

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *MOBILE*
LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA TEKS EDITORIAL
PADA KELAS XII DI SMA NEGERI 3 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Medio Lailatin Nisphi

06021281722043

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

INDRALAYA

2021

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERKATIF BERBASIS
MOBILE LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA TEKS
EDITORIAL PADA KELAS XII DI SMA NEGERI 3 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Medio Lailatin Nisphi

NIM: 06021281722043

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan,

Pembimbing 1,



**Dr. Subadiyono, M.Pd.
NIP 195607251982031003**

Pembimbing 2,



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

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



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



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERKATIF BERBASIS *MOBILE LEARNING*
DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA TEKS EDITORIAL PADA KELAS XII DI
SMA NEGERI 3 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

**Medio Lailatin Nisphi
NIM 06021281722043**

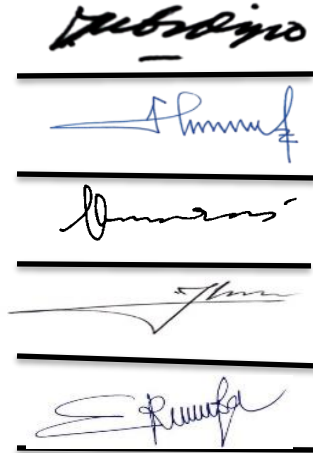
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Senin

Tanggal : 15 Maret 2021

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Subadiyono, M.Pd.
2. Sekretaris : Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
3. Anggota : Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.
4. Anggota : Dr. Zahra Alwi, M.Pd.
5. Anggota : Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.



**Indralaya, 15 Maret 2021
Mengetahui,
Koordinator Program Studi,**



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



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Medio Lailatin Nisphi

NIM : 06021281722043

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Mobile Learning* dalam Pembelajaran Membaca Teks Editorial pada Kelas XII di SMA Negeri 3 Palembang” ini beserta seluruh isinya 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 sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Maret 2021

Yang membuat pernyataan,



Medio Lailatin Nisphi
NIM 06021281722043

PRAKATA

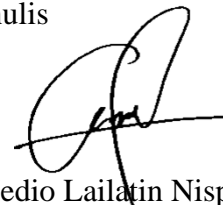
Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Mobile Learning* dalam Pembelajaran Membaca Teks Editorial pada Kelas XII di SMA Negeri 3 Palembang“ ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra 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 Bapak Dr. H. Subadiyono, M.Pd. sebagai pembimbing I dan Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd. sebagai pembimbing II, atas segala bimbingan, pengetahuan dan kesabaran yang telah diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., selaku Dekan FKIP Unsri, Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, dan Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi. Ucapan terima kasih juga penulis tujukan kepada Bapak Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd., Ibu Dr. Zahra Alwi, M.Pd., dan Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D., yang telah memberikan saran perbaikan atas skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd., Ibu Yenni Lidyawati, M.Pd., dan Bapak Akhmad Rizqi Turama, S.Pd., M.A., selaku validator dari instrumen yang telah disusun penulis. Juga Bapak Drs. Sugiyono, M.M., selaku Kepala SMA Negeri 3 Palembang, Ibu Dra. Hj. Zazur Erwati, selaku guru bahasa Indonesia dan siswa-siswi kelas XII SMA Negeri 3 Palembang yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran bidang studi bahasa dan sastra Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 20 Maret 2021

Penulis



Medio Lailatin Nisphi
NIM 06021281722043

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PENGESAHAN	II
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	III
PERNYATAAN	IV
PRAKATA	V
HALAMAN PERSEMBAHAN	VI
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR GAMBAR	XIII
DAFTAR LAMPIRAN	XV
ABSTRAK	XVI
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Multimedia Interaktif.....	9
2.1.1 Pengertian Multimedia	9
2.1.2 Pengertian Multimedia Interaktif	10
2.1.3 Manfaat Multimedia Interaktif	11
2.1.4 Karakteristik Multimedia Interaktif.....	11
2.2 <i>Mobile Learning</i>	12
2.2.1 Pengertian <i>Mobile Learning</i>	12
2.2.2 Fungsi <i>Mobile Learning</i>	13
2.2.3 Manfaat <i>Mobile Learning</i>	14
2.2.4 Desain Model <i>Mobile Learning</i>	15

2.3	Fitur-Fitur Pengembangan Multimedia Interaktif	18
2.4	Membaca Teks Editorial.....	20
2.4.1	Pengertian Membaca teks Editorial.....	20
2.4.2	Pembelajaran Membaca Pemahaman	21
2.4.3	Strategi Membaca Pemahaman (Inferensi)	21
2.4.4	Teknik Membaca Pemahaman (<i>Summarizing Training Camp</i>)	22
2.4.5	Teks Editorial	22
2.5	Penelitian Relevan	24
2.6	Kerangka Berpikir	26
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN		27
3.1	Jenis Penelitian	27
3.2	Subjek Penelitian	27
3.3	Prosedur Penelitian.....	27
3.3.1	Penelitian dan Pengumpulan Data.....	29
3.3.2	Perencanaan (<i>Planning</i>).....	29
3.3.2.1	Membuat Konsep Pembelajaran	29
3.3.2.2	Membuat <i>Flowchart</i> dan <i>Storyboards</i>	30
3.3.2.3	Membuat Kode Program.....	32
3.3.2.4	Menyiapkan Teks yang Ingin Dimasukan dalam Multimedia.....	32
3.3.3	Pengembangan Bentuk Awal Produk	32
3.3.3.1	Menyiapkan Isi Materi	32
3.3.3.2	Mengembangkan Video, Audio	33
3.3.3.3	Menyatukan Potongan-Potongan Gambar Menjadi Kesatuan.....	33
3.3.4	Uji Lapangan Awal (Validasi Ahli).....	33
3.3.5	Revisi Produk (Perbaikan Desain)	33
3.4	Teknik Pengumpulan data.....	34
3.4.1	Wawancara	34
3.4.2	Observasi	34
3.4.3	Angket	35
3.5	Teknik Analisis Data	35

