

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN
TEKS CERITA FABEL BERBASIS *ADOBE FLASH*
CS6 PADA PESERTA DIDIK KELAS VII SMP
NEGERI 46 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Antari Eka Sari

NIM:

06021381621049

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Seni**



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2021

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF PEMBELAJARAN MEMBACA
PEMAHAMAN TEKS CERITA FABEL
BERBASIS *ADOBE FLASH CS6* PADA PESERTA
DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 46
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Antari Eka Sari

NIM 06021381621049

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



Drs. Nandang Heryana, M.Pd.

NIP. 195910041985031015

Pembimbing 2,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP. 198010012002122001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

NIP. 196902151994032002

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN
TEKS CERITA FABEL BERBASIS *ADOBE FLASH*
CS6 PADA PESERTA DIDIK KELAS VII SMP
NEGERI 46 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Antari Eka Sari

NIM 06021381621031


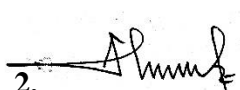



Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

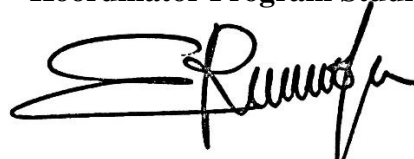
Tanggal : 29 Desember 2020

TIM PENGUJI

- | | | | |
|---------------|-----------------------------------|----|---|
| 1. Ketua | : Drs. Nandang Heryana, M.Pd. | 1. |  |
| 2. Sekretaris | : Dr. Santi Oktarina, M.Pd. | 2. |  |
| 3. Anggota | : Drs. Supriyadi, M.Pd. | 3. |  |
| 4. Anggota | : Dra. Sri Rarasati Mulyani, M.M. | 4. |  |
| 5. Anggota | : Dra. Sri Utami, M.Hum. | 5. |  |

Palembang, Januari 2021
Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP. 196902151994032002



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Antari Eka Sari

NIM : 06021381621049

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Cerita Fabel Berbasis *Adobe Flash CS6* pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 46 Palembang” 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 skripsi ini dan/atau 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, Desember 2020
yang membuat pernyataan,



Antari Eka Sari
NIM. 06021381621049

PRAKATA

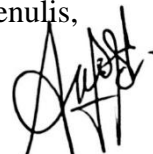
Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Cerita Fabel Berbasis *Adobe Flash CS6* pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 46 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, 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 bapak Drs. Nandang Heryana, M.Pd. dan ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd. selaku pembimbing yang telah bersedia untuk memberikan bimbingan selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada bapak Prof. Sofendi, M.A., Ph.D. selaku Dekan FKIP Unsri. Terima kasih kepada bapak Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni serta ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni

Palembang, Desember 2020

Penulis,



Antari Eka Sari

NIM. 06021381621049

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Manfaat Hasil Penelitian.....	5
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian dan Pengembangan.....	6
2.2 Multimedia Interaktif Pembelajaran.....	6
2.2.1. <i>Pengertian Multimedia</i>	6
2.2.2. <i>Jenis Multimedia</i>	7
2.2.3. <i>Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif</i>	7
2.2.4. <i>Strategi Penyajian Multimedia Pembelajaran Interaktif</i>	8
2.2.5. <i>Distribusi Multimedia Pembelajaran Interaktif</i>	9

