

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ADOBE*
FLASH CS6 BERBASIS *MOBILE LEARNING* PADA
PEMBELAJARAN TEKS FABEL KELAS VII DI SMP NEGERI
15 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Rika Anggraini

NIM: 06021181722006

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ADOBE FLASH CS6*
BERBASIS *MOBILE LEARNING* PADA PEMBELAJARAN TEKS FABEL
KELAS VII DI SMP NEGERI 15 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Rika Anggraini

NIM: 06021181722006

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan,

Pembimbing 1,



Dra. Sri Indrawati, M.Pd., Ph.D.

NIP 195907121986032001

Pembimbing 2,



Dr. Agus Saripudin, M.Ed.

NIP 196203101987031002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, S.Pd., M.Pd.

NIP 198010012002122001



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ADOBE FLASH CS6*
BERBASIS *MOBILE LEARNING* PADA PEMBELAJARAN TEKS FABEL
KELAS VII DI SMP NEGERI 15 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Rika Anggraini

NIM: 06021181722006

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 29 Desember 2022

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra. Sri Indrawati, M.Pd., Ph.D.



2. Sekretaris : Dr. Agus Saripudin, M.Ed.



3. Anggota : Drs. Supriyadi, M.Pd.



Indralaya, 13 Januari 2023

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, S.Pd., M.Pd.

NIP 198010012002122001



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rika Anggraini

NIM : 06021181722006

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif *Adobe Flash CS6* Berbasis *Mobile Learning* Pada Pembelajaran Teks Fabel Kelas VII di SMP Negeri 15 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 Penaggulan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, terdapat pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau terdapat pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya. Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 22 Januari 2023

Yang membuat pernyataan,



Rika Anggraini

NIM 06021181722006

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif *Adobe Flash CS6* Berbasis *Mobile Learning* Pada Pembelajaran Teks Fabel Kelas VII di SMP Negeri 15 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 Ibu Dra. Sri Indrawati, M.Pd., Ph.D. dan Bapak Dr. Agus Saripudin, M.Ed. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Bapak Drs. Soni Mirizon, M.A, Ed.D. selaku ketua jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, dan Ibu Dr. Santi Oktarina, S.Pd., M.Pd. selaku koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd. sebagai anggota penguji yang telah memberikan saran yang bermanfaat untuk memperbaiki skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Hj. Devi Emilya, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 15 Palembang dan Ibu Emi, M.Pd., selaku pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia yang telah memberikan banyak bantuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk pembelajaran bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 22 Januari 2023
Penulis



Rika Anggraini

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim.

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT. karena berkat rahmat dan karunia-Nya yang selalu memberikan saya kekuatan, segala nikmat, dan kemudahan kepada saya dalam proses menyelesaikan skripsi ini. Shawat beserta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW., beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Dengan segenap rasa syukur, cinta, dan kasih, skripsi ini ku persembahkan untuk orang-orang terkasih yang selalu setia mendampingi dan memberikan semangat hingga saat ini.

1. Terima kasih untuk Papa dan Mama. Terima kasih atas segala doa, kasih sayang, dan dukungan yang tak henti-hentinya diberikan untuk Ika. Hanya ungkapan terima kasih dan limpahan doa yang dapat Ika berikan kepada Papa dan Mama, doa Ika semoga Papa dan Mama panjang umur dan selalu diberikan kesehatan dan limpahan kebahagiaan yang tak terhingga. Putri kecilmu ini akan selalu berjuang dan belajar menjadi manusia hebat seperti Papa dan Mama.
2. Terima kasih untuk kedua saudaraku, Kak Yansen dan Kak Adhi. Terima kasih atas doa dan dukungannya selama ini. Terima kasih untuk segala kasih sayang yang diberikan selama proses pendewasaan Ika.
3. Terima kasih untuk Kak Dedi dan Yuk Fitri. Terima kasih atas segala dukungan yang diberikan kepada Ika selama berkuliah.
4. Terima kasih untuk seluruh keluarga besarku yang telah memberikan doa, kasih sayang, semangat, dan motivasi.
5. Terima kasih untuk Taufik atas segalanya. Terima kasih telah memberikan banyak kontribusi dalam penulisan skripsi ini, meluangkan baik tenaga, pikiran, materi maupun moril kepadaku. Terima kasih telah datang kala itu, membersamai, dan menjadi bagian dari perjalananku hingga saat ini. Terima kasih telah menjadi sosok rumah yang aku cari selama ini, tempat terhangat untuk berbagi tawa dan air mata, tempat ternyaman untuk pulang.