3.5.1 Analisis Kebutuhan	35
3.5.2 Analisis Kondisi Objektif	37
3.5.3 Analisis Data Validasi Ahli	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Hasil Penelitian.....	41
4.1.1 Penelitian dan Pengumpulan Informasi.....	41
4.1.1.1 Identifikasi Kebutuhan Siswa dan Guru Terhadap Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> dalam Pembelajaran Membaca Teks Editorial.....	41
4.1.1.2 Identifikasi Kondisi Objektif Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> dalam Pembelajaran Membaca Teks Editorial pada Kelas XII di SMA Negeri 3 Palembang Ditinjau dari Persepsi Siswa dan Guru.....	66
4.1.2 Tahap Perencanaan	82
4.1.2.1 Rancangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> pada Pembelajaran Membaca Teks Editorial	82
4.1.3 Pengembangan Bentuk Awal Produk	89
4.1.3.1 Produk Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> pada Pembelajaran Membaca Teks Editorial.....	89
4.1.3.2 Ciri-Ciri Multimedia Interaktif yang Dikembangkan.....	96
4.1.4 Validasi Ahli	97
4.1.4.1 Validasi Ahli Materi	98
4.1.4.2 Validasi Ahli Media.....	100
4.1.4.3 Validasi Ahli Bahasa.....	102
4.1.5 Revisi Produk.....	103
4.2 Pembahasan.....	105
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	109
5.1 Kesimpulan.....	109
5.2 Saran	110
DAFTAR PUSTAKA.....	111
LAMPIRAN.....	116

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Wawancara Guru dan Siswa	34
Tabel 3.2 Kategori Skor Skala Likert	37
Tabel 3.3 Kategori Skor/Presentase Kebutuhan	37
Tabel 3.4 Kategori Skor SKala Likert	38
Tabel 3.5 Kategori Skor/Presentase Kebutuhan	38
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrument Validitas	39
Tabel 3.7 Kategori Kelayakan	40
Tabel 4.1 Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> dalam Pembelajaran Membaca teks Editorial Pada Kelas XII di SMA Negeri 3 Palembang	50
Tabel 4.2 Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> Memuat Indikator Pembelajaran dalam Mengidentifikasi Informasi pada Teks Editorial.....	51
Tabel 4.3 Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> dilengkapi dengan capaian pembelajaran dan kemampuan akhir pembelajaran.....	52
Tabel 4.4 Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> dilengkapi dengan Menu <i>Game</i> dalam Bentuk Permainan Kuis	53
Tabel 4.5 Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> dilengkapi dengan Menu Video Pembelajaran dalam Bentuk Animasi yang Interaktif	54
Tabel 4.6 Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> dilengkapi dengan Menu Materi yang Berbentuk Teks.....	55
Tabel 4.7 Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> dilengkapi dengan Menu Materi yang Menampilkan Strategi Membaca Pemahaman (Inferensi).	56
Tabel 4.8 Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> dilengkapi dengan Menu Materi yang Menampilkan Langkah-Langkah/ Teknik Membaca Teks Editorial.....	57
Tabel 4.9 Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> Dilengkapi dengan Contoh Teks Bacaan	58

Tabel 4.10 Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> Dilengkapi dengan Kegiatan Latihan dalam Bentuk Kolom Rumpang.....	59
Tabel 4.11 Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> Dilengkapi dengan Menu Evaluasi dalam Bentuk Pilihan Ganda.....	60
Tabel 4.12 Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> Dilengkapi dengan Menu Forum Belajar dalam Bentuk Tautan Whatsapp Group.....	61
Tabel 4.13 Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> Dilengkapi dengan Menu Situs Referensi untuk Melihat Berbagai Contoh Teks dalam Bentuk Koran Daring.	62
Tabel 4.14 Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> Dilengkapi dengan Gambar.....	63
Tabel 4.15 Kebutuhan Kompetensi dalam Pembelajaran Teks Editorial	64
Tabel 4.16 Jenis Media/Multimedia Pembelajaran yang Digunakan Selama Ini	67
Tabel 4.17 Angket Siswa Isi (<i>content</i>) Media/Multimedia yang Digunakan	68
Tabel 4.18 Angket Guru Isi (<i>content</i>) Media/Multimedia yang Digunakan.....	74
Tabel 4.19 Angket Siswa Organisasi/Penyajian Media/Multimedia yang Digunakan.....	79
Tabel 4.20 Angket Guru Organisasi/Penyajian Media/Multimedia yang Digunakan	80
Tabel 4.21 Angket Siswa Penggunaan Bahasa Media/Multimedia yang Digunakan.....	81
Tabel 4.22 Angket Guru Penggunaan Bahasa Media/Multimedia yang Digunakan	82
Tabel 4.24 <i>Storyboards</i> Multimedia Interaktif	84
Tabel 4.25 Produk Multimedia Interaktif	89
Tabel 4.26 Hasil Validasi Ahli Materi	98
Tabel 4.27 Hasil Validasi Media	100
Tabel 4.28 Hasil Validasi Bahasa	102
Tabel 4.29 Revisi Validasi Materi	103
Tabel 4.30 Revisi Validasi Media.....	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Infrastruktur <i>Mobile Learning Network</i>	16
Gambar 1.2 Sistem Aplikasi <i>Mobile Learning</i>	17
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Model Kombinasi	28
Gambar 4.1 Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> dalam Pembelajaran Membaca teks Editorial Pada Kelas XII di SMA Negeri 3 Palembang	50
Gambar 4.2 Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> Memuat Indikator Pembelajaran dalam Mengidentifikasi Informasi pada Teks Editorial.....	51
Gambar 4.3 Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> dilengkapi dengan capaian pembelajaran dan kemampuan akhir pembelajaran.....	52
Gambar 4.4 Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> dilengkapi dengan Menu <i>Game</i> dalam Bentuk Permainan Kuis.....	53
Gambar 4.5 Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> dilengkapi dengan Menu Video Pembelajaran dalam Bentuk Animasi yang Interaktif	54
Gambar 4.6 Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> dilengkapi dengan Menu Materi yang Berbentuk Teks	55
Gambar 4.7 Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> dilengkapi dengan Menu Materi yang Menampilkan Strategi Membaca Pemahaman (Inferensi).....	56
Gambar 4.8 Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> dilengkapi dengan Menu Materi yang Menampilkan Langkah-Langkah/ Teknik Membaca Teks Editorial	57
Gambar 4.9 Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> Dilengkapi dengan Contoh Teks Bacaan	58
Gambar 4.10 Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> Dilengkapi dengan Kegiatan Latihan dalam Bentuk Kolom Rumpang.....	69
Gambar 4.11 Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> Dilengkapi dengan Menu Evaluasi dalam Bentuk Pilihan Ganda	60
Gambar 4.12 Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> Dilengkapi dengan Menu Forum Belajar dalam Bentuk Tautan Whatsapp Group	61

