

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL *LECTORA INSPIRE* DALAM PEMBELAJARAN TEKS BERITA

Nadia Dita Pratiwi

(Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP UNISMA)

Email : nadiaditap@gmail.com

Abstrak : Penelitian pengembangan media pembelajaran audiovisual *lectora inspire* salah satu bentuk penerapan media teknologi yang berdampak positif bagi siswa dan guru, memudahkan dalam memahami materi dan memudahkan dalam menyampaikan materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan guru dan kebutuhan siswa, mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran audiovisual *lectora inspire*, mengetahui kelayakan media pembelajaran audiovisual *lectora inspire* berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli bahasa, ahli isi, ahli perancang pembelajaran, ahli praktisi dan pengguna. Jenis penelitian R & D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan 4-D. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa dan guru membutuhkan media pembelajaran sebagai jembatan kemudahan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dikembangkan melalui empat tahap yaitu, *define, design, development, disseminate*. Tingkat kelayakan media pengembangan berdasarkan penilaian ahli media diperoleh persentase 95.4% yang termasuk dalam kategori sangat layak, ahli bahasa memperoleh persentase 85.7% yang termasuk dalam kategori layak, ahli isi memperoleh persentase 81.6% termasuk dalam kategori layak, ahli perancang pembelajaran memperoleh persentase 86.6% dalam kategori layak, ahli praktisi memperoleh persentase 88% dalam kategori sangat layak. Penilaian pengguna diperoleh persentase 90% dalam kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian, pengembangan media pembelajaran *lectora inspire* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : media pembelajaran, audiovisual *lectora inspire*, teks berita.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin canggih yang berdampak terhadap lingkungan pendidikan, seperti yang dikemukakan (Muttaqin et al., 2020; Murniatie et al., 2020) Kecanggihan teknologi memberikan potensi besar dalam mengubah dalam kegiatan belajar-mengajar, memperoleh informasi, menyesuaikan informasi, atau yang lainnya. Kecanggihan teknologi tersebut membawa pengaruh positif, teknologi yang mempengaruhi proses pembelajaran

yaitu penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berdampak baik bagi pemahaman peserta didik serta memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi.

Media pembelajaran berpengaruh bagi pemahaman siswa. Media pembelajaran merupakan sarana untuk menjembatani proses pembelajaran agar siswa berpikir kritis dan tepat sasaran tidak keluar dari pembahasan materi. Menurut (Abi Hamid et al., 2020) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran. Media memiliki pengaruh positif untuk mempermudah pemahaman siswa, dengan adanya penggunaan media diharapkan siswa belajar dengan efektif serta siswa melakukan pembelajaran dengan aktif.

Media pembelajaran yang dipercaya mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif yaitu dengan menerapkan multimedia *lectora*. Proses belajar di kelas yang menarik dan menyenangkan akan disukai oleh siswa dan lebih mudah untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media *lectora* mampu mengatasi kendala yang dialami oleh siswa di kelas. Menurut (Muttaqin & Murniatie, 2020) Media pembelajaran yang dipercaya mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif yaitu dengan menerapkan multimedia *lectora*. Proses belajar di kelas yang menarik dan menyenangkan akan disukai oleh siswa dan lebih mudah untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Hambatan dalam pembelajaran menjadi sebuah permasalahan yang ditemukan dalam lapangan. Peneliti menemukan permasalahan yaitu peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari materi, apalagi materi yang terurai teks yang banyak menimbulkan kebosanan bagi peserta didik karena membutuhkan konsentrasi penuh dalam mempelajarinya, cara penyampaian materi yang monoton hanya berupa teks yang menyebabkan siswa merasa bosan. Sedangkan di lingkungan SMP Plus AN-NUR Al Munir menggunakan media pembelajaran