6. Terima kasih untuk Almarhum Bang Adit, salah satu orang yang berperan penting dalam pendidikanku. Terima kasih atas segala jasmu yang akan aku kenang selalu.
7. Terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan banyak ilmu, pengalaman, dan wawasan yang luar biasa selama perkuliahan.
8. Terima kasih kepada Ibu Hj. Devi Emilya, M.Pd. atas amanah yang diberikan kepada Rika. Tak lupa ku ucapkan terima kasih untuk keluarga baruku Bu Sri, Bu Eka, Yuk Hersi, Mba Fitri, Mba Ria, Yuk Yuan, Yuk Yeni, Teh Ika, Yuk Nisa, Dinda, Ipan, dan Dek Joty yang selalu memberikan semangat dan doa, serta menjadi penghibur dikala suka dan duka.
9. Terima kasih kepada sahabatku, rumahku, kesayanganku Dwik, May, Tina, Uni, dan Indah. Terima kasih untuk segenap cinta dan kasih sayang kalian selama proses panjang ini. Terima kasih atas canda tawa dan kebahagiaan yang selalu kalian berikan dikala suka dan duka. Terima kasih telah menjadi bagian dalam hidupku yang tak akan pernah aku lupakan.
10. Terima kasih untuk sahabatku sedari putih abu-abu, Okta dan Riska. Terima kasih telah menjadi tempatku bercerita, salah satu saksi hidupku. Terima kasih karena kalian selalu ada dan menjadi penghiburku selama ini tak peduli jarak dan waktu.
11. Terima kasih kepada seluruh keluarga PBSI 2017. Terima kasih untuk semua kisah kasih yang telah memberikanku banyak pelajaran sehingga aku bisa menjadi pribadi yang lebih baik hingga saat ini.
12. Terima kasih kepada keluarga besar HMPBSI KM FKIP UNSRI.
13. Terima kasih Almamaterku, Universitas Sriwijaya.

Motto:

“Hidupmu seperti sebuah patung yang kamu ciptakan saat kamu berbuat kesalahan, gagal, dan belajar dari kegagalan tersebut hingga terciptalah versi dirimu yang lebih baik. Ketika angin datang menghampiri, kamu akan tetap kuat bertahan.” -Rika Anggraini-

Daftar Isi

Pengesahan Skripsi	I
Pernyataan	III
Prakata.....	IV
Halaman Persembahan	V
Daftar Isi.....	VII
Daftar Gambar.....	IX
Daftar Tabel	X
Daftar Bagan	XI
Daftar Lampiran	XII
Abstrak	XIII
Abstract	XIV
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Pembelajaran	8
2.2 Media Pembelajaran.....	9
2.2.1 Manfaat Media Pembelajaran	12
2.2.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	12
2.3 Multimedia Interaktif	14
2.4 <i>Adobe Flash CS6</i>	18
2.5 Pembelajaran Berbasis <i>Mobile Learning</i>	21
2.5.1 Fungsi dan Manfaat <i>Mobile Learning</i>	22
2.6 Membaca Pemahaman	23
2.7 Teks Fabel	24
2.7.1 Pengertian Teks Fabel	24
2.7.2 Struktur Teks Fabel	25
BAB III	27
METODOLOGI PENELITIAN.....	27
3.1 Jenis Penelitian.....	27
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	27
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	27
3.4 Prosedur Penelitian.....	27
3.5 Teknik Pengumpulan Data	31

