

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMENTASAN *SPM*
MODERN BERBASIS APLIKASI *MACROMEDIA FLASH* PADA
MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra
INDONESIA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

TESIS

oleh

Ayu Agustina

06012682125009

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
PALEMBANG**

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMENTASAN
SPM MODERN BERBASIS APLIKASI *MACROMEDIA FLASH*
PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN
BAHASA DAN SASTRA INDONESIA FAKULTAS
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

TESIS

Oleh

Ayu Agustina

NIM 06012682125009

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa

Mengesahkan:

Pembimbing I



Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
NIP 196207181987032001

Pembimbing II



Dr. Didi Suhendi, M.Hum
NIP 196910221994031001

Mengetahui:

Koordinator Program Studi,



Soni Mirizon, M.A., Ed.D.
NIP 196711041993031002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMENTASAN
SPM MODERN BERBASIS APLIKASI *MACROMEDIA FLASH*
PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN
BAHASA DAN SASTRA INDONESIA FAKULTAS
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

TESIS

**Oleh
Ayu Agustina**

NIM 06012682125009


Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 28 Desember 2022

TIM PENGUJI

1. Ketua : Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
2. Sekretaris : Dr. Didi Suhendi, M.Hum.

Palembang, Januari 2023
Mengetahui,
Koordinator Program Studi,


Soni Mirizon, M.A., Ed.D.
NIP 196711041993031002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayu Agustina
NIM : 06012682125009
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pementasan *SPM* Modern Berbasis *Macromedia Flash* pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam tesis ini dan/ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Palembang, Januari 2023
Yang membuat pernyataan,



Ayu Agustina
NIM 06012682125009

KUPERSEMBAHKAN TESIS INI KEPADA:

1. Segala dari segala, sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya tesis yang sederhana ini dapat terselesaikan.
2. Ibu dan Ayah Tercinta. Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ayahku tercinta (Jumadi), dan Ibuku tercinta (Wasriah) yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga.
3. Mba dan mamas tercinta. Untuk mba (Juwita Sari, S.Pd.), mamas (Riady Nopiyansyah, S.Pd.) terima kasih atas doa dan bantuan kalian selama ini.
4. Dosen pembimbing tugas akhirku. Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd., dan Dr. Didi Suhendi, H.Hum. selaku dosen pembimbing tugas akhir saya, terima kasih banyak ibu dan bapak, ibu dan bapak adalah dosen favorit saya.
5. Teman-teman angkatan 2021 (Magister Pendidikan Bahasa Indonesia). Terima kasih banyak untuk bantuan dan kerja samanya selama ini teman, sukses untuk kita semua.
6. Secara khusus saya mempersembahkan juga untuk pendamping hidup saya kelak (istrimu sudah S2 mas!)
7. Almamater kuning tercinta Universitas Sriwijaya, serta semua pihak yg sudah membantu selama penyelesaian Tugas Akhir ini.

"Loving yourself isn't vanity, is's sanity"

PRAKATA

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pementasan *SPM* Modern berbasis *Macromedia Flash* pada Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa, Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Sriwijaya.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd. dan Dr. Didi Suhendi, M.Hum. selaku pembimbing yang telah bersedia untuk memberikan bimbingan selama penulisan tesis ini. Terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP Unsri. Terima kasih kepada Soni Mirizon, M.A., Ed. D. selaku Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Bahasa yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi penulisan tesis ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ahmad Rizki Turama, S.Pd.,M.A., Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D., dan Yenni Lidyawati, M.Pd. yang telah bersedia untuk memvalidasi bahan ajar yang saya kembangkan. Terima kasih kepada seluruh dosen Magister Pendidikan Bahasa yang telah memberikan ilmunya semasa saya mengenyam pendidikan di Universitas Sriwijaya. Terima kasih kepada seluruh staff tata usaha Magister Pendidikan Bahasa Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia yang telah memberikan bantuannya sehingga tesis ini dapat selesai. Ucapan terima kasih juga kepada seluruh mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Semester 5 Universitas Sriwijaya yang memberi bantuan selama proses penelitian.