pada umumnya yaitu mencangkup buku paket pembelajaran bahasa Indonesia. Jadi untuk mengatasi hambatan belajar tersebut pengembangan media audiovisual *lectora inspire* digunakan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan masalah yang ditemukan di lapangan, media yang menarik dan bisa menumbuhkan semangat serta minat siswa dalam belajar merupakan sebuah usaha untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif dan menghasilkan materi yang bermakna bagi siswa. Menerapkan media pembelajaran *lectora inspire* akan menumbuhkan semangat dan motivasi siswa dalam melakukan kegiatan belajar, di dalam aplikasi *lectora inspire* terdapat berbagai fitur yang bisa di kemas menjadi media pembelajaran yang menyenangkan Media pembelajaran yang dimaksud adalah berbasis *software* yang mampu merangkai media pembelajaran yang kreatif dengan fitur yang dimiliki oleh *lectora inspire*. Aplikasi tersebut bisa membuat penayangan materi tidak hanya teks saja tetapi berupa video, gambar audio bahkan animasi.

Pengembangan dalam pembuatan media pembelajaran harus dikemas secara inovatif dan variatif. Pembelajaran yang monoton akan memberikan rasa bosan kepada peserta didik. Hal ini menjadi tantangan besar bagi dosen untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga mahasiswa dapat antusias dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Dalam usaha untuk dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dosen harus memilih cara-cara yang efektif, salah satunya adalah dengan pengembangan media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran audiovisual *lectora inspire* dapat dikembangkan dengan berbasis audiovisual.

Media pembelajaran salah satu upaya agar menciptakan pembelajaran yang bermakna tersebut pengaruh penggunaan media pembelajaran memang suatu kebutuhan utama, karena tanpa media pendidik akan mengalami kesulitan dalam penyampaian materi selain itu peserta didik juga mengalami kesulitan dalam memahami materi. Sesuai dengan pendapat . (Jayusman & Shavab, 2020) penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian materi adalah salah satu cara untuk membantu menciptakan suasana belajar yang menarik, efektif, dan

efisien. Untuk itu media pembelajaran salah satu upaya agar menciptakan pembelajaran yang bermakna.

. Sebagai sarana untuk penyampaian materi yang disajikan berbagai kekreativitasannya dengan berbagai macam cara yang kreatif dan menyenangkan tentunya untuk menumbuhkan semangat belajar siswa. Media pembelajaran memiliki manfaat dalam penggunaannya, seperti halnya (Yudha & Sundari, 2021) manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar antara lain motivasi belajar akan lebih menyenangkan dan tidak bosan dalam pembelajaran.

Tujuan penggunaan media berbasis *lectora inspire* ini sangat membantu bagi guru dan peserta didik dikarenakan terdapat beberapa alasan (1) Guru dapat menampilkan beberapa fitur pendukung penggunaan media pembelajaran tanpa harus programming. Materi juga dapat ditampilkan berbagai macam seperti, video, gambar, animasi dan lain-lain. (2) Dalam penyampaian soal guru dipermudah dalam mengeksponnya ada beberapa cara untuk menampilkan latihan untuk siswa agar siswa memahami dengan baik dan guru juga bisa lebih mudah untuk memantau perkembangan siswa. (2) Guru dan peserta didik dapat mengakses materi ajar dengan mudah. Sesuai dengan pendapat (Kristanto et al., 2021).

Berdasarkan uraian tersebut penelitian ini dikembangkan untuk mendeskripsikan kebutuhan guru dan kebutuhan siswa, hasil pengembangan media pembelajaran audiovisual *lectora inspire*, kelayakan media pembelajaran audiovisual *lectora inspire* dalam pembelajaran teks berita siswa kelas VII SMP Plus An-Nur Al Munir Dampit.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R dan D (Research and Development) proses pengembangan produk yang divalidasi. Menurut (Sa'adah, 2021) Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk. Model penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D. Model ini

terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu *Define* (tahap pendefinisian), *design* (tahap perancangan), *development* (tahap pengembangan), *disseminate* (tahap penyebaran).