3.5.1 Wawancara.....	31
3.5.2 Angket.....	31
3.5.2.1 Angket Kebutuhan.....	31
3.5.2.1 Angket Uji Alpha.....	31
3.6 Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV	38
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1 Perencanaan.....	38
4.1.1 Analisis Kebutuhan.....	39
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	39
4.1.1.2 Analisis Kebutuhan Guru.....	46
4.2 Desain.....	50
4.2.1 <i>Flowchart</i>	50
4.2.2 <i>Storyboard</i>	51
4.2.3 <i>Script</i>	52
4.3 Pengembangan.....	52
4.3.1 Implementasi Desain.....	53
4.4 Uji Alpha.....	70
4.4.1 Hasil Uji Alpha oleh Ahli Media.....	70
4.4.2 Hasil Uji Alpha oleh Ahli Materi.....	73
4.4.3 Hasil Uji Alpha oleh Ahli Bahasa.....	76
4.5 Revisi Produk.....	77
BAB V.....	81
KESIMPULAN DAN SARAN.....	81
5.1 Kesimpulan.....	81
5.2 Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo <i>Adobe Flash CS6</i>	19
Gambar 2. Tampilan awal <i>Adobe Flash CS6</i>	19
Gambar 3. Lembar kerja <i>Adobe Flash CS6</i>	20
Gambar 4. Tahapan model pengembangan Alessi & Trollip.....	28
Gambar 5. Halaman Intro/ <i>Splash Screen</i>	54
Gambar 6. Halaman Input Data Pengguna.....	55
Gambar 7. Halaman Awal.....	56
Gambar 8. Halaman Menu Utama	58
Gambar 9. Menu Bantuan	58
Gambar 10. Menu Pendahuluan.....	60
Gambar 11. Submenu Definisi.....	61
Gambar 12. Submenu Struktur.....	62
Gambar 13. Submenu Bahasa	63
Gambar 14. Submenu Galeri.....	64
Gambar 15. Tampilan cerita fabel.....	65
Gambar 16. Menu Evaluasi.....	67
Gambar 17. Submenu Latihan.....	68
Gambar 18. Submenu Uji Kompetensi	69
Gambar 19. Menu Profil	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Instrumen Penilaian Ahli Media	32
Tabel 2. Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	33
Tabel 3. Instrumen Penilaian Ahli Bahasa.....	35
Tabel 4. Skala <i>Likert</i>	36
Tabel 5. Kategori Kelayakan.....	37
Tabel 6. Data Angket Kebutuhan di SMP Negeri 15 Palembang	39
Tabel 7. Data Wawancara Guru di SMP Negeri 15 Palembang	46
Tabel 8. Hasil Uji Alpha Ahli Media	71
Tabel 9. Hasil Uji Alpha Ahli Materi.....	74
Tabel 10. Hasil Uji Alpha Ahli Bahasa.....	77
Tabel 11. Revisi Produk.....	78

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Tahap Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif	30
Bagan 2. <i>Flowchart</i>	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara	85
Lampiran 2. Angket Kebutuhan Peserta Didik	87
Lampiran 3. <i>Storyboard</i> Multimedia Interaktif.....	91
Lampiran 4. <i>Script</i> Multimedia Interaktif	116
Lampiran 5. Lembar Uji Alpha Materi	183
Lampiran 6. Lembar Uji Alpha Media.....	187
Lampiran 7. Lembar Uji Alpha Bahasa	190
Lampiran 8. Usul Judul Skripsi.....	193
Lampiran 9. SK Pembimbing.....	194
Lampiran 10. Izin Penelitian Dekan Fakultas	196
Lampiran 11. Izin Penelitian Dinas Pendidikan.....	197
Lampiran 12. Surat Keterangan Penelitian	198
Lampiran 13. Surat Persetujuan Ujian Skripsi.....	199
Lampiran 14. Kartu Pembimbingan Skripsi.....	200
Lampiran 15. Kartu Perbaikan Skripsi.....	203
Lampiran 16. Bukti Perbaikan Skripsi	205

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH CS6 BERBASIS MOBILE LEARNING PADA PEMBELAJARAN TEKS FABEL KELAS VII DI SMP NEGERI 15 PALEMBANG

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menganalisis kebutuhan multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* berbasis *Mobile Learning* menurut guru dan peserta didik kelas VII di SMP Negeri 15 Palembang, (2) merancang multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* berbasis *Mobile Learning* pada pembelajaran teks fabel kelas VII di SMP Negeri 15 Palembang, dan (3) mendeskripsikan kebutuhan dan hasil uji alpha multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* berbasis *Mobile Learning* pada pembelajaran teks fabel kelas VII di SMP Negeri 15 Palembang yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan dan desain multimedia yang dikembangkan oleh Alessi & Trollip. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, kuesioner, dan lembar uji alpha. Uji alpha dilakukan oleh tiga ahli yang menilai dari segi media, materi, dan bahasa dari bahan ajar yang dibuat. Berdasarkan dari hasil uji alpha, dari aspek media mendapatkan nilai total 86 dengan persentase 89,58%, selanjutnya aspek materi mendapatkan nilai total 107 dengan persentase 81,06%, dan aspek bahasa mendapatkan nilai total 33 dengan persentase 75%. Berdasarkan dari hasil uji alpha dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* berbasis *mobile learning* pada pembelajaran teks fabel di SMP Negeri 15 Palembang dikategorikan sangat layak.