Semoga tesis ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Bahasa Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, Januari 2023

Ayu Agustina

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PENGESAHAN TESIS OLEH PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TESIS OLEH PENGUJI	iii
PERNYATAAN.....	iv
PERSEMBAHAN TESIS	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR GRAFIK.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB 1	15
PENDAHULUAN	15
1.1 Latar Belakang.....	15
1.2 Rumusan Masalah	17
1.3 Tujuan Penelitian.....	18
1.4 Manfaat Penelitian.....	18
BAB II.....	19
TINJAUAN PUSTAKA.....	19
2.1 Media Pembelajaran.....	19
2.1.1 Manfaat Media Pembelajaran	20
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	22
2.1.3 Karakteristik Media Pembelajaran	22
2.2 Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual.....	22
2.3 <i>Macromedia Flash</i>	24
2.3.1 Pengertian <i>Macromedia Flash</i>	24
2.3.2 Manfaat <i>Macromedia Flash</i>	25
2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Macromedia Flash</i>	26
2.3.4 Bagian-Bagian <i>Macromedia Flash</i>	27
2.4 Bentuk Rancangan Media.....	28

2.5 Syair Perang Menteng (SPM) Modern.....	29
2.5.1 Naskah Syair Perang Menteng	29
BAB III.....	36
METODOLOGI PENELITIAN	36
3.1 Metode Penelitian.....	36
3.2 Prosedur Pengembangan.....	36
3.3 Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian	39
3.4 Teknik Pengumpulan Data	40
3.5 Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV	49
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	49
4.1 Hasil Penelitian.....	49
4.1.1 Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi	49
4.1.2 Tahap Perencanaan	55
4.1.3 Tahap Pengembangan Bentuk Awal Produk	55
4.1.4 Validasi.....	58
4.1.5 Revisi Produk	63
4.1.6 Uji Coba	64
4.2 Pembahasan.....	70
BAB V	72
SIMPULAN DAN SARAN.....	72
5.1 Simpulan.....	72
5.2 Saran	72
Daftar Pustaka	74
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tahapan Penelitian dan Pengembangan	37
Tabel 2 Pilihan dalam Analisis Kebutuhan	40
Tabel 3 Analisis Kebutuhan	41
Tabel 4 Analisis Kebutuhan	41
Tabel 5 Analisis Kebutuhan	43
Tabel 6 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	44
Tabel 7 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	45
Tabel 8 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Bahasa	47
Tabel 9 Konversi Skor Menjadi Skala Lima	48
Tabel 10 Analisis Kebutuhan Mahasiswa	50
Tabel 11 Analisis Kebutuhan Mahasiswa	51
Tabel 12 Analisis Kebutuhan Mahasiswa	53
Tabel 13 Hasil Validasi Materi	58
Tabel 14 Hasil Validasi Ahli Media	60
Tabel 15 Hasil Validasi Ahli Bahasa	61
Tabel 16 Revisi Produk berdasarkan Validasi Ahli	63
Tabel 17 Hasil Uji Coba Small Group	64
Tabel 18 Descriptive Statistics	67
Tabel 19 Tests of Normality	67
Tabel 20 Paired Samples Statistics	68
Tabel 21 Paired Samples Statistics	68
Tabel 22 One-Sample Statistics	69
Tabel 23 One-Sample Test	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Langkah-langkah R&D Dick Carey and Carey	37
Gambar 2 Langkah-langkah Modifikasi R&D Dick Carey and Carey	37
Gambar 3 Rancangan Flowchart Media Berbasis Macromedia Flash	55
Gambar 4 Storyboard Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash	57

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 Validasi Ahli.....	58
------------------------------------	-----------

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Validasi Media	80
Lampiran 2 Validasi Bahasa	87
Lampiran 3 Validasi Materi	88
Lampiran 4 Analisis Kebutuhan Mahasiswa	89
Lampiran 5 Hasil Uji Small Group	99
Lampiran 6 SK Pembimbing	103
Lampiran 7 Halaman Persetujuan Sidang Tesis	105
Lampiran 8 SK Izin Penelitian	106
Lampiran 9 Surat Balasan Lokasi Penelitian.....	107
Lampiran 10 Persetujuan Sidang Akhir.....	108
Lampiran 11 Bukti Perbaikan Tesis	109
Lampiran 12 Izin Jilid Tesis	111
Lampiran 13 Bukti Perbaikan Tesis	112
Lampiran 14 Tangkapan Layar Produk Penelitian	113

ABSTRACT

Oleh
Ayu Agustina

Pembimbing 1. Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
2. Dr. Didi Suhendi, M.Hum.

