i> .....	16
2.1.2.1 Wangenan <i>Articulate Storyline 3</i> .....	16

2.1.2.2 Fungsi <i>Articulate Storyline 3</i> .....	18
2.1.2.3 Langkah-Langkah Pembelajaran Guguritan maké Média <i>Articulate Storyline 3</i> .....	18
2.1.2.4 Kaonjoyan jeung Kahéngkéran <i>Articulate Storyline 3</i> .....	20
2.1.3 Guguritan.....	21
2.1.3.1 Wangeran Guguritan .....	21
2.1.3.2 Unsur-Unsur dina Guguritan.....	22
2.1.3.2.1 Pupuh.....	22
2.1.3.2.2 Watek Pupuh .....	23
2.1.3.2.3 Gaya Basa.....	24
2.1.3.2.4 Eusi.....	25
2.1.4 Média <i>Articulate Storyline 3</i> dina Pembelajaran Guguritan .....	26
2.1.4.1 Oriéntasi .....	26
2.1.4.2 <i>Storyboard Articulate Storyline 3</i> .....	28
2.1.4.3 Kompetensi Dasar Guguritan dina KIKD .....	41
2.1.4.4 Langkah-Langkah maké Média <i>Articulate Storyline 3</i> dina Pembelajaran Guguritan (kalawan maké <i>asynchronous</i> ) .....	42
2.2 Panalungtikan Saméméhna .....	43
2.3 Raraga Mikir .....	44
<b>BAB III MÉTODE PANALUNGTIKAN .....</b>	<b>46</b>
3.1 Méthode Panalungtikan.....	46
3.2 Desain Panalungtikan.....	47
3.3 Populasi jeung Sampel .....	48
3.3.1 Populasi .....	48
3.3.2 Sampel.....	48
3.4 Instrumén Panalungtikan.....	49
3.5 Prosédur Panalungtikan.....	51
3.6 Téhnik Ngumpulkeun Data.....	53
3.7 Analisis Data .....	54
3.8 Uji Sipat Data.....	56
3.8.1 Uji Normalitas .....	56
3.8.2 Uji Homogénitas .....	56
3.8.3 Uji Hipotésis.....	57
<b>BAB IV HASIL PANALUNGTIKAN JEUNG PEDARAN.....</b>	<b>58</b>



4.1 Hasil Panalungtikan .....	58
4.1.1 Kaweruh Siswa dina Pangajaran Guguritan di Kelas Ékspérimén .....	58
4.1.2 Kaweruh Siswa dina Pangajaran Guguritan di Kelas Kontrol .....	61
4.1.3 Éféktivitas Kaweruh Siswa dina Pangajaran Guguritan di Kelas Ékspérimén jeung Kelas Kontrol.....	64
4.1.4 Uji Sipat Data.....	66
4.1.4.1 Uji Normalitas.....	66
4.1.4.2 Uji Homogénitas .....	68
4.1.4.3 Uji Hipotésis.....	69
4.2 Pedaran Hasil Panalungtikan.....	70
4.2.1 Kaweruh Siswa dina Pangajaran Guguritan di Kelas Ékspérimén jeung Kelas Kontrol.....	70
<b>BAB V KACINDEKAN, IMPLIKASI, JEUNG RÉKOMÉNDASI.....</b>	<b>76</b>
5.1 Kacindekan.....	76
5.2 Implikasi.....	77
5.3 Rékoméndasi.....	78
<b>DAPTAR PUSTKA .....</b>	<b>79</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>83</b>
<b>RIWAYAT HIRUP .....</b>	<b>100</b>