Pelaksanaan penelitian pengembangan dimulai dari tahap *define* yang terdiri dari (1) analisis ujung depan yaitu penyebaran angket kebutuhan guru dan kebutuhan siswa, (2) analisis siswa, (3) analisis konsep, (4) analisis tugas, dan (5) perumusan tujuan pembelajaran. Tahap selanjutnya *design* yang terdiri dari (1) menyusun materi teks berita, (2) menyusun latihan, (3) membuat kerangka desain media pembelajaran audiovisual *lectora inspire*.

Selanjutnya tahap *develop* yang terdiri dari (1) uji ahli antara lain (a) ahli media, (b) ahli bahasa, (c) ahli isi, (d) ahli perancang pembelajaran, (e) ahli praktisi (2) uji coba lapangan yang terdiri dari 20 siswa. Kemudian tahap *disseminate* yaitu penyebaran media pembelajaran audiovisual *lectora inspire*.

Jenis data dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu data kuantitatif dari hasil analisis kebutuhan guru, kebutuhan siswa, penilaian uji ahli, dan penilaian pengguna. Kedua, data kualitatif diperoleh dari hasil data komentar dan saran. Teknik analisis yang digunakan yaitu uji kelayakan produk dari hasil penilaian para ahli dan pengguna.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik (1) dokumentasi, dan (2) angket. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa informasi mengenai analisis kurikulum mata pelajaran bahasa Indonesia yang digunakan oleh SMP Plus An-Nur Al Munir Dampit. Teknik angket digunakan untuk mengumpulkan data identifikasi kebutuhan, uji ahli, dan uji kelompok kecil. Format angket pertama yaitu angket kebutuhan guru dan kebutuhan siswa sebagai bahan pembelajaran. Angket diisi oleh siswa kelas VII A SMP Plus An-Nur Al Munir dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia pada kelas yang bersangkutan. Format angket kedua yaitu berupa angket validasi produk oleh ahli media, ahli bahasa, ahli isi, ahli perancang

pembelajaran, ahli praktisi dan oleh pengguna, kegunaan angket tersebut untuk mengetahui kelayakan produk yang sudah dikembangkan.

Data dalam penelitian ini dianalisis dengan dua macam teknik. Pertama, data dianalisis secara kualitatif, khususnya data diperoleh dari hasil angket validator ahli berupa komentar dan saran, kedua data kuantitatif dihasilkan dari data penilaian validator ahli untuk mengetahui kelayakan produk. Yang mana masing-masing data akan dilakukan perhitungan sesuai dengan rumus sebagai berikut

Tabel 1 Interpretasi Lembar Validasi Instrumen

Kualifikasi	Nilai Akhir	Kesimpulan
Sangat Valid	83% - 100%	Layak digunakan tanpa revisi
Valid	63% - 82%	Layak digunakan dengan revisi
Kurang Valid	44% - 62%	Layak digunakan dengan banyak revisi
Tidak Valid	25% - 43%	Tidak layak digunakan dan masih membutuhkan konsultasi

Untuk menghitung rata-rata penilaian validator ahli menggunakan rumus

- 1) Berdasarkan angket validasi yang diperoleh, hasil per item angket validasi dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase
X : Jawaban responden dalam satu item
Xi : Nilai ideal dalam satu item
100% : Konstanta

- 2) Setelah memperoleh data hasil angket per item. Maka untuk memperoleh penilaian data keseluruhan item menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

HASIL PENGEMBANGAN

Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa media pembelajaran audiovisual *lectora inspire*. Pada bab ini dibahas mengenai (1) hasil angket kebutuhan guru dan kebutuhan siswa, (2) hasil pengembangan media pembelajaran (3) uji kelayakan media pembelajaran audiovisual *lectora inspire*.