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa
Jalan Raya Palembang-Prabumulih, Indralaya Ogan Ilir 30662
ayuagustina144@gmail.com

Abstrak

Mata kuliah Teater Tradisional Melayu Palembang memiliki tujuan yakni mahasiswa mampu memahami *Syair Perang Menteng (SPM)* dan mampu mementaskan *SPM*. Mata Kuliah ini merupakan mata kuliah baru yang belum memiliki media ajar. Berdasarkan hasil survei awal dengan dilakukannya wawancara kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Unsri, diketahui bahwa masih banyak mahasiswa yang belum mengetahui *SPM* sehingga memiliki kesulitan dalam memahami *SPM* dan mementaskan *SPM*. Di era teknologi digital, penggunaan media pembelajaran digital merupakan sebuah keniscayaan oleh sebab itu hendaknya media pembelajaran yang digunakan berbasis digital. Hal ini yang menjadi latar belakang bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu *Macromedia Flash* dengan dilengkapi materi-materi mengenai pementasan beserta penjelasannya. Hal tersebut (1) mahasiswa membutuhkan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran pada mata kuliah; (2) media digital termasuk dalam kategori valid berdasarkan skor rerata validasi ahli media (3.5), bahasa (3.8), dan materi (3.8); (3) media digital pembelajaran ini termasuk dalam kategori efektif untuk digunakan berdasarkan skor yang didapat (7.61). Dengan demikian, media dapat digunakan sebagai media ajar pementasan *SPM*.

Kata Kunci: Pengembangan, Media pembelajaran, *Syair Perang Menteng*, *Macromedia Flash*

ABSTRACT
By Ayu Agustina

Advisor: 1. Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
2. Dr. Didi Suhendi, M.Hum.
Study Program of Master Language Education
ayuagustina144@gmail.com

Abstract

The Palembang Malay Traditional Theater course has the goal of students being able to understand the Syair Perang Menteng (SPM) and be able to perform SPM. This course is a new course that does not yet have teaching media. Based on the results of the initial survey by conducting interviews with students of the Indonesian Language and Literature Education Study Program FKIP Unsri, it is known that there are still many students who do not know the SPM so they have difficulties in understanding the SPM and performing the SPM. In the era of digital technology, the use of digital learning media is a necessity, therefore the learning media used should be digital based. This is the background for researchers to develop learning media, namely Macromedia Flash, equipped with materials regarding staging and explanations. These are (1) students need learning media to support learning in courses; (2) digital media is included in the valid category based on the average score of media expert validation (3.5), language (3.8), and material (3.8); (3) this learning digital media is included in the effective category to use based on the score obtained (7.61). Thus, the media can be used as teaching media for SPM staging.

Keywords: *Development, Learning Media, Menteng War Poetry, Macromedia Flash*

Pembimbing I,



Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
NIP 196207181987032001

Pembimbing II,



Dr. Didi Suhendi, M.Hum.
NIP 196910221994031001

Mengetahui
Koordinator Program Studi
Magister Pendidikan Bahasa,



Soni Mirizon, M.A., Ed.D.
NIP 196711041993031002

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini memberikan dampak kemajuan yang sangat pesat di segala aspek, salah satunya adalah aspek pendidikan guna menciptakan media, metode, dan materi pembelajaran yang semakin menarik, interaktif dan efektif (Setiawan *et al.*, 2019; Isnaeni & Hildayah, 2020; Lee, Malcein, & Kim, 2021). Salah satu pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pendidikan berupa pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Dosen dapat menggunakan media untuk kepentingan pembelajaran. Melalui media pembelajaran diharapkan mahasiswa menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam memahami pembelajaran (Haleem *et al.*, 2022; David & Dedek, 2022; Irvan, Muslihuddin, & Suhartini, 2020; Susanto, Afandi, & Irmawati, 2022; Fitriansyah, 2020).

Media Pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada mahasiswa serta mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan mahasiswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Rozikin, Indartono, & Sugiharsono, 2019; Isnaeni & Hildayah, 2020). Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang menghubungkan penyampai pesan dengan penerima pesan, dalam hal ini pesan ialah materi pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang berhubungan dengan program pendidikan dan tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Hal ini membantu dosen untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan menyenangkan.

