

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI *FLUTTER* DALAM
PEMBELAJARAN MENULIS TEKS PROSEDUR KELAS XI
SMA NEGERI 1 BANYUASIN III**

SKRIPSI

oleh

Sella Amalia Putri

NIM 06021181823009

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDRALAYA
2022**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI *FLUTTER*
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS PROSEDUR
KELAS XI SMA NEGERI BANYUASIN III**

SKRIPSI

Oleh

**Sella Amalia Putri
NIM: 06021181823009**

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sstra Indonesia

Mengesahkan:

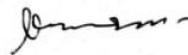
Mengetahui,

Koordinator Program Studi,

Pembimbing,



**Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001**



**Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.
NIP 195901171983031014**



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI *FLUTTER* DALAM
PEMBELAJARAN MENULIS TEKS PROSEDUR KELAS XI
SMA NEGERI 1 BANYUASIN III**

SKRIPSI

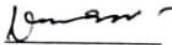
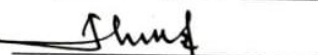
oleh

**Sella Amalia Putri
NIM 06021181823009**

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 23 Desember 2022

1. Ketua : Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd. 
2. Anggota : Dr. Santi Oktarina, M.Pd. 

Indralaya, 23 Desember 2022

Koordinator Program Studi



Dr. Santi Oktarina, M.Pd

NIP 198010012002122001



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Sella Amalia Putri

NIM : 06021181823009

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Flutter dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Kelas XI SMA Negeri 1 Banyuasin III” 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 No 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan di skripsi ini dan/ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang diadukan kepada saya. Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 7 Desember 2022

Yang membuat pernyataan,



Sella Amalia Putri

NIM 06021181823009

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas semua limpahan nikmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam tak henti-hintinya tercurahkan kepada nabi besar, nabi Muhammad Shalallahu' Alaihi Wassalam shollu 'Alaih. Skripsi ini penelian persembahkan kepada:

1. Terkhususnya untuk lelaki terhebatku yang selalu memberikan dukungan, bimbingan dan wadah yang terbaik dan pengorbanan yang tak pernah bisa terbalaskan yaitu ayahku tercinta Bapak Rosikin dan wanita yang berhati malikat yang tak bersayap yang telah mendidik, menginspirasi, memotivasi, mendukungku dan selalu mendoakan selama ini yaitu Mak tersayang Ibu Maryam. Akhirnya, saya bisa memberikan hadiah terbaik ini untuk kalian.
2. Adik kandung tercinta Seli Desclaviana yang selalu memberika motivasi dan selalu mengalah demi saya, dan yang selalu memberikan semangat utukku, maafkan ayuk belum bisa menjadi panutan seutuhnya.
3. Nenekku tersayang yang selalu memberikan dukungan serta semangat yang luar biasa, dan kakek ku tercinta walaupun saat ini keadaan kakek yang sedang sakit masih tetap memberiku semangat dan motivasi yang begitu luar biasa.
4. Untuk kelurga besarku H. Effendi Hj. Ayu Cik dan kelurga besar Nosi Hanis tercinta yang selalu memberikan dukungannya selama ini.
5. Dosen Pembimbing Akademik sekaligus menjadi pembimbing skripsi Bapak Tercinta Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd. Dosen yang selalu memberikan dukungan dan motivasi, hingga nasehat yang bermanfaat. Terima Kasih Bapak telah memberikan ilmunya yang begitu bermanfaat serta telah bersedia membimbing saya selama ini.
6. Dosen Akademik pertamaku yang telah pensun Bapak Dr. H. Subadiyono M.Pd, yang selalu memberikan motivasi, serta ilmu yang sangat bermanfaat untuk saya.