Gambar 4.13 Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> Dilengkapi dengan Menu Situs Referensi untuk Melihat Berbagai Contoh Teks dalam Bentuk Koran Daring	62
Gambar 4.14 Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i> Dilengkapi dengan Gambar.....	63
Gambar 4.15 Kebutuhan Kompetensi dalam Pembelajaran Teks Editorial	64
Gambar 4.16 Jenis Media/Multimedia Pembelajaran yang Digunakan Selama Ini	67
Gambar 4.17 <i>Flowchart</i> / Diagram Alir Multimedia Interaktif Berbasis <i>Mobile Learning</i>	83

DAFTAR LAMPIRAN

1. Modul Teks Editoril.....	117
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	136
3. Usul Judul Skripsi.....	137
4. SK Pembimbing Skripsi.....	138
5. Surat Izin Penelitian (Fakultas).....	140
6. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Sumsel.....	141
7. Surat Keterangan Penelitian SMA Negeri 3 Palembang	142
8. Angket Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru	143
9. Angket Analisis Kondisi Objektif Siswa.....	144
10. Angket Analisis Kondisi Objektif Guru	149
11. Lembar Validasi Ahli Materi.....	152
12. Lembar Validasi Ahli Media	155
13. Surat Pernyataan Validasi Media.....	158
14. Lembar Validasi Ahli Bahasa	159
15. Surat Pernyataan Validasi Bahasa	162
16. Foto Wawancara Guru SMA Negeri 3 Palembang.....	163
17. Foto Wawancara Siswa SMA Negeri 3 Palembang	164

ABSTRAK

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *mobile learning* dalam pembelajaran membaca teks editorial pada kelas XII di SMA Negeri 3 Palembang ini telah dilakukan untuk memenuhi media yang sebelumnya belum ada. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan kebutuhan pengembangan multimedia interaktif berbasis *mobile learning* dalam pembelajaran membaca teks editorial; (2) Mendeskripsikan kondisi objektif pengembangan multimedia interaktif berbasis *mobile learning* dalam pembelajaran membaca teks editorial; (3) Merancang produk berupa multimedia interaktif berbasis *mobile learning* dalam pembelajaran membaca teks editorial; (4) Mendeskripsikan kelayakan produk multimedia interaktif berbasis *mobile learning* dalam pembelajaran membaca teks editorial yang dikembangkan menurut para ahli. Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan modifikasi berdasarkan kebutuhan penelitian yaitu gabungan Borg dan Gall dan Allesi dan Trollip. Data penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan dengan teknik wawancara, sedangkan data kuantitatif dikumpulkan dengan teknik kuesioner. Multimedia interaktif berbasis *mobile learning* ini disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan kondisi objektif siswa dan guru kelas XII di SMA Negeri 3 Palembang. Kerangka multimedia interaktif ini tersusun atas beberapa fitur yakni permainan kuis, materi, video pembelajaran, evaluasi, forum belajar, dan situs referensi. Multimedia interaktif ini telah melalui uji validasi oleh tiga ahli, yakni ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil validasi dari ketiga ahli tersebut, multimedia interaktif berbasis *mobile learning* dalam pembelajaran membaca teks editorial ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada kelas XII di SMA Negeri 3 Palembang.

Kata-kata kunci: Multimedia interaktif, Teks Editorial, *Mobile learning*.

ABSTRACT

The development of interactive multimedia based on mobile learning to read editorial texts in class XII at SMA Negeri 3 Palembang has been carried out to meet the previously unavailable media. This study aims to (1) describe the need analysis for mobile learning-based interactive multimedia development in learning to read editorial texts; (2) Describe the objective conditions of developing interactive multimedia based on mobile learning to read editorial texts; (3) Designing products in the form of interactive multimedia based on mobile learning to read editorial texts; (4) Describe the feasibility of interactive multimedia products based on mobile learning to read editorial texts developed according to experts. This research method used a modified development model based on research needs, namely a combination of Borg and Gall and Allesi and Trollip. The research data is in the form of qualitative data and quantitative data. Qualitative data were collected using interviews, while quantitative data were collected using questionnaires. This interactive multimedia based on mobile learning was compiled based on the results of needs analysis and objective conditions of class XII students and teachers at SMA Negeri 3 Palembang. This interactive multimedia framework was composed of several features, namely quiz games, materials, learning videos, evaluations, learning forums, and reference sites. This interactive multimedia has been validated by three experts, namely material experts, media experts, and linguists. Based on the results of the validation of the three experts, interactive multimedia based on mobile learning to read editorial texts was declared very suitable for using in class XII at SMA Negeri 3 Palembang.