Kata Kunci: *multimedia, mobile learning, teks fabel*

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

Nama : Rika Anggraini

NIM : 06021181722006

Dosen Pembimbing 1: Dra. Sri Indrawati, M.Pd., Ph.D.

Dosen Pembimbing 2: Dr. Agus Saripudin, M.Ed.

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA *ADOBE FLASH CS6* BASED ON MOBILE LEARNING IN LEARNING FABLE TEXT GRADE VII AT SMP NEGERI 15 PALEMBANG

ABSTRACT

This study aims to (1) analyze the needs of interactive multimedia Adobe Flash CS6 based on Mobile Learning according to teachers and students of grade VII at SMP Negeri 15 Palembang, (2) design interactive multimedia Adobe Flash CS6 based on Mobile Learning in learning fable texts for grade VII at SMP Negeri 15 Palembang, and (3) describe requirement and alpha test of interactive multimedia Adobe Flash CS6 based on Mobile Learning in developing fable text learning grade VII at SMP Negeri 15 Palembang. The research method used is development research adapted from the development model and multimedia design developed by Alessi & Trollip. Data collection techniques used in this study were interviews, questionnaires, and alpha test sheets. The alpha test was carried out by three experts who assessed the media, materials, and language of the teaching materials made. Based on the results of the alpha test, the media aspect got a total score of 86 with a percentage of 89.58%, then the material aspect got a total score of 107 with a percentage of 81.06%, and the language aspect got a total score of 33 with a percentage of 75%. Based on the results of the alpha test, it can be concluded that Adobe Flash CS6 -based mobile learning in learning fable texts at SMP Negeri 15 Palembang is categorized as very feasible.

Keywords: *multimedia, mobile learning, fable text*

1st Advisor,



Dra. Sri Indrawati, M.Pd., Ph.D.
NIP 195907121986032001

2nd Advisor,



Dr. Agus Saripudin, M.Ed.
NIP 196203101987031002

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



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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini mendorong upaya pembaruan dalam setiap aspek kehidupan, khususnya aspek pendidikan. Memasuki abad ke-21, dunia pendidikan mulai memperlihatkan pergeseran metode pengajaran lama yang mengandalkan pengajaran tatap muka (*Face to face*) dan berpusat pada guru (*Teacher based learning*). Lahirnya kecenderungan baru dalam metode pengajaran yang saat ini lebih mengandalkan teknologi serta adanya pembelajaran jarak jauh membawa dampak yang besar dalam dunia pendidikan.

Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada dunia pendidikan saat ini sudah menjadi keharusan, karena pemanfaatan teknologi dapat menjadi salah satu indikator keberhasilan suatu institusi pendidikan. Salah satu faktor penting dalam membangun kualitas pendidikan adalah keterampilan tenaga pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Keterampilan guru dalam mendesain, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam upaya meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar peserta didik. Namun pada umumnya saat ini guru masih cenderung menggunakan pendekatan lama yang berpusat pada guru dengan menerapkan metode ceramah yang dinilai kurang optimal dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, pendidik perlu memiliki keterampilan dalam merancang suatu media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran khususnya multimedia interaktif menjadi salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media ini diharapkan dapat mengarahkan peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran serta mampu meningkatkan minat maupun motivasi belajar peserta

didik, motivasi belajar yang tinggi dapat mengoptimalkan prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 15 Palembang, Ibu Emi, M.Pd., diperoleh informasi bahwa guru di SMP Negeri 15 Palembang khususnya guru Bahasa Indonesia telah menggunakan beberapa media pembelajaran sebagai upaya dalam membangun motivasi peserta didik dalam belajar. Media yang digunakan yaitu Charta, alat peraga, buku, dan telepon genggam. Namun, upaya yang dilakukan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan masih belum optimal, penyebab utamanya karena penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan inovatif, ditambah lagi metode pembelajaran yang diterapkan guru cenderung menggunakan metode ceramah dengan hanya mengandalkan buku teks, serta soal evaluasi pembelajaran yang kurang interaktif. Hal ini mengakibatkan kegiatan pembelajaran berlangsung monoton hingga kurangnya daya tarik dan minat peserta didik untuk memahami materi pembelajaran khususnya pada pembelajaran teks fabel. Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut, salah satu solusinya dengan menggunakan media pembelajaran berupa multimedia interaktif.