Media pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran pementasan drama pada salah satu pementasan drama di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra

Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya yang mengharapkan mahasiswa mampu memahami dan mementaskan isi dari *Syair Perang Menteng (SPM)* pada mata kuliah Teater Tradisional Melayu Palembang. Berdasarkan hasil survei awal menggunakan wawancara pada dua orang mahasiswa, diketahui bahwa masih banyak mahasiswa yang belum mengetahui mengenai *SPM* modern sehingga mengakibatkan mahasiswa kesulitan dalam memahami dan mementaskan *SPM*. Penyebab lainnya karena belum tersedianya media pembelajaran pada mata kuliah tersebut. Pada survei awal juga diketahui mahasiswa menginginkan adanya media digital yang dapat membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu *Macromedia Flash* dengan dilengkapi materi-materi mengenai pementasan beserta penjelasannya serta bagaimana pengembangan karakter tokoh dalam pementasan *SPM* yang sebelumnya belum dipahami secara benar oleh mahasiswa. *Macromedia Flash* adalah sebuah program *software* yang berfungsi untuk membuat animasi dua dimensi yang handal dibandingkan dengan program lain. *Macromedia Flash* tidak hanya digunakan untuk membuat animasi melainkan juga digunakan sebagai media pembelajaran interaktif.

Adapun kelebihan *Macromedia Flash* yang lain ialah; a) ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik; b) kebutuhan *hardware* yang tidak tinggi; c) dapat membuat website, media interaktif, animasi web, animasi kartun, kartu elektronik, iklan TV, banner di web, presentasi interaksi, permainan, aplikasi web dan gawai (Wardani & Setyadi, 2017; Amelia *et al.*, 2021).

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Macromedia Flash* sebelumnya dilakukan oleh Ida Sari Rahmawati, Pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana Universitas Negeri Malang dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Fabel Dengan *Macromedia Flash* Bagi Siswa Smp”. Selain penelitian yang dilakukan oleh Ida Sari Rahmawati, penelitian serupa juga telah dilakukan oleh Deasy Ningsiati dan Untung Nopriansyah, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran

Pada Mata Kuliah Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Berbasis *Macromedia Flash*”.

Berdasarkan penelitian ini *Macromedia Flash* yang digunakan terbukti mampu meningkatkan minat belajar mahasiswa. Persamaan dari Ida, Desi dan penelitian ini terletak pada jenis media yang digunakan, yaitu sama-sama menggunakan *Macromedia Flash* sebagai media pembelajaran. Perbedaan dari tiga peneliti tersebut terletak pada objek penelitian. Pada penelitian Ida meneliti mengenai Teks fabel tingkat SMP. Penelitian Desi meneliti pada pembelajaran bahasa Indonesia tingkat Sekolah Dasar. Berdasarkan penelitian ini media yang digunakan terbukti mampu meningkatkan pemahaman materi pementasan mahasiswa pada tingkat Universitas. Produk yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas berdasarkan hasil uji coba di lapangan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka perumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana analisis kebutuhan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya terhadap media pembelajaran pementasan *SPM* modern dengan menggunakan *Macromedia Flash*?
- 1.2.2 Bagaimana bentuk rancangan media pembelajaran pementasan *SPM* modern menggunakan *Macromedia Flash*?
- 1.2.3 Bagaimana hasil validasi desain media pembelajaran pementasan *SPM* modern menggunakan *Macromedia Flash* untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sriwijaya?
- 1.2.4 Bagaimana efektivitas media pembelajaran pementasan *SPM* modern menggunakan *Macromedia Flash* untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sriwijaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian berdasarkan perumusan masalah adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Mendeskripsikan analisis kebutuhan mahasiswa semester lima Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya terhadap media pembelajaran pementasan *SPM* modern menggunakan *Macromedia Flash*.
- 1.3.2 Mendeskripsikan hasil rancangan media pembelajaran pementasan *SPM* modern menggunakan *Macromedia Flash*.
- 1.3.3 Mendeskripsikan hasil validasi media pembelajaran pementasan *SPM* modern menggunakan *Macromedia Flash* untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sriwijaya.
- 1.3.4 Mendeskripsikan hasil uji coba media pembelajaran pementasan *SPM* modern menggunakan *Macromedia Flash* untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sriwijaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

Secara teoritis

Diharapkan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *Macromedia Flash* pada pembelajaran pementasan *SPM* modern dapat membantu mahasiswa untuk memahami konsep dan teori pemahaman *SPM* dan dapat menjadi bahan referensi dalam penelitian dan pengembangan pemahaman *SPM*.