Key words: Interactive multimedia, Editorial text, Mobile learning.

Pembimbing 1,



Dr. Subadiyono, M.Pd.
NIP 195607251982031003

Pembimbing 2,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era informasi saat ini, kebutuhan masyarakat dalam mendapatkan informasi sangat meningkat. Masyarakat akan terus mengeksplorasi segala informasi yang dipublikasi dalam ragam berita teraktual. Pada abad komunikasi massa, masyarakat dapat memperoleh informasi melalui media massa baik media cetak maupun media elektronik. Sumber informasi yang masih populer dirasakan oleh masyarakat saat ini ialah surat kabar atau majalah yang merupakan salah satu jenis dari media massa cetak.

Konten suatu majalah atau surat kabar tentunya memiliki komponen rubrik yang mengisi satu persatu halamannya. Umumnya salah satu rubrik yang terdapat dalam surat kabar tersebut ialah rubrik opini berupa teks editorial. Teks editorial merupakan materi pembelajaran yang mana suatu tindak lanjut dari prasyarat genre argument atau tipe teks eksposisi yang sudah dipelajari sejak kelas VIII. Siswa akan mempelajari segala opini atau sudut pandang penulis terhadap suatu isu atau permasalahan faktual.

Di samping itu, era internet saat ini memang memberikan kemudahan dalam menjawab segala kebutuhan masyarakat akan informasi maupun kepentingan sosial ekonomi. Namun, dampak lain terhadap hadirnya internet di tengah masyarakat ialah membuka ruang bagi pemberitaan yang bersifat fiktif atau kebohongan yang tentunya meresahkan publik. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (2017) mengatakan terdapat sekitar 800.000 situs berita di Indonesia yang telah terindikasi sebagai penyebar pemberitaan palsu. Untuk itu, pembelajaran teks editorial merupakan salah satu jalan dalam membuka wawasan bagi siswa untuk dapat selektif dalam menyaring segala informasi yang dibaca.

Siswa di Indonesia mengalami kesulitan dalam membaca teks editorial. Hal ini terlihat dari hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)* untuk Indonesia tahun 2018 yang diumumkan oleh *The Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* menunjukkan adanya penurunan peringkat. Pada kategori kemampuan literasi (membaca), Indonesia menempati posisi ke-5 terbawah dari 80 negara dengan skor rata-rata 371 dari skor 500 berdasarkan standar rata-rata literasi Internasional (OECD, 2019). Padahal, tahun 2018 soal Ujian Nasional (UN) di Indonesia mulai menerapkan standar soal *Higher Order Thinking Skills*

(HOTS). Badan Standar Nasional Pendidikan Indonesia (2018) menyatakan asesmen model HOTS juga dilakukan untuk mengejar keterbelakangan bangsa Indonesia di tingkat internasional, khususnya terkait dengan hasil *Program for International Student Assessment* (PISA) yang diselenggarakan tiga tahun sekali. Namun, pada kenyataannya tingkat literasi Indonesia masih saja tergolong rendah dibanding negara lain. Sejalan dengan itu, Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (2017) menyatakan tingkat literasi membaca di Indonesia hanya 0,001%. Hal ini berarti dari 1000 orang, hanya 1 orang yang memiliki minat baca tinggi yang didapatkan dari hasil data UNESCO.

Berdasarkan hasil analisis PISA 2018 menunjukkan terdapat beberapa hal yang menyebabkan rendahnya kompetensi membaca. Rendahnya kompetensi membaca di Indonesia antara lain. (1) satu dari empat siswa memiliki kesulitan terhadap aspek dasar membaca seperti mengidentifikasi ide utama pada teks panjang dengan tingkat kesulitan sedang; (2) siswa memiliki kesulitan dalam menghubungkan bagian dari informasi yang disediakan dengan sumber yang berbeda; dan (3) hanya satu dari sepuluh siswa menguasai tugas membaca kompleks seperti membedakan antara fakta dan opini ketika membaca topik yang tidak dikenal (OECD, 2019).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2019) menyatakan pada tahun 2021 siswa di Indonesia harus menguasai kemampuan literasi. Dalam hal ini, literasi bukan hanya kemampuan membaca melainkan kemampuan menganalisis suatu bacaan dan memahami konsep isi tulisan tersebut. Hal tersebutlah yang menjadi dasar peneliti ingin melaksanakan penelitian dalam rangka mengoptimalkan kemampuan membaca siswa terutama teks editorial.

Banyak faktor yang menyebabkan tidak berhasilnya proses pembelajaran membaca, hal ini disebabkan oleh kurangnya proses belajar mengajar yang berkualitas. Guru tidak menggunakan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode ceramah yang berdampak pada rasa bosan bagi siswa dan pengurangan tingkat konsentrasi belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian Sihombing (2014:2), siswa kurang memiliki minat terhadap pembelajaran membaca disebabkan oleh berbagai hal misalnya tidak memiliki motivasi, bersikap tidak acuh, dan tidak berkonsentrasi dalam membaca sehingga menyebabkan siswa tidak mampu memahami dan menemukan gagasan-gagasan yang ada dalam teks editorial. Menurut Daryanto (2010:2) pembelajaran yang dilaksanakan secara konvensional mengakibatkan siswa belajar tidak efektif dan tidak merasa termotivasi sehingga menyebabkan

siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang diberikan guru. Untuk itu, kemampuan guru dalam mengemas proses pembelajaran dengan media yang digunakan perlu mendapat perhatian.