Multimedia interaktif merupakan pemanfaatan komputer dalam membuat dan mengombinasikan beberapa komponen seperti teks, grafik, audio, video dan animasi, kemudian hasil penggabungan komponen-komponen tersebut akan menampilkan informasi, pesan, maupun pembelajaran yang memungkinkan pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program dan mengoperasikan program tersebut secara mandiri. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan multimedia interaktif dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash CS6* merupakan perangkat lunak (*Software*) populer yang banyak dimanfaatkan untuk menghasilkan media pembelajaran, animasi, *game*, dan lain-lain.

Media pembelajaran yang dihasilkan memuat isi berupa materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk animasi, audio, gambar, video, serta terdapat evaluasi untuk menguji kemampuan siswa. *Software* ini dikenal sebagai salah satu

software pembuatan multimedia interaktif yang memiliki kelebihan dibanding *software* lainnya yaitu banyaknya fitur yang dapat digunakan pengguna secara mudah dan bebas dalam menciptakan animasi dengan menghubungkan gambar, suara, video, dan animasi secara bersamaan sesuai dengan adegan animasi yang dikehendaki. *Output* media pembelajaran yang dikembangkan dengan *Adobe Flash CS6* dapat menyajikan materi secara audio visual yang membuat media pembelajaran itu sendiri terlihat lebih menarik dan menyenangkan dengan adanya tampilan animasi-animasi menarik maupun efek suara, sehingga dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran ini dapat digunakan berulang-ulang, sehingga bagi peserta didik yang belum memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat mempelajari kembali materi pelajaran yang belum dipahami secara mandiri, dengan kata lain penggunaan multimedia dapat mempermudah peserta didik dalam belajar serta waktu yang digunakan lebih efektif dan efisien.

Penggunaan media elektronik seperti *Smartphone*, laptop, Tablet PC, dan sebagainya untuk mengakses sistem pembelajaran jarak jauh sedang ramai dibicarakan dan digunakan di negara maju maupun negara berkembang, tak terkecuali di negara Indonesia. Penggunaan *Mobile Learning* sebagai penunjang proses belajar mengajar ini dirasa bisa menambah fleksibilitas dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pembelajaran dalam jaringan. *Mobile Learning* memungkinkan peserta didik untuk dapat mengakses konten pembelajaran di mana saja dan kapan saja, tanpa harus mengunjungi suatu tempat tertentu pada waktu tertentu.

Dengan kata lain peserta didik dapat lebih leluasa dalam mengakses konten pendidikan tanpa terikat ruang dan waktu. Saat ini penggunaan telepon genggam sebagai media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran jarak jauh sangat dibutuhkan bahkan sudah menjadi kewajiban bagi peserta didik untuk memilikinya. Namun pada kenyataannya pemanfaatan telepon genggam tersebut dinilai kurang optimal, karena metode pembelajaran yang digunakan masih mengandalkan metode ceramah. Pembelajaran berbasis *Mobile Learning* akan

berlangsung monoton jika tidak dikemas dengan menarik. Guru dinilai perlu mengemas suatu media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan interaktif.

Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang tak kalah penting dibandingkan dengan keterampilan berbahasa lainnya. Kemampuan membaca adalah dasar utama dalam mengembangkan ilmu pengetahuan. Sikap membaca peserta didik yang sering kali mengulang bacaan adalah salah satu faktor penghambat kemampuan membaca. Hal ini terjadi karena sebelum melakukan kegiatan membaca, mereka tidak memperhatikan bacaan apa yang akan mereka baca. Saat siswa dihadapkan pada beberapa pertanyaan mengenai isi teks tersebut, mereka membaca ulang teks yang telah dibaca. Kegiatan pembelajaran di kelas tidak selalu berjalan lancar, tentu akan ada hambatan-hambatan yang muncul, baik yang berasal dari guru, peserta didik, maupun lingkungan. Dalam mengatasi hal tersebut, guru dituntut untuk profesional dalam menjalankan perannya sebagai tenaga profesional, yaitu mendidik, membimbing, mengajar, dan memberi motivasi kepada siswa. Sesuai dengan perannya tersebut, guru dituntut untuk menguasai materi, metode, dan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga memungkinkan perkembangan peserta didik secara optimal.