Secara praktis

Diharapkan media pembelajaran *Macromedia Flash* dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Bagi dosen, diharapkan dapat menjadi alat bantu mengajar untuk pementasan *SPM* modern pada mata kuliah Teater Tradisional Melayu Palembang. Bagi mahasiswa, diharapkan media pembelajaran *Macromedia Flash* dapat membantu memahami teori dan meningkatkan keterampilan pementasan *SPM* serta dapat menumbuhkan minat mahasiswa dalam mempelajari pementasan.

Daftar Pustaka

- Abdul, A., Solori, R., & Hastuti, H. (2021). Permainan ludo untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia secara daring di MIS Borong Kapal. *Indonesian Language Education and Literature*, 7(1), 58–70. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i1.8872>
- Afifah, N., & Karno, R. (2018). Pengembangan media berbasis software macromedia flash pada pembelajaran biologi untuk siswa kelas XI SMA. *Inovasi Pendidikan*, 5(2), 127–133.
- Afifulloh, M., & Cahyanto, B. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Elektronik di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6, 31–36.
- Aksentijević, N. K., Ježić, Z., & Zaninović, P. A. (2021). The Effects of Information and Communication Technology (ICT) Use on Human Development—A Macroeconomic Approach. *MDPI Economies*, 9, 1–12.
- Al-Muqtafa, A. K., & Muhammada. (2019). Penggunaan Media Macromedia Flash8 Dalam Pembelajaran Baca Tulis Al-Quran Di Kelas X Mm Smk Al Hidayah Wonorejo Pasuruan. *Jurnal Mu'allim*, 1(1), 161–174. <https://doi.org/10.35891/muallim.v1i1.1358>
- Alwi, Z., Eralida, & Lidyawati, Y. (2018). Prototipe buku perencanaan pembelajaran bahasa berbasis pendidikan karakter dan pendekatan saintifik. *Jurnal Bahasa & Sastra*, 18(2), 130.
- Alwi, Z., Idi, A., & Nurhayati, N. (2018). The effectiveness of module and compact disc poem teaching based on local wisdom. *KnE Social Sciences*, 2018, 186–194. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i9.2626>
- Amelia, R., Salamah, U., Abrar, M., Desnita, D., & Usmeldi, U. (2021). Improving student learning outcomes through physics learning media using macromedia flash. *Journal of Education Technology*, 5(3), 491–500. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i3.36203>
- Arsyad, N., Rahman, A., & Ahmar, A. S. (2017). Developing a self-learning model based on open-ended questions to increase the students' creativity in calculus. *Global Journal of Engineering Education*, 19(2), 143–147. <https://doi.org/10.26858/gjeev19i2y2017p143147>
- Cahdriyana, R. A., & Richardo, R. (2016). Karakteristik media pembelajaran berbasis komputer. *AlphaMath Journal of Mathematics Education*, 2(2), 1–11.
- David, M., & Dedek, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Prisma Berbasis Macromedia Flash Dengan Desain Pembelajaran Assure. *Inovasi Matematika*, 4(1), 83–97. <https://doi.org/10.35438/inomatika.v4i1.323>
- Djidu, H., & Jailani, J. (2018). Pengembangan model pembelajaran kalkulus berbasis masalah. *Jurnal Kependidikan*, 2(1), 68–84.
- Efendi, Y., & Utami, N. (2019). Pengukuran Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Media E-Learning Google Classroom (SMK Sulthan Muazzamsyah Pekanbaru). *Jurnal CTIA*, 1–4.
- Faqih, F. I., & Setyawan, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Tema Cerita Fantasi Berkearifan Lokal Madura Berbasis