7. Dosen Koordinator, Seluruh dosen dan staf pengajar Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Terima kasih telah memberikan ilmu-ilmu yang bermanfaat.
8. Untuk lelaki yang begitu dekat denganku yaitu Muhammad Wahyu Febri, yang selalu meluangkan waktu walaupun begitu banyak pekerjaanmu selalu engkau luangkan untuk menemaniku kesana kemari dan juga selalu mendengarkan keluh dan kesahku selama ini.
9. Untuk sahabatku tersayang Indah Triani Agustin, S.Pd. dan Yuni Kartika yang telah banyak membantuku dalam semua urusan baik dalam pengadministrasian maupun dalam bimbingan serta yang begitu sangat aku repotkan untuk menemaniku dan yang selalu sabar menghadapiku sekalingus pendengar terbaikku.
10. Untuk sahabat ku tersayang juga Rafika Ramadhani, S.Pd. dan Nurul Fitriana, S.Pd. yang selalu membimbingku dan yang selalu kurepotkan dalam hal apapun kalian begitu sabar menghadapi dan tingkahku semoga nanti kita bisa berjumpa lagi.
11. Untuk sahabat kostku tersayang Rema Anjani, S.P, terima kasih telah menjadi bagian dari hidupku, menjadi orang yang setiap pagi membangunkanku solat, dan teman makanku, teman sedihku, teman kemana-mana serta menjadikanku saudara yang begitu sangat menyayangiku, menyemangatiku dalam segala hal.
12. Teruntuk sahabatku Dea Nabila Rahmatullah, S.Pd. terima kasih sudah menjadi teman cerita, teman motivasi serta mengajarkan ku tentang banyak hal. mejadikan ku sahabat yang baik dan selalu sabar mendengarkan keluh kesahku selama ini.
13. Untuk sahabat dari SMA Muhammad Soleh Rodian, terima kasih telah menolong selama ini terima kasih telah berbaik membantu dalam urusan apapun, dan yang paling utama selalu kurepotkan dalam urusan apapun. terimakasih telah menyemangati dan memberikan motivasi.
14. Untuk adikku tersayang Russel Marga Retha Nadapdap, terima kasih sudah menjadi penyemangat dalam skripsi ini, tidak pernah lelah dalam mengajarkan kakak dalam segala hal, dan menjadi teman terbaik kemana-mana.

15. Untuk teman seperjuanganku (PBSI Angkatan 2018 Indalaya) yang selalu menjadi tepat cerita, tertawa, berjuang untuk mencapai semuanya serta memotivasi.
16. Untuk wanita penyemangatku yang telah berperan dalam hidupku yang selalu memberikan motivasi yang sangat luar biasa, ilmu yang bermanfaat, nasehat yang luar biasa serta semangat dan dukungannya yaitu guruku sekaligus Ibundaku tersayang Retno Ayu Pertiwi, S.Pd.
17. Untuk wanita penyemangatku dan orang yang selalu mengerti dan selalu memberikan ku dukungan, ilmu, nasehat dan semangat yang tak pernah henti sekaligus teman cerita, wali kelas SMA sekaligus Ibundaku tersayang yaitu Emiliya Susanti, S.Pd.
18. Untuk sahabat SMA yang selalu berjuang sama-sama dalam dunia kuliah dan dunia rantau, terima kasih telah menjadi motivasi dan selalu menjadi orang-orang yang ku repotkan serta orang-orang yang selalu ada dalam perjuangan ini.
19. Untuk sahabatku yang dari semester awal jalan kaki mengelilingi Unsri untuk pulang ke kostsan yang selalu baik hati menemaniku, terima kasih selalu menyemangatiku yaitu Rofi Dwi Aulia.
20. Teruntuk Mbak ku tersayang Tri Fitriani, M.Pd. dan Dea Venizelia S.Kep. terima kasih telah selalu menyayangiku sepenuh hati kalian, memberikan selalu nasehat yang baik sekaligus motivasi, dan tidak pernah bosan menegurku ketika saya salah, serta selalu bersedia menjadi seorang kakak bagiku.
21. Untuk adik-adik angkatku Dira Monika dan Dhiya Ayu Banowati Terima kasih telah menjadi semangat dan motivasi untuk ayuk, maaf kalau ayuk belum bisa membimbing kalian ke lebih baik lagi.
22. Untuk Mba ku tersayang Anis Nikmatul Ajizah dan Widya Lestari, Terima kasih telah mengajariku dan yang paling aku repotkan sekali, terima kasih juga telah baik dan sayang kepadaku.
23. Almamater yang menjadi kebanggaan.