Membaca memerlukan motivasi dan konsentrasi yang tinggi agar informasi yang ada pada bacaan dapat dipahami dengan mudah. Teks fabel merupakan salah satu materi pelajaran membaca pemahaman yang memerlukan konsentrasi yang tinggi karena membaca teks fabel tidak hanya sebatas mengetahui isi atau informasi yang disampaikan dalam teks tersebut, melainkan juga harus memahami nilai-nilai yang ada pada teks tersebut. Menurut Nurgiyantoro (2005: 190) teks fabel merupakan cerita yang menampilkan kisah kehidupan binatang yang dimaksudkan sebagai pengumpamaan karakter manusia. Binatang-binatang yang dijadikan tokoh cerita tersebut dapat berpikir, bertingkah laku, bersikap, berbicara, bahkan saling berinteraksi dan memiliki permasalahan hidup layaknya manusia.

Teks fabel itu sendiri pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) terdapat pada kelas VII tepatnya di kompetensi dasar 3.11 tentang mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca

dan didengar, serta pada kompetensi dasar 3.12 tentang menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. Melalui kegiatan membaca teks fabel, peserta didik diharapkan dapat memperoleh berbagai informasi, pesan moral, dan budi pekerti. Kegiatan membaca teks fabel dapat menjadi bekal dan kunci keberhasilan peserta didik dalam menjalani proses pendidikan, sebab sebagian besar ilmu pengetahuan dapat diperoleh peserta didik melalui kegiatan membaca. Oleh karena itu, kemampuan membaca dan memahami bacaan merupakan peran penting dalam peningkatan ilmu pengetahuan peserta didik. Jika melihat situasi yang terjadi pada era globalisasi saat ini, moral remaja bangsa kita sangat mengecewakan. Moral remaja pada saat ini telah menyimpang dari norma atau ajaran agama yang berlaku. Dengan membaca teks fabel, siswa diharapkan mampu mempelajari pesan moral yang terdapat dalam teks tersebut dan memberlakukannya di kehidupan sehari-hari.

Berbagai penelitian tentang pengembangan multimedia interaktif telah banyak dilakukan, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni (2018), hasil penelitian yang dilakukan yaitu multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* untuk keterampilan membaca Bahasa Prancis layak untuk dijadikan media pembelajaran dengan penilaian dari Ahli media sebanyak 88% pada tahap I dan 92% pada tahap II yang termasuk dalam kategori sangat baik, sedangkan dari ahli materi kualitas materi yang terdapat pada media termasuk kategori baik dengan nilai rata-rata skor kelayakan 76%. Penelitian lain juga dilakukan oleh Widad (2018), hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Adobe Flash CS6* berbasis *Mobile Learning* layak digunakan berdasarkan perolehan validasi ahli media sebesar 92,04% dan ahli materi diperoleh skor 86,31%.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *Mobile Learning* yang dapat digunakan sebagai alat bantu selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif *Adobe Flash CS6* Berbasis *Mobile Learning* pada Pembelajaran Teks Fabel di SMP Negeri 15 Palembang” yang

dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang inovatif, menarik, interaktif, dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

1.2 Rumusan Masalah

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

- 1) Bagaimana kebutuhan multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* berbasis *Mobile Learning* menurut guru dan peserta didik kelas VII di SMP Negeri 15 Palembang?
- 2) Bagaimana rancangan multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* berbasis *Mobile Learning* pada pembelajaran teks fabel kelas VII di SMP Negeri 15 Palembang?
- 3) Bagaimana hasil uji alpha multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* berbasis *Mobile Learning* pada pembelajaran teks fabel kelas VII di SMP Negeri 15 Palembang yang dikembangkan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, secara spesifik tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) menganalisis kebutuhan multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* berbasis *Mobile Learning* menurut guru dan peserta didik kelas VII di SMP Negeri 15 Palembang;
- 2) merancang multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* berbasis *Mobile Learning* pada pembelajaran teks fabel kelas VII di SMP Negeri 15 Palembang;
- 3) mendeskripsikan hasil uji alpha multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* berbasis *Mobile Learning* pada pembelajaran teks fabel kelas VII di SMP Negeri 15 Palembang yang dikembangkan.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi pengembangan media pembelajaran dan dapat dijadikan referensi untuk pengembangan materi lainnya.