- Android. *Indonesian Language Education and Literature*, 7(1), 71.
<https://doi.org/10.24235/ileal.v7i1.9032>
- Fitriansyah, F. (2020). Effectiveness of video learning development announcing. *International Journal of Theory and Application in Elementary and Secondary School Education*, 2(1), 1–6.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31098/ijtaese.v2i1.67>
- Greving, C. E., & Richter, T. (2021). Beyond the Distributed Practice Effect: Is Distributed Learning Also Effective for Learning With Non-repeated Text Materials? *Frontiers in Psychology*, 12(October), 1–17.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.685245>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022a). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *KeAi*, 3(February), 275–285.
<https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022b). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3(May), 275–285.
<https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Hanif, A., & Habibullah, H. (2020). Pengembangan Modul Sistem Kontrol Terprogram untuk Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 01(01), 138–141.
- Hasibuan, D. A., Silaban, R., & M, R. R. (2019). Efektivitas Pendekatan Saintifik Dengan Menggunakan Media Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Talenta Conference Series: Science and Technology (ST)*, 2(1), 268–271. <https://doi.org/10.32734/st.v2i1.356>
- Hermawan, H., Samsuri, S., Kurniawati, D. P., Sofyaningsih, V., & Prasetyo, D. (2018). The use of controversial public issues with video and macromedia flash player media in civic education learning. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 1(1), 19–30.
- Hidayah, P. I. (2017). Optimalisasi efektifitas pemanfaatan Macromedia Flash. *JIP*, 7(1).
- Hutomo, B. P. M., & Samsudi. (2015). Dasar Memelihara Transmisi Otomatis Dan Komponennya Untuk (the Application of Macromedia Flash Based Interactive Media on the Basic Competence of Maintain Automatic Transmission and Components To Improve Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 15(2), 78–81.
- Irmatika, T., Fitri, H., Imamuddin, M., & Rahmat, T. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis macromedia flash di Kelas VIII SMPN 1 keritang. *Jurnal Gammath*, 07, 95–104.
- Irvan, I., Muslihuddin, R., & Suhartini, S. (2020). Effectiveness of learning media using contextual based macromedia flash for junior school students al hikmah medan. *International Conference on Innovation In Research*.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1429/1/012002>
- Isnaeni, N., & Hidayah, D. (2020). Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
- Jazuli, M., Azizah, L. F., & Meita, N. M. (2017). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis android sebagai media interaktif. *Lentera Sains*, 7(20), 47–

65.

- Karimah, A. Al, Rusdi, R., & Fachruddin, M. (2017). Effektivitas media pembelajaran matematika menggunakan software animasi berbasis multimedia interaktif model tutorial pada materi garis dan sudut untuk siswa SMP/MTS kelas VII. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*, 1(1), 9–13.
- Kencana, W. H., & Meisyanti, M. (2020). The implementation of mass media digital platform in indonesia. *Komunikator*, 12(2). <https://doi.org/10.18196/jkm.122038>
- Laraswati, N. A., Kusumayanti, D. D., & Setiarini, R. (2000). Finding the Reasons of Using the Flouted Maxims in the Utterances of Adaline in the Age of Adaline Movie Subtitle, (1975).
- Lee, Y. C., Malcein, L. A., & Kim, S. C. (2021). Information and communications technology (ct) usage during covid-19: motivating factors and implications. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(7). <https://doi.org/10.3390/ijerph18073571>
- Lestari, S., Purnomo, M. E., & Saripudin, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Video Scribe untuk Peserta Didik Kelas X SMK BSI Palembang. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(1), 84–85.
- Liu, G. (2022). Research on the Relationship between Students' Learning Adaptability and Learning Satisfaction under the Mobile Media Environment. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(2), 43–58. <https://doi.org/10.3991/IJET.V17I02.28549>
- Lusiana, B., & Maryanti, R. (2020). The effectiveness of learning media used during online learning. *Jurnal UPI*, 9(2), 81–92. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17509/xxxxt.vxix>
- Munaro, A. C., Hübner Barcelos, R., Francisco Maffezzoli, E. C., Santos Rodrigues, J. P., & Cabrera Paraiso, E. (2021). To engage or not engage? The features of video content on YouTube affecting digital consumer engagement. *Journal of Consumer Behaviour*, 20(5), 1336–1352. <https://doi.org/10.1002/cb.1939>
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmentedreality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Nugraha, D. (2022). Pengembangan media digital berbasis motion graphic pada pendalaman materi ips sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3649–3656. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2642>
- Prasanti, D., & Indriani, S. S. (2017). Digital media literacy training for students armidale english college (aec) in soreang , district of south bandung. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 157–165.
- Rosada, F. Y. (2019). Pengembangan meedia pembelajaran let's go deutsch! berbasis flash dengan tema familie und beruf untuk kelas XI MAN 1 Kota malang. *Journal DAFINA*, 3, 39–44.
- Rozikin, A. Z., Indartono, S., & Sugiharsono, S. (2019). The Use Social Media and Employee Performance in MSMEs Development: Glass Noodle Home