Motto:

“ Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatiku tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatiku’

(Umar bin Khattab)

“karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(QS Al-Insyirah: 5-6)

“ Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kadar kesanggupannya”

(QS Al- Baqarah:286)

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Flutter dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Kelas XI SMA Negeri 1 Banyuasin III” disusun untuk memenuhi 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. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd., 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 Seni, Ernalida S.Pd., M.Hum., Ph.D. Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Bahasa Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 7 Desember 2022

Penulis,



Sella Amalia Putri

NIM 06021181823009

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN	iv
PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4. Bagi siswa atau peserta didik.....	8
1.4. Bagi Guru.....	8
1.4. Bagi Sekolah.....	8
DAFTAR PUSTAKA	9

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI *FLUTTER* DALAM
PEMBELAJARAN MENULIS TEKS PROSEDUR KELAS XI SMA
NEGERI 1 BANYUASIN III**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Flutter pada materi teks prosedur siswa kelas XI SMA Negeri 1 Banyuasin III. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model yang digunakan adalah kombinasi model pengembangan Borg and Galldangan Allesi dan Trollip. Media pembelajaran menggunakan aplikasi Flutter pada materi teks prosedur siswa kelas XI SMA Negeri 1 Banyuasin III dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan, kondisi objektif. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan kondisi objektif siswa dan guru, produk media pembelajaran berbasis aplikasi Flutter dibutuhkan dalam pembelajaran teks prosedur, sesuai dengan kondisi pembelajaran teks prosedur pada guru dan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Banyuasin III. Langkah selanjutnya adalah melakukan perencanaan berupa mengembangkan konsep awal produk, membuat *flowcharts* dan *storyboards*, dan mempersiapkan naskah media. Kemudian, dilakukan pengembangan bentuk awal produk, uji validasi ahli, dan revisi produk. Uji validasi ahli terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil dari validasi ahli materi memperoleh nilai 39 dari nilai maksimal 40 dengan presentase 97,5%. Hasil validasi ahli media memperoleh nilai 49 dari nilai maksimal 55 dengan presentase 89,09%. Sedangkan, hasil validasi ahli bahasa memperoleh nilai 33 dari nilai maksimal 40 dengan presentase 82,5%. Berdasarkan hasil validasi para ahli, multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi *Flutter* pada materi teks prosedur siswa kelas XI SMA Negeri 1 Banyuasin III sangat layak dan berkategori sangat baik.

Kata kunci : *Pengembangan, Multimedia interaktif, Flutter, Teks Prosedur*

Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya (2022)

Nama : Sella Amalia Putri

NIM : 06021181823009

Dosen Pembimbing : Prof. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA USING
FLUTTER APPLICATION IN LEARNING TO WRITE
PROCEDURE TEXT FOR CLASS XI SMA NEGERI 1
BANYUASIN III**

ABSTRACT

This study aims to produce a product development in the form of interactive learning multimedia using the Flutter application on procedural text material for class XI students of SMA Negeri 1 Banyuasin III. The type of research conducted is research with research and development methods (Research and Development). The model used in this study is a combination of the Borg and Gall development model with Allesi and Trollip. Learning media using the Flutter application on procedural text material for class XI students of SMA Negeri 1 Banyuasin III was developed based on the results of needs analysis, objective conditions, and the results of interviews with students and teachers. Based on the results of the analysis of the needs and objective conditions of students and teachers, learning media products based on the Flutter application are needed in learning procedure text, in accordance with the conditions of learning procedure text for teachers and students of class XI SMA Negeri 1 Banyuasin III. The next step is planning in the form of developing an initial product concept, making flowcharts and storyboards, and preparing media scripts. Then, the development of the initial form of the product, expert validation tests, and product revisions were carried out. The expert validation test consisted of material experts, media experts, and linguists. The results of the media expert validation obtained a value of 49 with a maximum value of 55 with a percentage of 89.09%. Meanwhile, the results of the validation of linguists obtained a value of 33 with a maximum value of 40 with a percentage of 82,5%. Based on the results of expert validation, the Flutter application-based learning multimedia on procedural text material for class XI students of SMA Negeri 1 Banyuasin III is very feasible and categorized as very good.