2.3 Adobe Flash Professional CS6.....	10
2.4 Membaca Pemahaman	13
2.5 Materi Teks Cerita Fabel.....	15
2.5.1. <i>Pengertian Teks Cerita Fabel</i>	15
2.5.2. <i>Struktur Teks Cerita Fabel</i>	16
2.5.3. <i>Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Fabel</i>	17
2.6 Penelitian yang Relevan	20
BAB III.....	23
METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1 Metode Penelitian.....	23
3.2 Prosedur Pengembangan	23
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	30
3.4 Teknik Pengumpulan Data	31
3.4.1 <i>Wawancara</i>	31
3.4.2 <i>Angket</i>	31
3.4.3 <i>Lembar Validasi</i>	35
3.5 Teknik Analisis Data.....	37
3.5.1. <i>Analisis kebutuhan</i>	37
3.5.2. <i>Kondisi Objektif Penggunaan Media</i>	38
3.5.3. <i>Analisis Data Validasi Ahli</i>	39
BAB IV	41
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. HASIL PENELITIAN.....	41
4.1 Identifikasi Kebutuhan	41
4.1.1 <i>Identifikasi Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Cerita Fabel</i>	41
4.1.2 <i>Identifikasi Kebutuhan Guru Terhadap Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Cerita Fabel</i>	52
4.2 Identifikasi Kondisi Objektif Penggunaan Media Pembelajaran	53
4.2.1 <i>Identifikasi Kondisi Objektif Penggunaan Media Pembelajaran (Responden Peserta Didik)</i>	53

4.2.2	<i>Identifikasi Kondisi Objektif Penggunaan Media Pembelajaran (Responden Guru)</i>	61
4.3	Rancangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Cerita Fabel	63
4.3.1	<i>Flowchart Multimedia Interaktif</i>	63
4.3.2	<i>Storyboards Multimedia Interaktif</i>	65
4.3.3	<i>Desain Multimedia Interaktif</i>	71
4.3.4	<i>Ciri-Ciri Multimedia Interaktif yang Telah Dikembangkan</i>	77
4.3.5	<i>Penyajian dan Distribusi Multimedia Interaktif</i>	77
4.4	Hasil Validasi Multimedia Interaktif.....	77
4.4.1	<i>Kelayakan Bahasa</i>	78
4.4.2	<i>Kelayakan Media</i>	82
4.4.3	<i>Kelayakan Materi</i>	85
B.	PEMBAHASAN.....	89
BAB V	93
SIMPULAN DAN SARAN	93
5.1	SIMPULAN	93
5.2	SARAN	93
DAFTAR PUSTAKA	95

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Modifikasi (Gabungan antara <i>Borg & Gall</i> dan <i>Alessi & Trollip</i>).....	26
Tabel 2 Aspek-aspek angket kebutuhan guru/peserta didik	31
Tabel 3 Aspek-aspek angket kondisi objektif penggunaan media pembelajaran guru/peserta didik	34
Tabel 4 Aspek-aspek Penilaian Substansi/Materi.....	36
Tabel 5 Aspek-aspek Penilaian Penyajian Media	36
Tabel 6 Aspek-aspek Penilaian Bahasa	37
Tabel 7 Kategori Nilai Angket Kebutuhan	38
Tabel 8 Persentase Kebutuhan	38
Tabel 9 Kategori Nilai Angket Kondisi Objektif.....	39
Tabel 10 Persentase Kelayakan	39
Tabel 11 Kategori Nilai Angket Validasi Ahli	40
Tabel 12 Persentase Kelayakan Validasi	40
Tabel 13 Analisis kebutuhan kompetensi dasar dan indikator membaca pemahaman teks cerita fabel	42
Tabel 14 Analisis kebutuhan terkait aspek materi membaca pemahaman teks cerita fabel.....	44
Tabel 15 Analisis Kebutuhan Terkait Aspek Penyajian Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Cerita Fabel	46
Tabel 16 Analisis Kebutuhan Terkait Aspek Model Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Cerita Fabel	49
Tabel 17 Analisis Kebutuhan Aspek Evaluasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Cerita Fabel.....	51
Tabel 18 Kondisi Objektif Penggunaan Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Cerita Fabel.....	57
Tabel 19 Storyboards Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Cerita Fabel Berbasis Adobe Flash CS6	66

