

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS FABELDI SMP**

SKRIPSI



OLEH
IRFAN DWI EFENDI
NIM A1B116044

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
MARET, 2020**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS FABEL DI SMP**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Jambi
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**



OLEH

IRFAN DWI EFENDI

NIM A1B116044

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS JAMBI

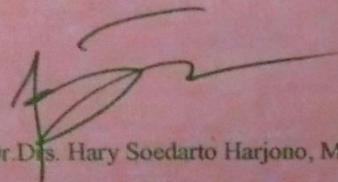
MARET, 2020

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Memulis Fabel Siswa Kelas VII di SMP*. Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang disusun oleh Irfan Dwi Efendi, Nomor Induk Mahasiswa A1B116044 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Jambi, 17 Februari 2020

Pembimbing I

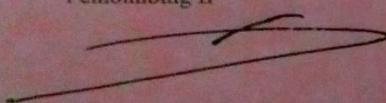


Dr. Drs. Hary Soedarto Harjono, M. Pd

NIP 196111091989031002

Jambi, 24 Februari 2020

Pembimbing II



Priyanto, S.Pd., M.Pd

NIDK, 20609051010

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Mewulis Fabel Siwa Kelas VII di SMP*. Skripsi, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang disusun oleh Irfan Dwi Efendi, Nomor Induk Mahasiswa A1B116044 telah dipertahankan di depan tim penguji pada Jum'at, 13 Maret 2020.

Tim Penguji

1. Dr. Drs. Hary Soedarto Harjono, M. Pd
NIP 196111091989031002

Ketua

2. Priyanto, S. Pd., M. Pd.
NIDK 20609051010

Sekretaris

3. Drs. Akhyaruddin, M. Hum.
NIP 196505091992031003

Penguji Utama

4. Drs. Aripudin, M. Hum.
NIP 196804211993031002

Anggota

5. Drs. Imam Suwardi Wibowo M. Pd.
NIP 195902081986031001

Anggota

Mengetahui,
Wadek I FKIP Universitas Jambi

Drs. Syahrial, M.Ed., PhD
NIP 196412311990031037

Mengetahui,
Ketua Jurusan PBS

Dra. Armiwati, M. Hum.
NIP 196608311994122001

Didaftarkan Tanggal

Nomor

ABSTRAK

Efendi, Irfan Dwi. 2020. *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Menulis Fabel Di SMP*: Skripsi, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Dr. Drs. Hary Soedarto Harjono, M. Pd., (II) Priyanto, S.Pd., M. Pd.

Kata kunci: pengembangan, multimedia interaktif, menulis fabel

Penelitian ini bertujuan mengembangkan produk media pembelajaran berupa multimedia interaktif untuk pembelajaran menulis fabel bagi siswa kelas VII di SMP. Peneliti memilih mengembangkan multimedia interaktif karena beberapa alasan, diantaranya, dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif akan membuat siswa lebih aktif dan interaktif didalam pembelajaran, adanya multimedia interaktif mampu melibatkan indera penglihatan beserta pendengaran siswa secara aktif sehingga penyerapan materi lebih efektif dan maksimal. Adapn rumusan maalah dalam penelitian ini adalah bagaimana prosedur pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran menulis fabel di SMP, dan apakah multimedia interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas VII dalam menulis fabel.

Metode yang digunakan dalam paenelitian ini adalah metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari dua data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara (sebagai data untuk studi pendahuluan), angket (sebagai data untuk mengetahui kelayakan dan respon terhadap multimedia yang dikembangkan), tes (sebagai data untuk mengetahui keefektifan dari multimedia yang dikembangkan), dan data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan multimedia interaktif pada menulis fabel di kelas VII H SMP Negeri 7 Kota Jambi efektif digunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes yang dilakukan terdiri dari *pretest* dengan nilai rata-rata 31,85, *posttest* dengan nilai rata-rata 90,3, Berdasarkan bukti tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yamg dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran menulis fabel

KATA PENGANTAR

Selesainya penelitian yang dilakukan sampai terwujud menjadi skripsi ini tidak akan pernah dapat diraih tanpa rahmat dari Allah Subhanahuwataala. Untuk itu, sudah sepantasnya puji syukur penulis sampai ke hadirat Allah Subhanahuwataala, atas segala rahmat-Nya. Begitu pula kepada berbagai pihak yang telah membantu, dalam kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih, terutama kepada Bapak Dr. Drs. Hary Soedarto Harjono, M. Pd., selaku dosen pembimbing I yang dengan kesabaran, keikhlasan, dan sifat kebapakannya telah membimbing dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan pendidikan dan penulisan skripsi ini. Semua itu akan penulis kenang sebagai bekal di masa mendatang.