Kerywords: Development, Interactive Multimedia, *Flutter*, Procedure Text

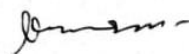
Clarified by,

**Coordinator Study Program of
Indonesian Language Education,**

Advisor,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001



Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.
NIP 195901171983031014

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada dasarnya, perkembangan yang dirasakan dan juga terjadi pada bidang teknologi di masa kini mengalami transisi dengan sangat cepat. Perkembangan tersebut dirasakan dan juga terjadi di berbagai bidang kehidupan manusia. Dampak dari perkembangan teknologi salah satunya adalah berbagai aspek kehidupan manusia dilakukan dengan lebih cepat dan mudah. Bahkan perkembangan teknologi yang terjadi dengan sangat cepat dan pesat ini sudah menjadi kebutuhan utama bagi berbagai aspek kehidupan. Hal ini tentunya selaras dengan yang disampaikan oleh Widiasari, dkk. (2019: 20) bahwa di masa sekarang, teknologi berkembang dengan sangat pesat dan peran dari teknologi menjadi kebutuhan paling utama pada berbagai bidang kehidupan.

Proses pembelajaran yang dilakukan pada masa pandemi mengalami yang namanya beberapa perubahan. Terkhusus pada pelaksanaan proses pembelajaran yang wajib menyesuaikan dengan kondisi dan juga situasi di wilayah atau daerah masing-masing dan juga kebutuhan peserta didik selama masa pandemi tersebut berlangsung. Di Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan atau Kemendikbud menetapkan keputusan sehubungan dengan adanya peraturan pelaksanaan pembelajaran tersebut. Salah satunya di atur dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 719/2020 mengenai Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Pada Satuan Pendidikan dalam kondisi yang khusus yakni, “Satuan Pendidikan pada PAUD, Satuan Pendidikan Dasar, dan juga Satuan Pendidikan Menengah yang berada pada daerah yang ditetapkan sebagai daerah dalam “kondisi khusus” oleh Pemerintah Pusat dan juga Daerah guna bisa menerapkan kurikulum selaras dan sesuai dengan kebutuhan pada proses pembelajaran bagi peserta didik.” Di sisi lain, dalam lampiran keputusan tersebut disebutkan bahwasannya satuan dari pendidikan yang ada dalam “kondisi khusus” dalam proses penerapan pembelajarannya dapat dilakukan penyederhanaan

kurikulum tersebut secara mandiri. Artinya kurikulum memiliki sifat yang fleksibel, tergantung pada kebijakan satuan pendidikan yang menerapkan atau melaksanakannya.

Berdasarkan pada hasil *interview* atau wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah satu guru di SMA Negeri 1 Banyuasin III, yakni guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan tanggal 6 Januari 2022, diketahui bahwasannya pada proses pembelajaran menggunakan kurikulum darurat yakni, kurikulum yang dilaksanakan dengan melakukan penyesuaian sesuai dengan kondisi dan situasi pada saat masa pandemi berlangsung. Akan tetapi, meskipun menggunakan kurikulum darurat tersebut, proses pembelajaran harus tetap dilaksanakan dengan metode, strategi, teknik dan juga prinsip yang menyenangkan. Berdasarkan pada Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan atau Kemendikbud RI yakni, No 719/2020 mengenai Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Pada Satuan Pendidikan Dalam Kondisi Khusus, *“pembelajaran dilaksanakan atau dilakukan dengan prinsip menyenangkan, yakni pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik untuk senang dan semangat dalam belajar serta terus menumbuhkan dan mengembangkan rasa kreativitas juga tertantang bagi dirinya, sehingga dapat memberikan sikap motivasi diri, aktif dan kreatif, serta bertanggung jawab pada tugas dan juga kesepakatan yang dibuat secara bersama.”* Maka dari itu, dalam pelaksanaan penelitian yang dilakukan peneliti ini, peneliti memilih untuk melakukan pengembangan multimedia interaktif dikarenakan dalam multimedia interaktif ini dapat menggabungkan berbagai jenis media pembelajaran dalam satu program, dapat diakses setiap saat, siswa dapat terlibat langsung dalam pembelajaran, dan tidak terbatas ruang serta waktu.