Tabel 20 Desain Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Cerita Fabel Berbasis Adobe Flash CS6	71
Tabel 21 Saran Validator Ahli Kebahasaan	79
Tabel 22 Hasil Validasi Kelayakan Bahasa	81
Tabel 23 Saran Validator Ahli Media	83
Tabel 24 Hasil Validasi Penyajian Media.....	84
Tabel 25 Saran Validator Ahli Materi.....	86
Tabel 26 Hasil Validasi Kelayakan Materi	88

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Modifikasi (Gabungan antara <i>Borg & Gall</i> dan <i>Alessi & Trollip</i>).....	27
Bagan 2 <i>Flowchart</i> Multimedia Interaktif	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan Star Page <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	11
Gambar 2 Jendela Utama <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	12
Gambar 3 Langkah-langkah Penelitian R&D menurut <i>Alessi & Trollip</i>	24
Gambar 4 Tampilan Multimedia Interaktif sebelum revisi hasil validasi ahli kebahasaan	79
Gambar 5 Tampilan Multimedia Interaktif setelah revisi hasil validasi ahli kebahasaan	79
Gambar 6 Tampilan Multimedia Interaktif sebelum revisi hasil validasi ahli media	83
Gambar 7 Tampilan Multimedia Interaktif setelah revisi hasil validasi ahli media	83
Gambar 8 Tampilan Multimedia Interaktif sebelum revisi hasil validasi ahli materi	86
Gambar 9 Tampilan Multimedia Interaktif setelah revisi hasil validasi ahli materi	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tampilan Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Cerita Fabel Berbasis Adobe Flash CS6 hasil pengembangan	99
Lampiran 2 Instrumen Penilaian Validasi Kebahasaan	107
Lampiran 3 Instrumen Penilaian Validasi Media	111
Lampiran 4 Instrumen Penilaian Validasi Materi	115
Lampiran 5 Angket Kebutuhan Peserta Didik	121
Lampiran 6 Angket Kebutuhan Guru	134
Lampiran 7 Angket Kondisi Objektif Penggunaan Media Responden Peserta Didik	147
Lampiran 8 Angket Kondisi Objektif Penggunaan Media Responden Guru.....	154
Lampiran 9 Usul Judul Skripsi	161
Lampiran 10 SK Pembimbing	162
Lampiran 11 Persetujuan Seminar Proposal Penelitian	164
Lampiran 12 Kartu Perbaikan Seminar Proposal Penelitian.....	165
Lampiran 13 Bukti Perbaikan Seminar Proposal Penelitian	167
Lampiran 14 Halaman Pengesahan Proposal Penelitian.....	168
Lampiran 15 Surat Izin Penelitian FKIP Universitas Sriwijaya	169
Lampiran 16 Surat Izin Penelitian KESBANGPOL Palembang	170
Lampiran 17 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Palembang	171
Lampiran 18 Persetujuan Seminar Hasil Penelitian.....	172
Lampiran 19 Kartu Perbaikan Seminar Hasil Penelitian	173
Lampiran 20 Bukti Perbaikan Seminar Hasil Penelitian	176
Lampiran 21 Halaman Pengesahan Makalah Seminar Hasil Penelitian	177
Lampiran 22 Persetujuan Ujian Skripsi	178
Lampiran 23 Kartu Perbaikan Skripsi.....	179
Lampiran 24 Bukti Perbaikan Skripsi.....	181
Lampiran 25 Kartu Bimbingan Skripsi.....	182
Lampiran 26 Izin Jilid Skripsi.....	184