Berdasarkan angket kebutuhan siswa maka dapat disimpulkan bahwa siswa menyetujui dan membutuhkan pengembangan media pembelajaran audiovisual *lectora inspire* dalam pembelajaran menulis teks berita dengan mengembangkan situasi di lingkungan peserta didik. Kondisi selama ini di SMP Plus An-Nur Al Munir Dampit pada saat melakukan pembelajaran dominan menggunakan LKS artinya tanpa penggunaan media pembelajaran. Untuk itu siswa berkeinginan menggunakan media pembelajaran yang kreatif agar pembelajaran di kelas tidak terasa membosankan.

Berdasarkan angket kebutuhan guru maka dapat disimpulkan guru menyetujui dan membutuhkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk audiovisual *lectora inspire* dalam pembelajaran menulis teks berita, sebagaimana harapan beliau untuk terus meningkatkan kemampuan dalam bidang menulis.

Hasil langkah-langkah pengembangan sesuai dengan model yang dipilih oleh pegembang yaitu model 4-D yang meliputi (1) tahap *define*, (2) tahap *design*, (3) tahap *development*, (4) tahap *disseminate* berikut akan dijabarkan di bawah ini:

1) Tahap *Define*

Tahap ini bertujuan untuk penerapan hasil data yang diperoleh lalu sebagai acuan dari kebutuhan siswa maupun kebutuhan guru, pemerolehan data tersebut akan dikemas dalam pengembangan media pembelajaran

2) Tahap *Design*

Media pembelajaran audiovisual disusun dengan menggunakan *software lectora inspire* yang terdiri dari (1) sampul, (2) halaman utama, (3) petunjuk

penggunaan, (4) kompetensi dasar, (5) tujuan pembelajaran, (6) manfaat pembelajaran, (7) materi, (8) kuis/latihan (9) kesimpulan (10) profil mahasiswa.

Adapun format contoh media pembelajaran audiovisual *lectora inspire* sebagai berikut.



Gambar 1 tampilan awal media



Gambar 2 tampilan judul media



Gambar 3 tampilan pilihan menu



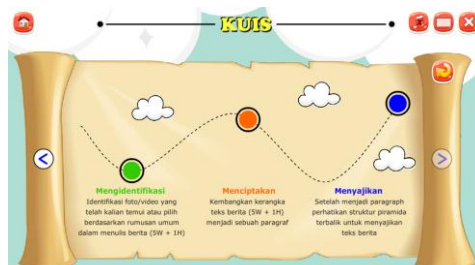
Gambar 4 petunjuk penggunaan



Gambar 5 petunjuk tombol



Gambar 6 kumpulan materi



Gambar 7 tampilan latihan siswa



Gambar 8 tampilan profil mahasiswa

3) Tahap Develop

Ketetapan media pembelajaran audiovisual *lectora inspire* dinilai oleh validator ahli yang terdiri dari (1) ahli media, (2) ahli bahasa, (3) ahli isi, (4) ahli perancang pembelajaran dan (5) ahli praktisi. Uji ahli dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk *audiovisual lectora inspire* jika digunakan dalam pembelajaran.

Hasil analisis data ahli media bertujuan agar mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Validator ahli media yang menilai produk pengembangan ini yaitu dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Bapak Khoirul Muttaqin. Data yang diperoleh yaitu skor penilaian dari ahli media kemudian dihitung rata-rata dari skor penilaian tersebut.

Tabel 2

Hasil keseluruhan analisis data validasi ahli media

Aspek	Rata-rata	Kriteria Kevalidan
Kemenarikan media pembelajaran	100%	Sangat Valid
Kemudahan media pembelajaran	93.3%	Sangat Valid
Kelayakan penyajian pembelajaran	92.0%	Sangat Valid
Kualitas fisik media	92.0%	Sangat Valid
Penggunaan media pembelajaran	100%	Sangat Valid
Hasil Rata-rata data ahli media	95.46 %	Sangat Valid

Dari hasil penilaian ahli media terdapat beberapa aspek, memperoleh rata-rata persentase 95.4% dalam kategori sangat layak digunakan.