Kemajuan IPTEK mempunyai dampak positif pada pendidikan di Indonesia yaitu dapat menghasilkan tenaga yang profesional serta hasil riset pengembangan teknologi pendidikan dapat berperan dalam meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan mutu ini tidak terlepas dari peran guru selaku pelaksana pendidikan sekaligus ujung tombak pelaksanaan tujuan pendidikan. Penerapan terobosan baru dalam pendidikan yang berbasis IPTEK dan inovasi dapat sangat mudah dilakukan karena adanya perkembangan teknologi, salah satu perkembangannya adalah *smartphone*. *Smartphone* adalah perangkat yang memiliki fitur komputer dan perangkat seluler (ponsel). Tidak seperti perangkat *mobile* biasa, *smartphone* memiliki sejumlah besar penyimpanan dan memori lokal. *Smartphone* memiliki unit operasi seperti komputer (Kibona & Rugina, 2015). *Smartphone* merupakan perangkat *mobile* yang pertumbuhan penggunaannya sangat pesat dan keberadaannya telah menjamur pada beberapa tahun terakhir. Hanya sedikit orang yang tidak memiliki *smartphone*, terutama di kalangan siswa pun saat ini sudah tidak jarang memilikinya. Bahkan, menurut Ketua Umum Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia hingga kuarta II/2020 mencapai 196,7 juta atau 73,7 persen dari populasi. Jumlah ini bertambah 25,5 juta pengguna dibandingkan tahun lalu sebagai akibat kehadiran infrastruktur internet cepat yang semakin merata dan transformasi digital yang masif akibat pandemic Covid-19 (Kominfo, 2020).

Goggin dalam Bidin & Ziden (2013: 720) mengungkapkan penetrasi teknologi informasi (TI) telah membuat peserta didik menjadi semakin melek komputer. Fenomena internasional yang dapat dirasakan saat ini ialah peningkatan penggunaan perangkat *mobile* seperti *handphone*, *iPad*, *smartphone*, *tablet*, dan lain-lain. Adanya fenomena tersebut seharusnya menjadi tantangan bagi lembaga pendidikan untuk mengembangkan dan meningkatkan proses pembelajaran. Salah satu contoh penerapannya ialah dengan menjadikan *smartphone* sebagai multimedia interaktif pembelajaran berbasis *mobile learning (m-learning)* yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun.

Penerapan *mobile learning* dapat memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran. Kim, Rueckert, Kim, & Seo (2013) menyatakan teknologi *mobile* memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan, yaitu (1) memberikan pengalaman belajar baru; (2)

memberikan kesempatan belajar lebih banyak; (3) memberi pengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Melalui pembelajaran berbasis *mobile learning*, siswa akan terpacu untuk melaksanakan pembelajaran teks editorial karena ada hal yang menarik dalam hal ini adanya aplikasi belajar yang menjadi tantangan bagi siswa untuk menikmati pelajaran yang diberikan guru.

Multimedia interaktif berbasis *mobile learning* pernah dikembangkan oleh Suharto (2016) yang menghasilkan produk multimedia pembelajaran *Chemo-Edutainment* yang memiliki nilai edukatif, bersifat menghibur, dan menyenangkan bagi penggunanya, namun penelitian tersebut memiliki kekurangan yaitu materi-materi dan soal-soal yang terdapat pada aplikasi tidak dapat ditambahkan dan diperbaharui. Untuk itu, peneliti berusaha melakukan inovasi dengan mengembangkan multimedia interaktif dalam pembelajaran membaca teks editorial yang dikemas dalam bentuk aplikasi android yang dapat diakses pada gawai siswa.

Pembuatan multimedia interaktif berbasis *mobile learning* dapat dilakukan dengan berbagai *software*, seperti, *Adobe Flash*, *Adobe Animate*, *XAMPP*, *Wordpress*, *Java Script*, dan *Powtoon*. Dari keenam *software* tersebut, kombinasi *Adobe Animate* dan *Powtoon* adalah *software* yang lebih efektif untuk membuat multimedia interaktif berbasis *mobile learning*. Alasannya karena menghasilkan presentasi, game, film, CD interaktif dan CD pembelajaran. Untuk itu, kombinasi *software Adobe Animate* dan *Powtoon*, ini dipilih oleh peneliti untuk membuat multimedia interaktif berbasis *mobile learning* pada pembelajaran membaca teks editorial.

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *mobile learning* pada pembelajaran membaca teks editorial telah diterapkan di SMA Negeri 3 Palembang. Pemilihan subjek penelitian ini disebabkan oleh pelaksanaan pembelajaran yang berbasis teknologi dengan didukung fasilitas internet yang memadai dan siswa dapat mengakses dengan mudah pada gawainya masing-masing. Tidak hanya itu, sekolah ini juga memiliki satu kelas berbasis teknologi dan informasi (TI) yang disebut kelas digital, namun guru di sekolah tersebut belum memaksimalkan dalam menggunakan fasilitas kelas digital karena kurangnya media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, menurut Ibu Dra. Hj. Zazur Erwati (Guru Bahasa Indonesia) sekolah ini juga memiliki kendala dalam proses membaca, hal tersebut dibuktikan pada hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah. Pada sisi media/multimedia yang digunakan selama ini, menurut Aulia Rizki Wahdini (Siswa), intensitas penggunaan

media/multimedia di SMA Negeri 3 Palembang dikategorikan sedikit karena guru lebih sering menggunakan buku teks dalam melaksanakan pembelajaran.