- Industry Manjung Indonesia. *Jurnal Economia*, 15(2), 221–231. <https://doi.org/10.21831/economia.v15i2.25756>
- Saepulloh, S., Nurhayati, F., & Darmawan, I. (2020). Penerapan project based learning menggunakan microblogging edmodo untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran matematika. *Gunahumas*, 3(2), 49–56. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i2.30240>
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Saradifa, A. S. (2020). Non-Observance Of Grice ' s Maxims Found In “ The Grapevine : Gossip At Work , What Should You Do As A Leader ?” Drama Series Script Produced By The Calvin Company, 1(1).
- Sarosa, M., Kusumawadhani, M., Suyono, A., & Azis, Y. M. (2021). The effectiveness of chatbot as an online learning method on active and reflective learning styles. *Multicultural Education*, 7(9), 92–100. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5484411>
- Setiawan, R., Mardapi, D., Pratama, A., & Ramadan, S. (2019). Efektivitas blended learning dalam inovasi pendidikan era industri 4.0 pada mata kuliah teori tes klasik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 148–157.
- Sharma, R., & Kumar Madeshia, P. (2020). Digital Technolugu on Education. *Palarch's Journal Of Archaeology Of Egypt/Egyptology*, 17(9), 4585–4596.
- Simatupang, N. I., & Sormin, E. (2020). Jurnal Pendidikan Kimia The effectiveness of using flipbook maker to improve the chemistry learning outcomes of senior high school students. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 12(1), 26–33. <https://doi.org/10.24114/jpkim.v12i1.17710>
- Siregar, R., Ardiana, N., & Rosyidi, J. (2019). Efektivitas penggunaan model pembelajaran snowball throwing dengan macromedia flash 8 terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di kelas X MAN Padang lawas Utara. *Mathematic Education Journal*, 2(2), 76.
- Sofendi, S., Inderawati, R., & Vianty, M. (2021). Technology use and technology-related learning experiences as perceived by indonesian tertiary efl students. *IJALEL*, 10(3), 33–40. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.7575/aiac.ijalel.v.10n.3p.33>
- Sugiyono, S. (2016). *Metode Penelitian Kuantatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sumampouw, H. M., & Rengkuan, M. (2018). Penggunaan Web Offline sebagai Media Pembelajaran Genetika Di Perguruan Tinggi (Pt). *Seminar Nasional Pendidikan Biologi Kepulauan Aula Banau*, (September), 15–25.
- Sunaryo, H., Rahma, C., & Putra, W. (2021). Pelatihan Menulis Naskah Drama untuk Guru SMP / SMA Muhammadiyah dengan Metode Alih Wahana. *Matappa*, 4, 362–370.
- Suryani, N. N., Suarna, I. W., & Mahardika, I. G. (2016). Effects of Mount Agung eruption on botanical composition and nutritive value of ration fed and rumen performance of Bali cattle in evacuation zones. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/207/1/012030>
- Susanto, R., Afandi, A., & Irmawati, F. (2022). The Effectiveness of Flipbook Learning in Sports Physiology Courses Improves Student Achievement In the course of the Pandemic. *Jurnal Moderasi Olahraga*, 2(1), 67–76.

- Tania, R., & Jumadi. (2021). The Application of Physics Learning Media Based on Android with Learning Problem Based Learning (PBL) to Improve Critical Thinking Skills. *Proceedings of the 7th International Conference on Research, Implementation, and Education of Mathematics and Sciences (ICRIEMS 2020)*, 528(Icriems 2020), 583–590. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210305.085>
- Utari, N., Ambiyar, A., Usmeldi, U., Syah, N., & Anwar, M. (2021). Meta-analysis : effectiveness of e-learning-based learning media in vocational education. *Journal of Education and Technology*, 5(2), 306–315.
- Wardani, K. W., & Setyadi, D. (2017). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis macromedia flash materi luas dan keliling untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, (2013), 73–84.
- Yaumi, M. (2014). Penerapan Model Assure dalam Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran PAI. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115.
- Yildiz, E. P. (2020). Opinions of academicians on digital literacy: A phenomenology study. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 15(3), 469–478. <https://doi.org/10.18844/cjes.v>
- Yunus, M., Abrory, M., Andrian, D., & Maclinton, D. (2022). The effectiveness of macromedia flash digital media in improving students mathematics reasoning. *Mathematics Research and Education Journal*, 6(1), 14–20.