Peneliti mendasarkan alasan tersebut dengan penggunaan kurikulum darurat di salah satu sekolah berakreditasi A yakni, SMA Negeri 1 Banyuasin III. Adapun hasil dari penelitian ini, nantinya diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan seperti yang tertulis di dalam (Kemendikbud) Republik Indonesia No. 719/P/2020 mengenai Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Pada Satuan Pendidikan dalam “kondisi khusus”. Hal ini juga diperkuat dengan pendapat Fanny dalam Kuswanto dan Yosita (2017: 59) bahwa multimedia interaktif yang mengandung

kemenarikan, keindahan, dan terjadi interaktifitas adalah sarana supaya siswa atau peserta didik tidak merasa jenuh ataupun bosan dalam pelaksanaan proses pembelajaran berlangsung, serta diharapkan efek besarnya adalah siswa termotivasi dan mudah dalam menerima materi pelajaran.

Pembelajaran di masa pandemi yang tidak harus dilakukan secara penuh secara tatap muka dan dapat disesuaikan dengan kondisi sekolah dan lingkungan, membuat beberapa sekolah melakukan pembelajaran *mixed* atau kombinasi pembelajaran tatap muka dan dalam jaringan. Pembelajaran yang dilakukan secara daring tentu membutuhkan sarana ataupun media pendukung proses pembelajaran yang bersifat menarik dan juga dapat memotivasi siswa atau peserta didik dalam belajar meskipun tidak bertatap muka secara langsung atau *daring* di sekolah. Siswa atau peserta didik di masa pembelajaran *daring* tentu sudah tidak asing dengan gawai atau *smartphone*. Kemudian, merujuk pada hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan salah seorang guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Banyuasin III, guru tersebut menyatakan bahwa pembelajaran daring dilaksanakan melalui media *Whatsapp*. Grup *Whatsapp* digunakan untuk mengirimkan materi dan mengumpulkan tugas. Selain itu, hasil dari *interview* atau wawancara dengan salah seorang siswa atau peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Banyuasin III, didapatkan informasi bahwa seluruh siswa kelas XI sudah memiliki gawai atau *smartphone*. Berdasarkan informasi tersebut, hal itulah yang merupakan poin penting atau yang digunakan sebagai dasar bagi peneliti untuk memilih penelitian pengembangan multimedia interaktif yang berbasis *mobile learning*. Menurut Ratu dalam S., Samsinar (2020: 43) dikatakan bahwa potensi penggunaan *mobile learning* atau *m-learning* di masa pandemi dapat menjadi solusi pembelajaran daring. Alasannya adalah kegiatan atau pelaksanaan proses pembelajaran yang lebih bermakna, kemudahan dalam melakukan akses, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena media atau sarana pembelajaran yang *more interest* atau menarik dan juga tetap bisa berkomunikasi dengan guru tanpa terbatas ruang dan waktu.

Berdasarkan pada surat atau pernyataan yang sudah di edarkan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi atau (Kemdikbudristek) No. 2 Tahun 2022 mengenai Diskresi Pelaksanaan Keputusan Bersama 4 (Empat) Menteri Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi *Coronavirus Disease* 2019 (COVID-19). Adapun salah satu keputusan pada surat ini adalah bahwa telah diberlakukannya kembali pembelajaran tatap muka dengan menerapkan protokol kesehatan. Selain itu, proses pembelajaran yang dilakukan secara luring atau langsung atau juga yang dikenal dengan pembelajaran tatap muka atau PTM dapat dilakukan atau dilaksanakan dengan jumlah siswa atau peserta didik sebesar setengah atau 50% dari keseluruhan atau kapasitas ruang kelas pada satuan pendidikan yang diterapkan. Hal ini justru menjadi adaptasi baru lagi pada dunia pendidikan. Guru harus siap menjadi garda terdepan untuk tetap memperlancar proses atau kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara *daring* ataupun yang dilaksanakan secara *luring*. Sehingga, guru memerlukan sarana pembelajaran interaktif atau yang disebut media intraktif yang dapat dan mumpuni digunakan dalam suasana belajar tatap muka maupun non tatap muka. Salah satu media yang dapat memenuhi kedua kebutuhan tersebut ialah aplikasi *Flutter*.