Saat ini kurikulum menuntut guru untuk dapat menerapkan *ICT* dalam proses pembelajaran. Sistem pembelajaran yang saat ini dilaksanakan oleh siswa SMA Negeri 3 Palembang sudah memanfaatkan internet dalam kesehariannya. Adanya fasilitas ruang multimedia yang terdapat di sekolah ini sangat mendukung penelitian ini. Siswa pada sekolah ini juga sudah diperbolehkan dan bahkan memang kesehariannya selalu menggunakan gawai dalam mencari sumber-sumber materi yang dilakukan dalam pembelajaran. Untuk itu, peneliti optimis penelitian ini dapat berguna bagi siswa di SMA Negeri 3 Palembang.

Keterhandalan multimedia interaktif berbasis *mobile learning* ini sudah teruji untuk pembelajaran membaca. Hal ini dibuktikan Hariyanto, P & Endaswara, S (2016) yang berjudul “Pengembangan Media *Macromedia Flash* untuk pembelajaran Membaca dan Menulis Bahasa Indonesia di SMA” yang menghasilkan media interaktif dengan mengkombinasikan komponen media teks, gambar, warna, suara (audio). Keterbaruan yang peneliti lakukan ialah peneliti mengembangkan multimedia interaktif yang lebih kompleks dengan menambahkan fitur-fitur yang interaktif seperti memberikan ruang interaksi dengan guru dan siswa lain agar pembelajaran lebih komunikatif, serta peneliti juga menambahkan situs referensi dan video animasi yang menarik perhatian siswa selama proses belajar mengajar. Selain itu, dalam mengkonstruksi medianya peneliti mengkombinasikan aplikasi *Adobe Animate*, *Powtoon*, *Photoshop*, *PDF*, *Youtube*, dan *Whatsapp*. Dari segi penggunaannya, multimedia interaktif ini memungkinkan siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan gawai siswa sehingga akses pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.

Penelitian yang dilakukan Hariyanto, P & Endaswara, S (2016) bertujuan untuk melatih siswa agar dapat membaca yang baik dengan menggunakan strategi atau teknik tertentu untuk mencapai kompetensi membaca tabel yang ada di dalam teks lalu merangkum dengan baik dan menggunakan kata-kata sendiri dalam pengaplikasian menulis paragraf argumentatif berdasarkan tabel. Pada penelitian ini, keterbaruan terlihat pada konteks proses membaca yang mana siswa dapat mencapai kompetensi menyimpulkan teks editorial dengan menerapkan strategi membaca inferensi (pemahaman) melalui teknik membaca *Summarizing Training Camp*. Selanjutnya, Keterhandalan pada multimedia interaktif berbasis *mobile learning* ini juga terlihat pada latihan yang disediakan. Peneliti memberikan latihan dengan memberikan beberapa paragraf teks

editorial lalu siswa dapat mempraktikkannya sesuai dengan teknik membaca yang diberikan. Hal ini sesuai dengan saran pada penelitian yang dilakukan Hariyanto, P & Endaswara, S (2016) yaitu terdapat kekurangan pada media yang dikembangkan yaitu masih sulitnya pemahaman siswa terhadap evaluasi/pelatihan yang diberikan, serta belum adanya evaluasi/pelatihan yang dapat memberikan masukan tentang pemahaman materi yang digunakan.

Keterhandalan multimedia interaktif ini sudah teruji untuk pembelajaran membaca berbasis *mobile learning*. Hal ini dibuktikan oleh Saleh (2015) dengan judul “Pengembangan Media *Mobile Learning* dalam Pembelajaran Membaca Puisi dengan Strategi Pembelajaran Interaktif Siswa Kelas X SMAN 4 Berau Kalimantan Timur” yang menghasilkan media *mobile learning* yang memungkinkan siswa menggunakan gawai dalam pemanfaatan teknologi pada pembelajaran bahasa Indonesia. Keterbaruan pada penelitian ini, peneliti berusaha mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Mobile Learning* yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja, sehingga bukan hanya memanfaatkan gawai yang dimiliki siswa saja, melainkan pembelajaran dapat memanfaatkan fasilitas ruang multimedia yang ada di sekolah berupa komputer atau alat elektronik apapun yang dapat mengakses aplikasi yang disediakan peneliti.

Peneliti berusaha memaksimalkan pengembangan multimedia interaktif berbasis *mobile learning* ini dengan menyediakan instrument yang bernilai orisinalitas tinggi, membuat media pembelajaran dengan prinsip memudahkan siswa mengakses media, dan mengoptimalkan aktivitas siswa dalam pembelajaran agar siswa belajar secara aktif, mandiri, dan, interaktif. Hal ini sesuai dengan saran yang diberikan pada penelitian yang dilakukan Saleh (2015) yaitu materi atau isi instrument yang disediakan kurang menarik karena terkesan serba instan misalnya pada fitur video yang diberikan pada media tersebut bukan karya orisinal pengembang. Selain itu, dari segi desain media, penelitian tersebut perlu menyederhanakan tombol-tombol pengakses media dan perlunya penambahan fitur-fitur yang memungkinkan siswa memberikan balikan sehingga aktivitas siswa dalam pembelajaran dapat lebih optimal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah.