Sedangkan manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi beberapa pihak, yaitu peserta didik, pendidik, maupun sekolah. Bagi peserta didik, produk dari hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat menggugah peserta didik untuk memiliki motivasi, minat, semangat, dan pemahaman membaca yang baik khususnya pada materi teks fabel. Bagi pendidik, pengembangan multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* berbasis *Mobile Learning* ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga pendidik diharapkan dapat memberikan pengajaran yang menarik dan inovatif. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan sekolah dan dapat dijadikan sebagai masukan media pembelajaran yang menarik di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001) *Multimedia for Learning: Methods and Development*. Boston: Allyn & Bacon.
- Ally, M. & Prieto-Blázquez, J. (2014). *What is the Future of Mobile Learning in Education? Mobile Learning Applications in Higher Education*. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*. (RUSC). 11(1): 142-151.
- Effendi, Z., & Murinto, M. (2014). Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi pada Pengenalan Monumen Yogya Kembali Yogyakarta. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*. 2(1): 253-342.
- Habsari, Z. (2017). Dongeng sebagai Pembentuk Karakter Anak. *Bibliotika: Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*. 1(1): 21-29.
- Hidayah, S., Wahyuni, S., & Ani, H. M. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi *Adobe Flash CS6* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Kompetensi Dasar Menganalisis Peran, Fungsi, dan Manfaat Pajak (Studi Kasus Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2016). *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*. 11(1): 117-123.
- Iswara, P. D. (2016). Pengembangan Materi Ajar dan Evaluasi pada Keterampilan Mendengarkan dan Membaca. *Mimbar Sekolah Dasar*. 3(1): 89-97.
- Jannah, R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Mobile Learning* dengan Menggunakan *Adobe Flash CS6* Siswa Kelas XI MAN 2 Padang. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*. 3(2): 429-437.
- Kemendikbud. (2017). *Bahasa Indonesia: Buku Siswa SMA/SMK/MA/MK Kelas X*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kurniawati, I. D. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Doubleclick: Journal of Computer and Information Technology*. 1(2): 68-75.
- Martono, K. T., & Nurhayati, O. D. (2014). *Implementation Of Android Based Mobile Learning Application As A Flexible Learning Media*. *International Journal of Computer Science Issues (IJSCI)*. 11(3): 168-174.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 8(2).
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gang Persada (GP) Press.
- Ngalimun. (2016). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi *Game* Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*. 6(2): 106-118.
- Nugraha, G. D., Rukmi, A. S. (2014). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman dengan Strategi Membaca *Know-Want-Learn* (K-W-L) bagi

- Siswa Kelas IV SDN Made 4 Lamongan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2(2): 1-10.
- Nurgiyantoro, B. (2005). *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nuritno, R., Raharjo, H., Winarso, W. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *ITEJ (Information Technology Engineering Journals)*. 2(1): 1-10.
- Ozdamli, F., & Cavus, N. (2011). *Basic Elements and Characteristics of Mobile Learning. Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 28: 937-942.
- Sadiman, Arief S, et. al. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Santoso, A. B., & Utomo, N. F. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Tata Cara Berwudhu untuk Mahasiswa Program Studi Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Manado. *Journal of Islamic Education: The Teacher of Civilization*. 2.
- Sari, R. M. M., & Priatna, N. (2020). Model-Model Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0 (*E-Learning, M-Learning, AR-Learning dan VR-Learning*). *Biomatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*. 6(1): 107-115.
- Subadiyono. (2014). *Pembelajaran Membaca*. Palembang: Noer Fikri Offset.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2014). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2): 103-114.
- Untari, M. F. A., & Saputra, A. A. (2016). Keefektifan Media Komik terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*. 3(1): 29-39.
- Wahyuni, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif *Adobe Flash CS6* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Depok. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wandasari, Yulisa. (2017). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Sebagai Pembentuk Pendidikan Berkarakter. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*. 1(1): 325-342.
- Widad, Siti. 2018. Pengembangan Media *Mobile Learning Adobe Flash CS6* Berbasis Android Terintegrasi Alquran pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Membangun Sikap Spiritual Peserta Didik Kelas XI di Tingkat SMA/MA. *Skripsi*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Widada, & Wulansari, B. (2019). *Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group.