Hasil analisis data ahli bahasa bertujuan agar mengetahui kelayakan tata bahasa dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Validator ahli bahasa yang menilai produk pengembangan ini yaitu dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Bapak Akhmad Tabrani. Data yang diperoleh yaitu skor penilaian dari ahli bahasa kemudian dihitung rata-rata dari skor penilaian tersebut. aspek tata bahasa dalam media pembelajaran yang memperoleh skor 30 dengan rata-rata 85.7%. Berdasarkan rata-rata yang diperoleh kelayakan media pembelajaran pada aspek ini termasuk kategori valid (produk dapat digunakan dengan sedikit revisi).

Hasil analisis data ahli isi bertujuan agar mengetahui kelengkapan isi dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Validator ahli isi yang menilai produk pengembangan ini yaitu dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Bapak Prayitno Tri Laksono. Data yang diperoleh yaitu skor penilaian dari ahli isi kemudian dihitung rata-rata dari skor penilaian tersebut.

Tabel 3
Hasil keseluruhan analisis data validasi ahli Isi

Aspek	Rata-rata	Kriteria Kevalidan
Kesesuaian Materi	85.0%	Valid
Isi	80.0%	Valid
Kualitas Materi	80.0%	Valid
Hasil Rata-rata penilaian ahli isi	81.6 %	Valid

Penilaian ahli isi terdapat beberapa aspek yaitu aspek kesesuaian materi memperoleh persentase 85%, aspek isi memperoleh persentase 80%, aspek kualitas materi memperoleh persentase 80%. Rata-rata persentase hasil penilaian ahli isi yaitu 81% dinyatakan valid dan sedikit revisi.

Hasil analisis data ahli perancang pembelajaran bertujuan agar mengetahui kesesuaian media pembelajaran dengan perkembangan siswa. Validator ahli perancang pembelajaran yang menilai produk pengembangan ini yaitu dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Ibu Frida Siswiyanti. Data yang diperoleh yaitu skor penilaian dari ahli perancang pembelajaran kemudian dihitung rata-rata dari skor penilaian tersebut.

Hasil keseluruhan analisis data validasi ahli Perancang pembelajaran

Aspek	Rata-rata	Kriteria Kevalidan
Perkembangan Siswa	100%	Sangat Valid
Teknis Penyajian	80.0%	Valid

Kelayakan Penyajian	80.0%	Valid
Kesesuaian Tujuan Penyajian	80.0%	Valid
Kelengkapan Penyajian	80.0%	Valid
Rata-rata penilaian ahli perancang pembelajaran	84.0%	Valid

Penilaian ahli perancang pembelajaran terdapat beberapa aspek yaitu aspek perkembangan siswa memperoleh persentase 100%, aspek teknis penyajian memperoleh persentase 80%, aspek kelayakan penyajian memperoleh persentase 80%, aspek kesesuaian tujuan penyajian memperoleh persentase 80%, aspek kelengkapan penyajian memperoleh persentase 80%. Rata-rata yang dihasilkan yaitu 84% dikatakan valid dengan sedikit revisi.

Hasil analisis data oleh pengguna bertujuan agar mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Validator oleh pengguna yang menilai produk pengembangan ini yaitu siswa kelas VII SMP Plus An-Nur Al Munir yang berjumlah 6 siswa. Data yang diperoleh yaitu skor penilaian dari kemudian dihitung rata-rata dari skor penilaian tersebut. Rata-rata nilai diperoleh persentase 90% dikatakan sangat valid.

Hasil analisis data oleh ahli praktisi bertujuan agar mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Validator ahli praktisi yang menilai produk pengembangan ini yaitu guru bahasa Indonesia kelas VII SMP Plus An-Nur Al Munir Ibu Wiwit Vita, S.Pd. Data yang diperoleh yaitu skor penilaian, kemudian dihitung rata-rata dari skor penilaian tersebut. Memperoleh persentase 88% dikatakan sangat valid.

PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran *lectora inspire* di SMP Plus An-Nur Al Munir khususnya untuk pembelajaran bahasa Indonesia dilakukan untuk menciptakan media pembelajaran yang memiliki unsur teknologi. Setelah diketahui data hasil angket dinyatakan belum aktifnya penggunaan media

pembelajaran berunsur teknologi di SMP Plus An-Nur Al Munir Dampit. Kurangnya penerapan media pembelajaran yang kreatif membuat kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran, hal tersebut telah dibuktikan pada data angket kebutuhan siswa. Siswa juga mengemukakan pendapat positif apabila media pembelajaran dikemas semenarik mungkin dan beragam.

Data yang diperoleh menyatakan perlu adanya media pembelajaran yang kreatif untuk mendorong minat belajar siswa kelas VII SMP Plus An-Nur Al Munir. Untuk itu pengembangan media pembelajaran *lectora inspire* dikembangkan menjadi media pembelajaran yang dikemas sekreatif mungkin untuk memikat minat belajar siswa. Perkembangan yang semakin canggih ini sangat berpengaruh di lingkungan pendidikan khususnya belajar mengajar. Sesuai dengan pendapat (Zahwa & Syafi'i, 2022) Teknologi informasi berkembang sangat pesat di lingkungan sekolah, sehingga menjadikan suatu kebutuhan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran *lectora inspire* dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII diterapkan pada SMP Plus An-Nur Al Munir Dampit. Penelitian ini, pengembang menghasilkan produk bahan ajar berupa audiovisual *lectora inspire* dengan mengimplementasikan materi teks berita kelas VII SMP. Produk pengembangan dirancang dengan menggunakan aplikasi *lectora inspire* yang memiliki fitur berbagai macam sehingga dapat menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan siswa mampu untuk berpikir kritis. . Maka dari itu pengembangan media pembelajaran telah dilakukan peneliti agar tercukupi kebutuhan siswa di dalam melakukan pembelajaran. Menurut (Fatirul & Walujo, 2022) Metode penelitian pengembangan yaitu penelitian yang menghasilkan produk yang bertujuan untuk membantu pelaksanaan proses belajar mengajar semakin produktif, efektif, dan efisien. Media pembelajaran ini menciptakan kemampuan berpikir kritis. Seperti halnya penelitian terdahulu yang relevan (Yulianto & Juniawan, 2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran *lectora inspire* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Setelah penyusunan materi bahasa Indonesia perancangan media pembelajaran dalam pengembangan ini menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Peneliti menentukan model tersebut dikarenakan model sangat praktis dan lengkap dalam penyusunan produk yang dikembangkan. Model yang dipilih ini menjadi acuan dalam proses pengembangan, yaitu mulai dari tahap pendefinisian sampai dengan penyebaran. Menurut (Rafida & Muhdy, 2022) secara keseluruhan model 4D terdiri dari empat langkah kegiatan di dalamnya, yaitu penelitian dasar, penelitian terapan, pengembangan produk dan proses pengembangan.

Pengembangan produk pembelajaran ini menyajikan materi teks berita dan peserta didik ditugaskan untuk menulis teks berita dari foto/video di lingkungan sekitar peserta didik lalu dikemas sesuai rumusan umum teks berita 5W + 1H. Bahan ajar tersebut juga dilengkapi dengan latihan/kuis di akhir pembahasan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan (Hayati, 2022) dikatakan layak untuk penggunaan media pembelajaran di kelas yang bertujuan mampu membantu siswa untuk berpikir kritis.