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif berbasis *mobile learning* dalam pembelajaran membaca teks editorial?
2. Bagaimana kondisi objektif pengembangan multimedia interaktif berbasis *mobile learning* dalam pembelajaran membaca teks editorial?
3. Bagaimana rancangan pengembangan multimedia interaktif berbasis *mobile learning* dalam pembelajaran membaca teks editorial?
4. Bagaimana kelayakan produk multimedia interaktif berbasis *mobile learning* dalam pembelajaran membaca teks editorial yang dikembangkan menurut para ahli?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian adalah untuk:

1. Mendeskripsikan kebutuhan pengembangan multimedia interaktif berbasis *mobile learning* dalam pembelajaran membaca teks editorial.
2. Mendeskripsikan kondisi objektif pengembangan multimedia interaktif berbasis *mobile learning* dalam pembelajaran membaca teks editorial
3. Merancang produk berupa multimedia interaktif berbasis *mobile learning* dalam pembelajaran membaca teks editorial.
4. Mendeskripsikan kelayakan produk multimedia interaktif berbasis *mobile learning* dalam pembelajaran membaca teks editorial yang dikembangkan menurut para ahli.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis.

1. Secara Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan teori tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis *mobile learning* pada aplikasi android. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan menjadi alternatif sarana belajar mandiri peserta didik untuk mengembangkan kemampuan membaca dalam pembelajaran teks editorial.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi peserta didik untuk menggunakan multimedia interaktif yang menarik, tidak terikat ruang kelas, ruang waktu, berinovasi, mengandalkan digital, dan menantang dalam pembelajaran membaca teks editorial.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif multimedia interaktif dan sumber belajar yang efektif digunakan pada pembelajaran membaca teks editorial.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada sekolah mengenai multimedia interaktif yang efektif digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia dan sebagai referensi instrument pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- A'la, M. (2011). *Quantum Teaching*. Yogyakarta : Diva press.
- Akker, J. Van den. (1999). *Principles and Method of Development Research*. London. Dlm. van den Akker, J., Branch, R.M., Gustafson, K., Nieveen, N., &Plomp, T. (pnyt.)". Design approaches and tools in educational and training. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- Alessi, S. M. & Trollip, S. R. (1991). *Computer Based Instruction: Methods and Development*. New Jersey: Prantice Hall.
- Alessi, S. M. & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning methods and development*. Boston: Allyn and Bacon, Inc.
- Andy, Y. (2007). *Perancangan dan Implementasi Mobile Learning untuk Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Brew*. STEI ITB. Bandung.
- Anglin, Gary J. (2011). *Instructional Technology, Past, Present, and Future, third edition*. California: Libraries Unlimited.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- AJPI. (2016). *Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet di Indonesia Survei 2016*. Jakarta, Indonesia: Penulis.
- Bidin, S. & Ziden, A. A. (2013). Adoption and application of mobile learning in the education Industry. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 90 (2013) 720 – 729. doi: 10.1016/j.sbspro.2013.07.145.
- Brown, S. (2001). *Campus re-engineering*. London: Kogan Page Limited.
- BSNP. (2018). *Penerapan Soal Model Hots dalam Ujian Nasional Perlu diimbangi dengan peningkatan Kemampuan Guru dan Siswa*.BSNP-Indonesia.org, 21 Apr 2018. <https://bsnp-indonesia.org/2018/04/21/penerapan-soal-model-hots-dalam-ujian-nasional-perlu-diimbangi-dengan-peningkatan-kemampuan-guru-dan-siswa/>. Diakses pada tanggal 19 Desember 2019.
- Darmawan, D. (2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Teori dan Aplikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

- Darmayanti, T. (2002). *Report about Tutorial Online in FISIP 2002*. Jakarta: Universitas Terbuka, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Depdiknes. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Dijen Pendidikan Dasar dan Menengah Depdiknes.
- El-Hussein, M & Cronje, J. C. (2010). Defining Mobile Learning in the Higher Education Landscape. *Educational Techonology & Society*, 13 (3), 12—21. Journal.
- Firly, N. (2018). *Create Your Own Android Application*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Gall, M. D., Gall, J. P. & Brog, W. R. (2003). *Education research: As Introduction*. 7th ed. NY. Library of Congress Cataloging.
- Hariyanto, P. (2016). Pengembangan Media Macromedia Flash untuk pembelajaran Membaca dan Menulis Bahasa Indonesia di SMA. *LingTera*. 3(1).
- Harris, A.J., & Sipay, E.R. (1985). *How to Increase Reading Ability: A Guide to Developmental and Remedial Methods*, New York: Longman Inc.,.
- Haryanti. F, & Saputro.A.B. (2016). *Pengembangan modul matematika berbasis discovery learning berbantuan flipbook maker untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pada materi segitiga*. <http://journal.upgris.ac.id/...php/aksioma/article/view/142> diakses pada tanggal 19 Desember 2019.
- Haryono, A., & Alatas, A. (2002). *Virtual learning/virtual classroom sebagai salah satu model pendidikan jarak jauh: Konsep dan penerapannya*. Makalah disajikan pada Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran, 18 – 19 July 2002, Jakarta, Indonesia.
- Irsyad,H. (2016). *Aplikasi Android dalam 5 Menit*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Island Script. (2008). *Panduan Mudah Membuat Animasi*. Jakarta : Media Kita.
- Kadaruddin. (2018). *Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Powerpoint*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