Pada penelitian ini, peneliti memilih materi menulis teks prosedur karena didalam kurikulum 2013 SMA Kelas XI terdapat kopetensi dasar (KD) 3.1 “Mengonstruksi informasi berupa pernyataan-pernyataan umum dan tahapan-tahapan dalam teks prosedur dan Kemudian, KD 4.1 “Merancang pernyataan umum dan tahapan-tahapan dalam teks prosedur dengan organisasi yang tepat secara lisan dan tulisan.” Adapun hasil dari wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Banyuasin III adalah diketahui bahwasannya pada pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia, terkhusus pada materi pembelajaran teks prosedur, belum diunakannya media pembelajarannya yang dapat mempermudah guru maupun siswa dalam menyampaikan maupun menyerap materi pembelajaran, sehingga hal tersebutlah yang mengakibatkan timbulnya permasalahan atau kendala dalam aktivitas pembelajaran yang berlangsung, hal ini

menyebabkan permasalahan akademik siswa. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan siswa, siswa tersebut mengaku tidak bersemangat belajar bahasa Indonesia khususnya teks prosedur dikarenakan selama ini, saat pembelajaran berlangsung guru hanya memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran secara monoton yakni, sifatnya konvensional dan hanya mengandalkan fungsi dari buku paket saja. Sehingga, pelaksanaannya terkesan tidak atraktif atau interaktif dan kurang memberikan rasa semangat belajar pada diri siswa dan peserta didik. Maka dari itu, mengingat hal tersebut, peneliti merasa perlu dilakukannya penelitian lanjutan mengenai permasalahan yang terjadi, yakni pengembangan terhadap media pembelajaran yang digunakan dalam menulis teks prosedur dengan mengembangkannya menjadi media pembelajaran interaktif dan tepat guna yang dalam hal ini merupakan aplikasi *Flutter*.

Aplikasi *Flutter* merupakan aplikasi pembelajaran yang juga merupakan SDK sebagai pengembang aplikasi *mobile* dengan basis kinerja yang tinggi, dan merupakan aplikasi untuk pengguna iOS maupun Android, serta berasal dari satu *codebase* (basis kode) yang *build* oleh Google dengan lisensi *open source*. Aplikasi *Flutter* bisa mengkombinasikan beberapa aplikasi yang mendukung media pembelajaran. Sehingga pada produk media pembelajaran yang dibahas pada skripsi ini menyajikan media pembelajaran berbentuk gambar, audio, dan video dengan kualitas tampilan yang menarik bagi siswa, dalam hal ini aplikasi *flutter* ini sangat digunakan sekali untuk mengembangkan media interaktif karena aplikasi *flutter* tersebut bisa mengabungkan satu kesatuan mejadi sebuah media yang dapat di gunakan.

Peneliti memilih mengembangkan aplikasi *flutter* dalam pembelajaran teks prosedur karena memiliki berbagai keunggulan. Adapun keunggulan ketika menggunakan aplikasi flutter ini yaitu aplikasi flutter bisa mengabungkan beberapa elemen menjadi satu kesatuan seperti video, audio, gambar, kuis, teks, dan juga terdapat beberapa fitur-fitur lainnya. Sehubungan dengan poin-poin tersebut, guru dirasa dapat memakai, menerapkan, atau menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi *flutter* dalam pembelajaran materi teks prosedur dengan melihat langkah-langka yang ada, sehingga terciptalah sebuah video yang menunjukkan visualisasi

berkenaan dengan langkah-langkah teks prosedur yang terlihat lebih konkret atau nyata. Selain itu, terdapat sebuah kuis yang menunjukkan adanya interaksi siswa dan guru pada kuis di dalam game, yakni educendy yang harus dijawab oleh siswa secara langsung di dalam aplikasi flutter ini, sehingga siswa atau peserta didik diyakini tidak akan merasakan bosan atau jenuh saat proses pembelajaran terjadi atau berlangsung serta diyakini mampu atau dapat menambah daya ingat siswa. Hal ini juga dapat menambah semangat belajar siswa, sehingga akan meningkatkan fokus siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang tengah berlangsung.

