

ABSTRAK

TRI INDAH PRASASTI. NIM 8176192033. Pengembangan Media Pembelajaran Teks Cerita Rakyat Sumatera Utara Berbasis *Blended Learning* oleh Siswa Kelas X SMK Harapan Mekar-1 Medan. Tesis: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan. 2019.

Sumatera Utara memiliki cerita rakyat yang beragam dan akan lebih menarik jika dikemas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *blended learning*. Media pembelajaran ini dikemas kedalam bentuk aplikasi android (*mobile learning*) Hal ini disebabkan oleh siswa SMK jurusan TKJ yang sengaja dibentuk untuk mendalami tentang teknologi informasi dan komunikasi ini akan sangat bersahabat dengan media yang mereka gunakan, yaitu komputer dan gawai. Selain penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan jurusan peserta didik, mereka juga akan mendapatkan nilai kearifan lokal dari cerita rakyat Sumatera Utara yang mereka pelajari. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk, mengetahui kelayakan pengembangan media, dan mengetahui keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan pengambilan data kuantitatif. Hasil penelitian sebagai berikut, pertama proses pengembangan media menggunakan metode 4D Thiagarajan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *diseminate* (penyebarluasan). Kedua, hasil validasi oleh ahli materi dengan presentase rata-rata 96%, validasi ahli media dengan presentase penilaian rata-rata 87%, uji coba perorangan dengan presentase rata-rata 87%, uji coba kelompok kecil dengan presentase rata-rata 88%, dan uji coba lapangan terbatas dengan presentase rata-rata 90%. Hasil belajar pada materi teks cerita rakyat siswa kelas X SMK Harapan Mekar-1 Medan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *blended learning* dengan rata-rata nilai 82,81 dan rata-rata nilai sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *blended learning* sebesar 67,65. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa dalam materi menulis teks cerita rakyat dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *blended learning* lebih tinggi dengan selisih persentase dari pretest ke posttest adalah 15,16.

Kata kunci: *blended learning*, media pembelajaran, teks cerita rakyat Sumatera Utara

ABSTRACT

TRI INDAH PRASASTI. NIM 8176192033. Learning Media Development of the Text of North Sumatra Based Folklore Blended Learning by Students of Grade X SMK Harapan Mekar-1 Medan. Thesis: Indonesian Language and Literature Education. Postgraduate Program of Medan State University. 2019.

North Sumatera has a diverse folklore and will be more interesting if it is packed using a blended learning-based media. Media learning is packed into the form of Android applications (mobile learning) This is due to students of SMK majoring TKJ which deliberately formed to deepen about information technology and this communication will be very friendly with the media that they Computer and gadgets. In addition to the use of learning media that suits the students ' majors, they will also get the value of local wisdom from North Sumatra folklore that they learn. This research aims to develop products, know the feasibility of media development, and know the effectiveness of the learning media developed. This study uses a qualitative descriptive approach with quantitative data retrieval. The results of the research as follows, the first process of media development using the method of 4D Thiagarajan namely define (defining), design (development), and disseminate (dissemination). Secondly, the validation results by material experts with an average percentage of 96%, the validation of media experts with an average scoring percentage of 87%, individual trials with an average percentage of 87%, test Try small groups with an average percentage of 88%, and field trials are limited with an average percentage of 90%. Results of learning on the text material of graders of grade X students SMK Harapan Mekar-1 Medan after using blended learning media based on average 82.81 and average value before using blended based learning media Learning of 67.65. This proves that the student learning results in the material writing folklore text by using the learning media based blended learning higher with a percentage difference from pretests to Posttest is 15.16.

Keywords: blended learning, learning media, the text of the folklore of North Sumatra,