Dengan demikian berdasarkan pembahasan di atas pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia materi teks berita kelas VII dinyatakan valid dan layak untuk digunakan bahan ajar di kelas VII SMP Plus An-Nur Al Munir Dampit. media pembelajaran *lectora inspire* juga mendapatkan respons positif bagi pengguna sehingga penyebaran pengembangan media pembelajaran ini tepat sasaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis *lectora inspire* digunakan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks berita kelas VII. Pembahasan sesuai dengan rumusan masalah yang sudah ditentukan akan dipaparkan secara ringkas sebagai berikut.

- 1) Sebelum pengembangan dimulai perlu adanya data kebutuhan guru dan kebutuhan siswa. Dari hasil data angket kebutuhan guru perlu diperhatikan lagi dalam pemilihan atau penggunaan media pembelajaran, SMP Plus An-Nur Al Munir Dampit telah menyediakan fasilitas pendukung penggunaan media pembelajaran tetapi tenaga pendidik kurang menggunakan dengan baik fasilitas.
- 2) Hasil penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis audiovisual *lectora inspire*. Dalam proses pengembangan media pembelajaran ditentukan dengan hasil dari penggunaan model 4D yang terdiri dari *define, design, develop*

- 3) Pemaparan hasil validasi ahli media, bahasa, isi, perancang pembelajaran, praktisi dan pengguna. Dijabarkan hasil yang sudah dilakukan penghitungan sesuai rumus.

Pengembangan media pembelajaran audiovisual *lectora inspire* memperoleh kategori layak digunakan dan sudah dilakukan revisi sesuai dengan saran validator ahli.

Adapun saran dalam penelitian ini adalah (1) bagi siswa diharapkan media pembelajaran *lectora inspire* bisa meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dan mendorong semangat belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran *lectora inspire* siswa diharap memahami dengan baik agar bisa menggunakan media *lectora inspire* sendiri. (2) bagi guru diharapkan untuk para guru menggunakan media pembelajaran yang kreatif, sehingga para guru ikut mengembangkan media pembelajaran sejenis *lectora inspire* agar peserta didik bisa memahami dengan mudah materi yang diajarkan. (3) bagi sekolah untuk memanfaatkan media pembelajaran *lectora inspire* dan mendukung guru agar menyiapkan media pembelajaran yang kreatif. (4) bagi peneliti selanjutnya hendaknya lebih kreatif untuk mengembangkan pada aspek berbahasa yang lain sepanjang layak digunakan sebagai media pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Ibu Dr. Sri Wahyuni, M.Pd dan Itznaniyah Umie Murniatie, S.Pd M.Pd. selaku pembimbing skripsi dan kepada pihak yang memberikan dukungan salam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2022). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan dan Pendidik)*. Pascal Books.
- Hayati, N. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teks Berita Sisw SMP N 1 Pulau Hanaut*.
- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). Studi Deskriptif kuantitatif tentang aktivitas belajar mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran edmodo dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Artefak*, 7(1).
- Muttaqin, K., & Murniatie, I. U. (2020a). Pengembangan Media Pembelajaran Lectora dalam Menelaah Struktur dan Kebahasaan Puisi Rakyat. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran (KIBASP)*, 3(2), 320–334. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v3i2.1222>

- Rafida, A., & Muhdy, A. A. (2022). Penggunaan Model 4D dalam Pembuatan Video Tutorial Menggambar Alam Benda di SMP Negeri 1 Tonra. *Jurnal Imajinasi*, 6(1), 57–63.
- Sa'adah, R. N. (2021). *METODE PENELITIAN R&D (Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). Manfaat media pembelajaran youtube terhadap capaian kompetensi mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), 538–545.
- Yulianto, D., & Juniawan, E. A. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF LECTORA INSPIRE DENGAN PENDEKATAN SCIENTIFIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIS. *JPPM (Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika)*, 15(1), 1–16.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.

Malang, 21 Juli 2023

Pembimbing I,



Dr. Sri Wahyuni, M.Pd.
NIP. 196808231993032003