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN
MEMBACA PEMAHAMAN TEKS CERITA FABEL BERBASIS ADOBE
FLASH CS6 PADA PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 46
PALEMBANG**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) untuk mendeskripsikan kebutuhan multimedia interaktif pembelajaran membaca pemahaman teks cerita fabel berbasis *Adobe Flash CS6*, (2) mendeskripsikan kondisi objektif penggunaan multimedia interaktif pembelajaran membaca pemahaman teks cerita fabel pada kelas VII SMP Negeri 46 Palembang, (3) mendeskripsikan rancangan pengembangan multimedia interaktif pembelajaran membaca pemahaman teks cerita fabel berbasis *Adobe Flash CS6*, (4) mendeskripsikan hasil validasi multimedia interaktif pembelajaran membaca pemahaman teks cerita fabel berbasis *Adobe Flash CS6*. Metode penelitian ini menggunakan gabungan model pengembangan *Borg & Gall* dan *Alessi & Trollip* yang telah dimodifikasi. Adapun tahapan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari lima langkah utama meliputi tahap penelitian dan pengumpulan informasi (*research and information collecting*), tahap perencanaan (*planning*), tahap pengembangan bentuk awal produk (*develop preliminary form of product*), tahap uji lapangan dan revisi produk (*field testing and product revision*), dan tahap revisi produk akhir (*final product revision*). Multimedia interaktif ini disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan multimedia interaktif dan hasil analisis kondisi objektif penggunaan multimedia interaktif peserta didik dan guru kelas VII SMP Negeri 46 Palembang. Multimedia interaktif ini telah melalui uji validasi oleh tiga ahli. Berdasarkan uji validitas oleh ahli bahasa mendapat nilai 23 dengan persentase 82,1% dari skor maksimal 28 dikategorikan sangat valid, ahli media mendapat nilai 40 dengan persentase 90,9% dari skor maksimal 44 dikategorikan sangat valid, ahli materi memperoleh nilai 25 dengan persentase 78,1% dari skor maksimal 32 dikategorikan valid. Sehingga berdasarkan penilaian dari tiga ahli tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa multimedia interaktif pembelajaran membaca pemahaman teks cerita fabel berbasis *Adobe Flash CS6* dinyatakan sangat valid.

Kata-kata kunci: *penelitian dan pengembangan, multimedia interaktif, teks cerita fabel.*

Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya (2020)

Nama : Antari Eka Sari

NIM : 06021381621049

Dosen Pembimbing 1

: Drs. Nandang Heryana, M.Pd.

Dosen Pembimbing 2

: Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

ABSTRACT
By Antari Eka Sari

Advisor: 1. Drs. Nandang Heryana, M.Pd.
2. Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

Study Program of Indonesia Language and Literature Education
antariekasari@outlook.com

This study aims to (1) describe the need for interactive multimedia learning to read understanding fable story text based on Adobe Flash CS6, (2) to describe the objective conditions of using interactive multimedia learning to read fable story text comprehension in class VII SMP Negeri 46 Palembang, (3) to describe the interactive multimedia development design for reading comprehension of fable story text based on Adobe Flash CS6, (4) to describe the results of the interactive multimedia validation of learning to read fable story text comprehension based on Adobe Flash CS6. This research method uses a combination of the modified Borg & Gall and Alessi & Trollip development models. The development stages carried out in this research consisted of five main steps including the research and information collection stage, the planning stage, the development preliminary form of the product, the field test stage and revision product (field testing and product revision), and the final product revision stage. This interactive multimedia is compiled based on the results of the analysis of interactive multimedia needs and the results of the analysis of the objective conditions of the use of interactive multimedia for students and teachers of class VII SMP Negeri 46 Palembang. This interactive multimedia has been validated by three experts. Based on the validity test by linguists, it gets a score of 23 with a percentage of 82.1% from a maximum score of 28 which is categorized as very valid, media experts get a score of 40 with a percentage of 90.9% of a maximum score of 44 which is categorized as very valid, material experts get a score of 25 with a percentage of 78.1% of the maximum score of 32 is categorized as valid. So based on the assessment of the three experts, the conclusion is that interactive multimedia learning to read the understanding of fable story text based on Adobe Flash CS6 is declared very valid.