- Kanal IHI. (2019). *Skor Student Assesment Siswa/I Indonesia*. <https://indonesiahariini.id/2019/12/27/skor-student-assessment-siswa-i-indonesia-menurun/> diakses pada tanggal 19 Desember 2019.
- Kaewpet, C. (2009). A Framework for Investigating Learner Needs: Need Analysis Extended to Curriculum Development. *Electronic journal of foreign language teaching*.
- Kemendikbud. (2019). *Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan*. Diakses pada tanggal 16 Desember 2019: gtk.kemdikbud.go.id.
- Kemendikbud. (2019). *Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Diakses pada tanggal 16 Desember 2019: <http://litbang.kemdikbud.go.id/pisa>.
- Kibona ,L.,& Rugina J.M. (2015). A Review on The Impact of Smartphone on Academic Performance of Students in Higher Learning Institutions Tanzania. *Journal of Multidisciplinary Engineering Science and Technology (JMEST)*. 2(4).673-677.
- Kim, D., Rueckert, D., Kim, D.J., & Seo, D. (2013). Students' Perceptions and Experiences of Mobile Learning. *Language Learning & Technology*, 17(3), 52-73.
- Kintsch, W. (1998). *Comprehension: A Paradigm for Cognition*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Kominfo. (2020). *Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia*. Diakses pada tanggal 24 Maret 2020: https://www.kominfo.go.id/content/detail/30653/dirjen-ppi-survei-penetrasi-pengguna-internet-di-indonesia-bagian-penting-dari-transformasi-digital/0/berita_satker
- M.W. Olson & E.K. Dishner. (2004). *Content Area Reading A Historical Perspective*, Edited by D. Lapp, J. Flood, & N. Farnan, London: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, pp. 3-14.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge. University Press.
- Nation, I. S. P. & Macalister, J. (2010). *Language Curriculum Design*. New York & London: Routledge.
- Nurdiyantoro, B. (2010). *Penelitian Pembelajaran Bahasa*, Yogyakarta: BPF.

- OECD. (2019). *PISA 2019 Result: Combined Executive Summaries*. New York: Columbia University.
- Osman, M. A., Talib, A. Z., & Sanusi, Z. A. (2012). A study of the trend of smartphone and its usage behavior in Malaysia. *Internasional Journal on New Computer Architectures and Their Application (IJNCAA)*, 2(1), 275-286.
- Palazon & Maria. (2000). *The Media and Transformative Learning*. Opinion Papers. Reproduction Supplied by EDRS.
- Phillips, R. (1997). *The developer's handbook to interactive multimedia: a practical guide for educational applications*. London: Kogan Page Ltd.
- Rahman, T. (2017). *Teks dalam Kajian Struktur dan Kebahasaan*. Semarang: CV Pilar Nusantara.
- Reigulth, C. M. & Carr-Chellman, A.A. (2009). *Instructional-Design Theories and Models Volume III: Building a Common Knowledge Base*. New York: Routledge.
- Robin & Linda. (2001). *Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video*. Diakses pada tanggal 19 Desember 2019 di http://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=multimedia_minggu1&source=web&cd=1&ved=0CC8QFjAA&url=http%3A%2F%2Fsindy.staff.gunadarma.ac.id%2FDownloads%2Ffiles%2F24519%2FMULTIMEDIA_Minggu1.pdf&ei=bEVIT7LdEc6iiAfauoWoDg&usg=AFQjCNGosDMGYVG5j48Mno5IW2D3NiWISg&cad=rja. Universitas Gunadarma.
- Rudel, M. (2005). *Teaching Content Reading and Writing*. USA: Jhon Wiley & Sons.
- Saleh. (2015). *Pengembangan Media Mobile Learning dalam Pembelajaran Membaca Puisi dengan Strategi Pembelajaran Interaktif Siswa Kelas X SMAN 4 Berau Kalimantan Timur*. Jurnal Ilmiah Nosi. 8(1).
- Satyaputra, A & Aritonang, E, M. (2014). *Beginning Android Programming With ADT Bundle*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sudrajat, N & Ahmad, R. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensido.
- Septiyani. (2013). *Penerapan Metode Predict, Organize, Rehearse, Practice, Evaluate dalam Pembelajaran Membaca Kritis Teks Editorial*. Jakarta: UPI Repository.

- Setiawan, dkk. (2019). *Pengaruh Pendekatan Whole Language Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Teks Editorial Siswa Kelas Xii Sma Negeri 1 Ciampea Bogor*. Makalah disajikan pada Seminar Internasional Riksa Bahasa XIII. Bandung : UPI.
- Sihombing, R. N. (2014). *Penerapan metode direct reading activity dalam pembelajaran membaca intensif editorial*. *Bahtera Bahasa: Antologi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 1(2), 2.
- Simora, L. (2002). *Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk Pendidikan Jarak Jauh di Indonesia(e-learning)*. Makalah disajikan pada the Seminar Nasional Teknologi Pendidikan, 18—19 July 2002, Jakarta, Indonesia.
- Smaldino, Sharon, E., Lowther , Deborah, L., Russel, & James, D. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning (Ninth Edition)*. NJ: Pearson Education Inc.
- Stanton G & Jacques O. (2013). *Towards a Method for Mobile Learning Design*. Department of Information System. Article.
- Subadiyono. (2016). *Pembelajaran Membaca*. Palembang: Noer Fikri.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, D. (2017). *Media Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta : UNY Press.
- Suryaman, M. (2012). *Metodologi Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Suyanto. (2005). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offet.
- Wahyudi, A. (2015). *Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia*. *Tempo.co*. Diakses pada tanggal 19 Desember 2019 dari: <https://www.tempo.co/read/kolom/2015/10/02/2310/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia>.
- Woodille, G. (2011). *Mobile Learning*. US: The Mc Graww-Hill Companie.
- Yaumi, M. & Safei. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Modul I, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar.

Yaumi, M. (2017). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup.

Yuliani, A. (2017). “Ada 800.000 Situs Penyebar Hoax di Indonesia.” Kominfo, 13 Des 2017, https://kominfo.go.id/content/detail/12008/%20ada-800000-situs-penyebar-hoax-di-indonesia/0/sorotan_media. diakses pada tanggal 19 Desember 2019.

Yusuf, O. (2018). *Android 9 dinamai Pie, Ini Sembilan Fitur Barunya*. Diakses pada tanggal 19 Desember 2019 dari www.kompas.com