Berdasar pada paparan yang disampaikan peneliti, dapat dimuat sebuah gagasan bahwasannya permasalahan yang terjadi merupakan penggunaan media pembelajaran yang sangat dibutuhkan dalam setiap kegiatan pembelajaran, baik secara daring maupun secara luring. Kemudian, media yang digunakan haruslah memiliki sifat interaktif yang mada dalam riset yang telah dilakukan peneliti, peneliti tertarik untuk menggunakan aplikasi *flutter* dan melakukan pengembangan terhadap aplikasi tersebut guna meningkatkan daya semangat siswa atau peserta didik dalam belajar, sehingga pada proses pembelajaran siswa atau peserta didik tidak akan merasa bosan dan juga diyakinin akan menciptakan suasana belajar yang jauh lebih aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Melalui multimedia interaktif menggunakan aplikasi *flutter* dalam pembelajaran teks prosedur ini, diharapkan dapat digunakan serta membantu proses kegiatan belajar dan mengajar di dalam kelas, baik secara *daring* atau juga secara *luring*, sehingga siswa atau peserta didik dapat termotivasi, menciptakan daya imajinasi dan ide dalam keterampilan menulis teks prosedur yang sesuai atau selaras dengan kebutuhan siswa atau peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dipaparkan oleh peneliti tersebut, maka didapatkan rumusan masalah dari penelitian tersebut sebagai berikut.

1. Bagaimana multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Flutter* dalam pembelajaran menulis teks prosedur?
2. Bagaimana kondisi objektif pembelajaran teks prosedur selama ini?
3. Bagaimana rancangan pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Flutter* dalam pembelajaran menulis teks prosedur bagi kelas XI SMA Negeri 1 Banyuasin III?
4. Bagaimana hasil validasi ahli terhadap multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Flutter* dalam pembelajaran menulis teks prosedur yang dikembangkan menurut para ahli?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dipaparkan oleh peneliti tersebut, adapun tujuan dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kebutuhan pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Flutter* dalam pembelajaran menulis teks prosedur.
2. Mendeskripsikan kondisi objektif pembelajaran menulis teks prosedur
3. Merancang produk berupa multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Flutter* dalam pembelajaran menulis teks prosedur.
4. Mendeskripsikan hasil validasi ahli produk multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Flutter* dalam pembelajaran menulis teks prosedur yang dikembangkan menurut para ahli.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dipaparkan peneliti tersebut, dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan, manfaat praktis dalam proses pembelajaran keterampilan menulis teks prosedur yakni sebagai berikut:

1.4.1 Bagi siswa atau peserta didik

Peneliti berharap dari hasil penelitian ini mampu memberikan manfaat bagi banyak siswa atau peserta didik yaitu, untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran menulis teks prosedur, meningkatkan hasil belajar siswa, serta memberikan stimulus bagi siswa agar tertarik mempelajari pembelajaran teks menulis teks prosedur.

1.4.2 Bagi Guru

Peneliti berharap dari hasil penelitian ini di mampu memberikan manfaat yang besar kepada guru guna meningkatkan atau mengoptimalkan efesiensi dan juga efektivitas dalam proses pembelajaran menulis teks prosedur, membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar, baik yang dilakukan secara daring maupun luring.