Keywords: *research and development, interactive multimedia, fable text.*

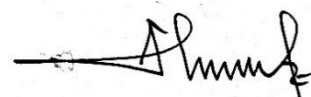
Lecture 1,



Dr. Nandang Heryana, M.Pd.

NIP.195910041985031015

Lecture 2,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP.198010012002122001

Clarified by,
Coordinator Study Program of Indonesian Language and Literature Education



A handwritten signature in black ink, appearing to read "Ernalida".

Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

NIP 196902151994032002

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Membaca merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki peserta didik, peserta didik dituntut mampu mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, dan memahami makna bacaan. Subadiyono (2015: 1) menyatakan bahwa membaca adalah proses interaktif, manakala pembaca terlibat dalam pertukaran gagasan dengan penulis melalui teks yang selalu memiliki tujuan dalam suatu konteks. PISA (*Programme for International Student Assessment*) yang diselenggarakan oleh OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*) merupakan penilaian yang dilakukan oleh para ahli pendidikan di seluruh dunia, untuk mencari tahu apakah para peserta didik dapat menerapkan apa yang mereka pelajari di sekolah untuk menghadapi situasi kehidupan nyata. Salah satunya yaitu penilaian terhadap kemampuan membaca peserta didik. Penilaian kemampuan baca bukan hanya dinilai dari kemampuan aksara (tulisan) namun juga kemampuan memahami bacaan dalam berbagai tingkat kesulitan. Hasil kemampuan membaca pemahaman pada PISA tahun 2018 yang dirilis tanggal 3 Desember 2019, menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik Indonesia meraih skor rata-rata yakni 371, dengan rata-rata skor PISA yakni 487. Indonesia berada di peringkat 71 dari 78 negara yang ikut berpartisipasi di dalam PISA (Harususilo, 2019).

Hasil PISA tersebut menunjukkan Indonesia masih membutuhkan strategi yang tepat untuk membantu meningkatkan kemampuan peserta didik khususnya dalam memahami bacaan. Strategi yang tepat untuk membantu ialah menggunakan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar, salah satunya penggunaan multimedia interaktif sebagai alat bantu ajar. Menurut Wanda (2017: 1) para guru dituntut mampu menggunakan alat-alat teknologi yang tersedia dan mampu dalam membuat media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. Maka dari itu pengembangan multimedia interaktif merupakan hal yang perlu dilakukan agar tujuan pembelajaran khususnya memahami bacaan dapat dicapai secara optimal.

Berdasarkan wawancara dengan guru dan peserta didik yang dilakukan di SMP Negeri 46 Palembang pada tanggal 07-08 Oktober 2020, guru mengatakan bahwa alat bantu ajar yang digunakan hanya sebatas penggunaan buku teks, papan tulis, dan charta. Sedangkan peserta didik mengatakan bahwa pada setiap materi pemahaman teks mereka masih sulit membedakan antara struktur satu dengan struktur lainnya dan sulit memahami kebahasaan teks, sebab kurang adanya alat bantu ajar yang memberikan contoh konkret kepada peserta didik. Peserta didik hanya dijelaskan secara lisan dengan berpatokan pada sebuah buku, papan tulis dan charta membuat kurangnya daya tarik dan minat peserta didik untuk memahami materi membaca pemahaman teks. Padahal jika hasil-hasil teknologi lebih dimanfaatkan lagi di dalam proses belajar mengajar, hal tersebut dapat lebih membantu guru dan peserta didik dalam mencapai tujuannya masing-masing. Salah satu tujuan pembelajaran yang harus dikuasai peserta didik di kelas VII SMP berdasarkan kompetensi dasar 3.11 dan 3.12 di dalam kurikulum 2013, yaitu peserta didik harus mampu mengidentifikasi dan menelaah informasi, struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. Namun pada kenyataannya peserta didik masih kurang mampu mengidentifikasi dan menelaah informasi, struktur, maupun kebahasaan teks cerita fabel yang dibaca maupun didengar.