Begitu juga Bapak Priyanto, S. Pd., M. Pd., yang dengan ketelitian, kesabaran, dan hatinya yang lembut dalam menasihati penulis tetapi kritis dan cemerlang dalam berpikir telah menggugah penulis untuk tidak menyerah memperbaiki kesalahan atau kekeliruan yang masih muncul dalam penyusunan skripsi ini. Semoga Tuhan tetap memberikan yang terbaik untuk beliau.

Selanjutnya, Bapak Drs. Akhyaruddin M. Hum., Bapak Drs. Aripuddin, M. Hum., dan Bapak Drs. Imam Suwardi Wibowo, M.Pd., terima kasih atas saran dan kritikan yang telah diberikan dalam seminar proposal dan ujian skripsi ini. Semoga ilmu dan kritik, Bapak-bapak membuat skripsi ini lebih sempurna.

Untuk Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia PBS FKIP Universitas Jambi yang telah membagi ilmunya, penulis sampaikan rasa terima kasih yang dalam. Semoga semuanya menjadi amal ibadah

yang baik. Ini semua tentu berkat kerjasama beliau dengan Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Wakil Dekan Bidang Akademik Bapak Drs. H. Syahrial, M.Ed., Ph.D., serta Dekan FKIP Universitas Jambi yang selalu memberikan kemudahan dan pengarahan kepada mahasiswanya, terutama dalam proses perizinan penelitian dan pengesahan skripsi ini.

Secara khusus kepada kedua orang tua tercinta yang tiada hentinya mendoakan dan memberi perhatian untuk kesuksesan, penulis sampaikan terima kasih yang sangat mendalam. Semoga jerih payah beliau mendapat imbalan dari Yang Khalik dan telah memperkuat keyakinan penulis bahwa tanpa beliau penulis tidak akan pernah ada dan tidak akan pernah berhasil.

Jambi, Maret 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Masalah	3
1.4 Spesifikasi Produk.....	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Manfaat Teoritis	4
1.5.2 Manfaat Praktis	4
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	5
1.7 Definisi Istilah	6
 BAB II KAJIAN TEORETIK	
2.1 Kajian teori dan Hasil Penelitian yang Relevan.....	7
2.1.1 Pengetian Belajar dan Pembelajaran.....	7
2.1.2 Komponen-komponen Pembelajaran.....	9

2.1.3 Media Pembelajaran	10
2.1.4 Multimedia Interaktif menggunakan <i>Macromedia Flash 8</i>	11
2.1.4.1 Multimedia Interaktif.....	11
2.1.4.2 <i>Macromedia Flash 8</i>	13
2.1.5 Penelitian Pengembangan atau <i>Research and Development (R&D)</i>	15
2.1.6 Model pengembangan ADDIE.....	16
2.1.7 Teks Fabel	17
2.1.7.1 Pengertian Teks Fabel.....	17
2.1.8 Hasil Penelitian yang Relevan	18
2.1.9 Kerangka Berfikir.....	22

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian.....	24
3.2 Model Pengembangan	24
3.3 Prosedur Pengembangan.....	25
3.4 Subjek Ujicoba	36
3.5 Jenis Data dan Sumber Data.....	37
3.5 Instrumen Pengumpulan Data	38
3.6 Teknik Analisis Data	38

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan.....	40
4.2 Pembahasan	51

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan	55
5.2 Implikasi	56
5.3 Saran	56

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Contoh alternatif langkah dalam tahapan pengembangan menggunakan ADDIE.....	15
3.1 Skor berdasarkan skala <i>Likert</i>	38
3.2 Konversi tingkat pencapaian dengan skala 5	39
4.8 Hasil Ujicoba Kelompok Kecil	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Desain <i>flowchart</i>	27
4.1 Halaman Depan Multimedia Interaktif.....	43
4.2 Halaman Menu Utama	44
4.3 Halaman Kompetensi.....	44
4.4. Halaman Materi.....	45
4.5. Halaman Latihan	46
4.6. Halaman Profil Pengembang.....	46
4.7 Diagram Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kuesioner untuk ahli materi	63
2. Kuesioner untuk ahli media.....	64
3. Kuesioner untuk Siswa	65
4.Data Hasil angket Materi	65
5. Data Hasil angket Media	66
6. Data Hasil Uji coba Kelompok Besar	67
7. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	68
8. Surat Keterangan Penelitian	69
9. Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Penelitian.....	71
10. Dokumentasi Penelitian	81
11. Riwayat Hidup.....	83