1.4.3 Bagi Sekolah

Peneliti berharap dari hasil penelitian ini mampu memberikan manfaat yang besar pula bagi sekolah yakni, berupa dorongan atau stimulus guna lebih memberikan inovasi dan kreativitas dalam bidang pemanfaatan multimedia pembelajaran dan pengoptimalan IPTEK. Di sisi lain, bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi dalam upaya melakukan keterbukaan bagi pengembangan multimedia pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Q. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Aurora 3D Presentation* Berbasis Kontekstual dalam Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Srijaya Negara Palembang. *Skripsi*. Palembang: FKIP Universitas Sriwijaya.
- Arikunto, S. (2008a, 2010b, 2012c, 2013d). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aripin, Ipin. (2018). Konsep dan Aplikasi Mobile Learning dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Bio Educatio, Volume 3, Nomor 1, April 2018, hlm. 01-09 ISSN: 2541-2280*.
- As'adah, S. Nurlailatul., dkk. (2016). Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Berdasarkan Hasil Wawancara di Kelas VIIIA1 SMP Negeri 1 Singaraja. *e-Journal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pendidikan Ganesha (Vol: 5 No: 3 Tahun:2016)*.
- Cahyo, Dian. 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pembelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Pleret. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Gava media.
- Dikdas & Dingkes. Tim Ganesha Operation. 2013. *Pasti Bisa Cerdas Nilai Tinggi Bahas Indonesia SMA Kelas XI*. Penerbit Data.
- Istiqlal, Muhammad. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume 2 Nomor 1 P-ISSN: 2502-7638; E-ISSN: 2502-8391*.
- Junita, Wulan. (2018). Penggunaan *Mobile Learning* sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED ISBN: 978-623-92913-0-3*.
- Khotimah, Aniswatin. & Agus B. S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Perencanaan Sistem Antena di SMK Negeri 5 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Volume 05 Nomor 01 Tahun 2016, 237—243*.
- Kemendikbud. (2020). *Kemendikbud Republik Indonesia Nomor 719/P/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Pada Satuan Pendidikan Dalam Kondisi Khusus*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. (2017). *Model Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kuswanto, J. & Yosita W. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET 6 (2) (2017)*.

- Lestari, A. Sri. (2013). Pembelajaran Multimedia. *Jurnal Al-Ta'dib* Vol. 6 No. 2 Juli–Desember 2013.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Murni. (2013). *Multimedia Pembelajaran*. Bandung. Afabeta.
- Nation, I. S. P. & Jhon M. (2010). *Language Curriculum Design*. New York: Routledge.
- Nisphi. L. M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile Learning pada Pembelajaran Membaca Teks Editorial di SMA Negeri 3 Palembang. *Skripsi*. Universitas Sriwijaya
- Noviyah. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Materi Memelihara Lingkungan Kelas III MI Yaspuri Malang. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Nopriyanti, & Sudira, Putu. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan wiring Kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi* . 5(2):224.
- Nunuk, S., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Purwati, D. R. (2019). Teks Prosedur sebagai Bahan Ajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI SMA. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ramadhani, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Nearpod pada Materi Ekposisi Ssiwa kelas X SMA Negeri 5 Tanjung Balai. *Skripsi*. Universitas Sriwijaya.
- Safitri, S., Susanti, R., & Ardiyanti, W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Windows Movie Maker pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Sekolah Menengah Atas. *Criksetra Ejournal Unsri*. 8(1): 53-72.
- Samsinar, S. (2020). *Mobile Learning: Inovasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19*. Al-Gurfah: *Journal of Primary Education Volume 1, No. 1, Juni 2020, 41-57*.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Suherlin, dkk. 2017. *Bahasa Indonesia*. Jakarta, Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. *Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Surjono, H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suyati. (2019). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Prosedur Menggunakan Model Pembelajaran Resiprokal pada Mata Pelajaran B. Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Rambutan Banyuasin. *PEMBAHSI Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Volume 9, No 1, Tahun 2019*.

- Wartiningsih, Ana, & Patriantoro. (2017). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Prosedur Dengan Model Pembelajaran Pair Checks. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* Vol 6 No (10) Hal 1-10.
- Yenni Apriliani, S.Pd. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Bahasa Indonesia*. Birektorat
- Yulia, Intan & Irawan. (2018). Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Kompleks dengan Menggunakan Metode *Probing Prompting Learning* pada Siswa Kelas XI Takokak. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia PBSI Vol.6 No.2, Juli-Desember 2018*.