Salah satu pemanfaatan hasil-hasil teknologi yang dapat memberikan solusi permasalahan dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran di atas adalah dengan menggunakan multimedia interaktif di dalam proses pembelajaran. Multimedia interaktif merupakan salah satu gabungan media berbentuk audiovisual yang memiliki banyak keunggulan dibandingkan media lainnya. Multimedia interaktif memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran karena peserta didik dapat menjalankan program yang berisi materi pembelajaran secara mandiri. Multimedia interaktif dapat dijadikan sumber belajar alternatif bagi peserta didik dalam proses pembelajaran membaca pemahaman suatu teks, yang di

dalamnya berisi gabungan komponen media seperti teks, gambar, audio yang berkaitan dengan materi teks khususnya membaca pemahaman teks cerita fabel.

Lembaga riset dan penerbitan komputer mengatakan bahwa seseorang hanya mampu mengingat sebesar 20% dari yang dilihat dan 30% dari apa yang didengar. Akan tetapi seseorang dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar serta 80% dari apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan sekaligus. Oleh karena itu, sebuah multimedia dianggap sangatlah efektif. Multimedia menjadi *tool* yang ampuh dalam pengajaran dan pendidikan (Prihantana, dkk., 2014).

Multimedia interaktif ini dihasilkan dari gabungan antara dua software yaitu software *Adobe Flash CS6 (Creative Suite 6)/Animate* dan software *Lectora Inspire 17*. Program *Adobe Flash* merupakan program animasi dua dimensi berbasis vektor dengan kemampuan profesional. Hal itu diperkuat dari pendapat Darmawan (2012: 259), *Adobe Flash* merupakan sebuah perangkat lunak komputer yang berfungsi untuk membuat animasi, video, gambar vektor maupun bitmap, dan juga multimedia interaktif. Menurut Wulandari, dkk. (2017) *Lectora inspire* merupakan salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran. Keunggulan *lectora inspire* sangat *user friendly* (mudah digunakan) dalam pembuatan media pembelajaran.

Penerapan penggunaan beragam media pembelajaran di SMP Negeri 46 Palembang masih jarang dilakukan. Guru hanya terfokus pada buku teks, papan tulis dan charta dalam proses pembelajaran yang menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Padahal sarana dan prasarana di SMP Negeri 46 Palembang sudah sangat memadai dan mendukung untuk diterapkannya penggunaan beragam media pembelajaran, seperti LCD, penggunaan *handphone*, *notebook*, *laptop*, dan jaringan *wifi* yang sudah tersedia di sekolah. Didukung dengan akreditasi sekolah yang Amat Baik, membuat penelitian ini perlu dilakukan di sekolah tersebut.

Maka dari itu, pembuatan multimedia interaktif dengan penyajian metode tutorial menggunakan software *Adobe Flash CS6* sebagai alat bantu ajar membaca pemahaman teks cerita fabel merupakan pilihan yang sangat tepat untuk memecahkan permasalahan yang terjadi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana kebutuhan peserta didik terhadap multimedia interaktif pembelajaran membaca pemahaman teks cerita fabel berbasis *Adobe Flash CS6*?
2. Bagaimana kondisi objektif penggunaan multimedia interaktif pembelajaran membaca pemahaman teks cerita fabel pada kelas VII SMP Negeri 46 Palembang?
3. Bagaimana rancangan pengembangan multimedia interaktif pembelajaran membaca pemahaman teks cerita fabel berbasis *Adobe Flash CS6*?
4. Bagaimana hasil validasi multimedia interaktif pembelajaran membaca pemahaman teks cerita fabel berbasis *Adobe Flash CS6*?

1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan permasalahan dalam penelitian dan pengembangan ini, maka tujuan yang akan dicapai sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan kebutuhan peserta didik terhadap multimedia interaktif pembelajaran membaca pemahaman teks cerita fabel berbasis *Adobe Flash CS6*.
2. Mendeskripsikan kondisi objektif penggunaan multimedia interaktif pembelajaran membaca pemahaman teks cerita fabel pada kelas VII SMP Negeri 46 Palembang.