## DAPTAR PUSTKA

- Amadea, K., & Dinda, M. (2020). Perbandingan Efektivitas Pembelajaran Sinkronus dan Asinkronus pada Materi Program Linear. *PRIMATIKA*, 9, 111–120.
- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline* (Amiroh (ed.)). Pustaka Ananda Srva.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Articulate Global, I. (2021). *Storyline 360*. Articulate 360. <https://articulate.com/360>
- Astuti, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *JPPPF - Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3, 57–62.
- Darnawati. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Jurnal Penhgabdian Kepada Masyarakat*, 1, 9–16.
- Disdik. (2017). *Kurikulum Tingkat Daerah Muatan Lokal Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Sunda Berbasis Kurikulum 2013 Revisi 2017 Jenjang SMP/Mts*.
- Hendraya, D. (2018). Guguritan Sunda dalam Tiga Gaya Penyair. *Jentera : Jurnal Kajian Sastra*, 1, 36–51.
- Hidayati, N. (2013). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. *UNESA*, 1–18.
- Hildayah, D. (2019). Penggunaan Media Visual, Auditif, Dan Kinestik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2, 137–146.
- Iskandarwassid. (2019). *Kamus Istilah Sastra Sunda*. CV Geger Sunten.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3, 139–144.
- Iwan, F. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Lingkar Widyaiswara*, 104–117.
- Kemendikbud. (2020). *Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)* (pp. 1–2).
- Kurniasari, A., Setyo, F., & Adi, D. (2020). Analisis Efektivitas Pelaksanaan Belajar dari Rumah (Bdr) selama Pandemi Covid-19. *Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6, 1–8.
- Maryati, U. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Guguritan

- melalui Metode Demonstrasi Di Kelas VIII-A SMP Negeri 5 Subang. *Penelitian Guru FKIP Universitas Subang*, 1, 1–7.
- Meilinda, N. (2019). Nilai Keagamaan Naskah Guguritan “Dangdanggula Nu Jadi Mamanis” Karya Kalipah Apo. *Lokabasa*, 180–191.
- Musfikon, H. (2012). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Pustaka.
- Nugraha, H. S. (2017). *Membangun Karakter Bangsa melalui Penggunaan Tatakrama Bahasa Sunda yang Baik dan Benar*. 1–8.
- Raharjo, S. (2017). *Panduan Lengkap Cara Melakukan Uji Wilcoxon dengan SPSS*. SPSS Indonesia. <https://www.spssindonesia.com/2017/04/cara-uji-wilcoxon-spss.html>
- Rahman. (2017). *Model Mengajar & Bahan Pembelajaran*. ALQAPRINT JATINANGOR.
- Rahman. (2018). Keterampilan Guru Abad 21 dalam Variabel Penguasaan Media Elektronik. *Departemen Pendidikan Bahasa Sunda*, 1, 1–6.
- Rahman. (2019a). Elementary Education Literacy in the Era of Industrial Revolution. *ATLANTIS PRESS*, 190–193.
- Rahman. (2019b). Reaktualisasi Nilai-Nilai Tasawuf Akhlāqi pada Pola Hubungan Pendidik dengan Peserta Didik dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2, 84–97.
- Rahman, Sopandi, W., & Wismalia, R. (2019). *Literacy in the Era of 4.0 Industrial Revolution in Listening Skill Based on Local Wisdom Video in Elementary School*. 1–5.
- Rahmawati, S., Rahman, & Sopandi, W. (2018). Development And Validation Pop-Up Book Based On Thematic As Learning Media Of Reading Comprehension. *Proceeding of International Conference On Child-Friendly Education*, 2503–5185, 593–597.
- Rosidi, A. (2011). *Guguritan*. PT Kiblat Buku Utama.
- Rusyana, Y., & Raksanagara, A. (1980). *Puisi Guguritan Sunda*. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta.
- Salam, N. A. (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*. Universitas Negeri Semarang.
- Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaba.
- Satjadibrata, R. (1953). *Rasiah Tembang Sunda*. Balai Pustaka.
- Setyaningsih, S., Rusijono, & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20, 144–156.

- Setyanto, A. E. (2016). Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen dalam Kajian Komunikasi. *Ilmu Komunikasi*, 3, 37–48.
- Sudaryat, Y. (1997). *Ulikan Semantik Sunda*. CV Geger Sunten.
- Sudaryat, Y. (2014). *Wawasan Kesundaan*. Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah.
- Sudjana. (2002). *Metode Statistika*. Tarsito.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (M. Dr. Ir. Sutopo. S.Pd (ed.); Kesatu Cet). Alfabeta.
- Suryana. (2010). *Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suryani, N. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (II). PT Remaja Rosdakarya.
- Yahya, R., Ummah Khoiruli, S., & Effendi Mahfud, M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Bercirikan Mini-Project. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4, 78–91.
- Yasin, A., & Ducha, N. (2017). Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA. *BioEdu*, 6, 169–174.
- Yumini, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4, 845–849.