3. Mendeskripsikan rancangan pengembangan multimedia interaktif pembelajaran membaca pemahaman teks cerita fabel berbasis *Adobe Flash CS6*.
4. Mendeskripsikan hasil validasi multimedia interaktif pembelajaran membaca pemahaman teks cerita fabel berbasis *Adobe Flash CS6*.

1.4. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis.

Manfaat Teoretis dari hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* diharapkan dapat menjadi tambahan dalam variasi media pembelajaran dan referensi dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam materi membaca pemahaman teks cerita fabel.

Sedangkan manfaat secara praktis diharapkan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Bagi guru diharapkan produk ini dapat menjadi bahan ajar, selain itu hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Bagi peserta didik diharapkan dapat membangkitkan motivasi serta minat peserta didik dalam belajar, mempermudah dalam memahami materi yang disampaikan peserta didik serta meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, D. (2012). *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2003). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Hans, A. & Hans, E. (2015). *Different comprehension strategies to improve student's reading comprehension*. *International Journal of English Language Teaching*, 3(2): 61-69. Tersedia pada www.eajournals.org. Diakses 15 Desember 2019.
- Harususilo, Y. (2019). Daftar Lengkap Skor PISA 2018: Kemampuan Baca, Berapa Skor Indonesia?. *Kompas*. 07 Desember, hal. 1, klm 6-8.
- Jeniwati & Sitompul, H. (2014). *Upaya peningkatan hasil belajar bahasa Inggris melalui penerapan strategi pemahaman bacaan directed reading thinking activity (DRTA)*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1): 46-57. Tersedia pada <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jtp/article/download/1852/1499>. Diakses 15 Desember 2019.
- Khoiriyah. (2015). *The impact of directed reading thinking activity strategy toward the learners' reading comprehension*. *Jurnal Edukasi*, 1. Tersedia pada <http://www.lppm.stkipgri-sidoarjo.ac.id/>. Diakses 15 Desember 2019.
- Mubasiroh, S. (2013). *Pengembangan Buku Pembelajaran Keterampilan Menulis Berbasis Pendekatan Proses untuk Siswa SMA dan MA Kelas XI*. *Skripsi S1*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNY.

- Musfiqon, HM. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nunuk, S., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rahmawati, I., dkk. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Fabel dengan Macromedia Flash bagi Siswa SMP. *Skripsi S1*. Malang: Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP UNM.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru*. Depok: Rajawali Pers.
- 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.
- Setiani, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Kelas XI SMA. *Skripsi S1*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNY.
- Subadiyono. (2015). *Pembelajaran Membaca*. Palembang: Noer Fikri Offset.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Surjono, H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suprihatin. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Teks Fabel yang Bermuatan Kisah Teladan Upaya Menumbuhkan Karakter dengan Pendekatan Saintifik Bagi Peserta Didik VIII SMP/MTs. *Skripsi S1*. Semarang: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNS.

- Wanda, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Widada. & Wulansari, B. (2018). *Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yazdani, M. M. & Mohammadi, M. (2015). *The explicit instruction of reading strategies: directed reading thinking activity vs. guided reading strategies. International Journal of Applied Linguistics & English Literature*. 4(3): 53-60. Tersedia Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia ISSN: 2615-2797(Print) | ISSN: 2614-2015 (Online) Volume 7 Nomor 3 Tahun 2017 40 pada <http://dx.doi.org/10.7575/aiac.ijalel.v.4n.3p.53>. Diakses 15 Desember 2019.
- Zabadi, dkk. (2014). *Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan Kelas VII*. Jakarta: Kemendikbud.
- Zaidan, dkk. (2007). *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: Balai Pustaka.