

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *LECTORA INSPIRE* PADA TEKS ANEKDOT SISWA KELAS X MA SUMBER BUNGUR PAKONG

Subaidah

(Program Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Malang)

Email: sitimaftuh97@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada teks anekdot siswa kelas X MA Sumber Bungur Pakong Pamekasan. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menambah variasi media dalam pembelajaran dan membantu siswa dalam proses belajar teks anekdot. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *Research and Development* sesuai dengan langkah-langkah Borg dan Gall. Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket yang sesuai dengan kelayakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada teks anekdot siswa kelas X MA Sumber Bungur Pakong Pamekasan. Teknik yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, menjabarkan hasil (1) proses pengembangan, (2) hasil pengembangan, dan (3) hasil validasi ahli media pembelajaran.

Kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran, *lectora inspire*, teks anekdot.

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan ilmu pendidikan semakin hari semakin berkembang. Dengan semakin berkembangnya media, menjadi salah satu tantangan bagi penyelenggara pendidikan. Pemanfaatan media bagi dunia pendidikan sangatlah berdampak positif, asalkan ada batasan-batasan dalam penggunaan media tersebut. Salah satu bukti pesatnya perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi informatika. Berbagai macam media

pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Media pembelajaran tersebut bisa berupa gambar, film, rekaman, grafik, video, media pembelajaran interaktif, elektronik, dan sebagainya. Dengan media pembelajaran, guru dengan mudah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga mereka dapat memperoleh gambaran lebih nyata tentang apa yang sedang dipelajarinya. Selain itu, siswa akan lebih tertarik dan semangat dalam proses belajar mengajar di sekolah. Aplikasi *Lactora Inspire* merupakan salah satu *software* yang

dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. *Lactora inspire* juga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif aplikasi untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2013:3) mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang mengandung kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam proses penyampaian pesan tersebut, pendidik sebagai fasilitator dapat menggunakan media pembelajaran.

Menurut Arsyad (2013:21) salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Media yang digunakan dalam proses belajar mengajar banyak ragamnya. Maka pemilihan media harus disesuaikan dengan standar kompetensi, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran.

Media yang digunakan harus sesuai dengan permasalahan pembelajaran. Misalnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, jika pendidik menemui permasalahan dalam pembelajaran tersebut, maka pendidik dapat menggunakan media pembelajaran sebagai

salah satu alternatif untuk memfasilitasi menjawab permasalahan tersebut. Kompetensi yang harus dicapai siswa dalam kurikulum 2013, khususnya untuk siswa kelas X SMA/SMK/MA adalah mengevaluasi, mengontruksi makna, menganalisis dan menciptakan kembali. Untuk mencapai kompetensi tersebut maka setiap guru sebaiknya memilih strategi pembelajaran yang tepat dan menggunakan media serta sumber belajar yang memudahkan siswa untuk belajar. Pembelajaran diarahkan kepada pemberdayaan siswa untuk memenuhi tuntutan yang semakin kompleks. Sebagai seseorang guru, kita harus memiliki kualitas pembelajaran yang baik agar menjadi tenaga guru profesional. Proses pembelajaran yang maksimal dapat dilihat dari proses keaktifan pembelajaran serta hasil belajar siswa sehingga apa yang menjadi tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran dan tujuan pendidikan di Indonesia dapat terlaksana secara maksimal. Media pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian dan minat siswa sehingga termotifasi untuk belajar. Dengan demikian media pembelajaran diduga dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut manfaat *lectora inspire*, apabila digunakan siswa dalam pembelajaran khususnya pada teks Anekdote.

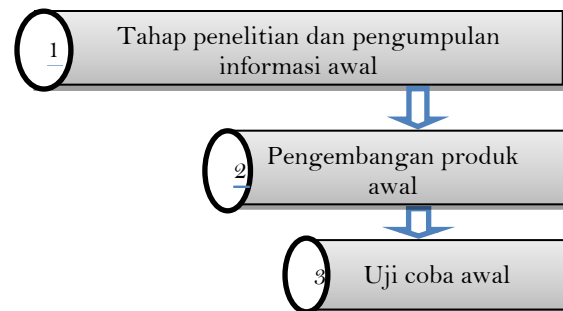
METODE PENELITIAN

Model penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan atau yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Pengembangan dapat berupa proses, produk, dan rancangan (Setyosari, 2012:216).

Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development* dapat berupa buku, modul, alat bantu pembelajaran atau media pembelajaran. Langkah-langkah penelitian *Research and Development* itu sendiri menurut Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2009) meliputi beberapa tahap, di antaranya: (1) pengumpulan data, (2) desain produk, (3) uji coba produk awal.

1. Prosedur Penelitian

Borg dan Gall menyatakan bahwa prosedur penelitian pengembangan ada 10 langkah dari kesepuluh langkah tersebut disederhanakan sesuai dengan kebutuhan peneliti. Penyederhanaan ini tentunya mengacu pada ketentuan pengembangan produk yang sesuai dengan langkah-langkah yang telah dijelaskan oleh Borg dan Gall. Penyederhana tersebut meliputi tiga (3) pokok tahapan, adalah sebagai berikut:



Bagan 3.1 Adaptasi pengembangan Versi Brog & Gall

Langkah-langkah pengembangan tersebut merupakan langkah pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan Brog & Gall yang digunakan oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan peneliti berikut adalah

1) Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Pada tahap ini peneliti menggabungkan antara langkah mengumpulkan informasi awal dengan perencanaan. Pengumpulan informasi awal merupakan kegiatan yang meliputi kajian pustaka, pengamatan atau observasi kelas, serta memberikan kuisioner yang kemudian disusun melakukan laporan awal. Selanjutnya peneliti melakukan perencanaan, yang mencakup merumuskan tujuan pembelajaran, merumuskan kemampuan, dan menentukan bahan dalam hal ini peneliti menentukan media dan materi yang akan digunakan.

2) Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal merupakan langkah pembuatan draf awal, yang mencakup penyusunan, bahan-bahan seperti materi sampai pada evaluasi.

Setelah draf awal dibuat pengembang kemudian menyusun media pembelajaran sesuai dengan draf yang telah dibuat yang dilengkapi dengan video dan musik. Selanjutnya, setelah media pembelajaran tersebut dibuat pengembang menvalidasi produk tersebut kepada beberapa validator untuk diuji ketepatan dan kelengkapannya isi dan bahasa, media, dan perancang pembelajaran.

3) Uji Coba awal

Produk yang telah dikembangkan oleh peneliti kemudian di review dan di validasi terhadap 3 orang ahli yaitu ahli isi/materi Bahasa Indonesia, ahli desain media, dan ahli pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di MA Sumber Bungur Pakong. Uji coba awal dilakukan untuk mengetahui kesesuaian produk pengembangan dan dibutuhkan masukan-masukan sebagai acuan revisi produk awal.

2) Jenis Data

Dalam penelitian ini terdiri dari dua macam data. Pertama data penelitian berupa data kuantitatif yang dihasilkan berupa data kuantitatif, yaitu hasil analisis data deskriptif dan data kuantitatif. Data deskriptif yang dihasilkan berupa saran dan komentar yang diperoleh dari subyek para ahli dan siswa sebagai penilaian dari produk yang dihasilkan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil penskoran

validasi subyek ahli, pratisi, dan angket siswa.

3) Instrumen Pengumpulan Data

- 1) Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* adalah teknik dokumentasi, lembar validasi, dan angket kebutuhan siswa. Lembar validasi adalah instrumen yang berisi sejumlah pertanyaan yang harus diisi oleh validator tentang efektivitas dan kemenarikan suatu produk pembelajaran. Validasi yang dilakukan untuk mendapatkan saran dan rekomendasi dalam rangka perbaikan rancangan pembelajaran yang telah disusun. Berikut adalah kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk menilai media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada teks anekdot, (1) instrumen untuk Ahli Bahasa, instrumen yang digunakan ahli materi ditinjau dari aspek kesesuaian tujuan dengan tingkat perkembangan siswa, kosep atau uraian, soal latihan, daftar rujukan, dan penggunaan kaidah, (2) instrumen untuk Ahli Media, Pengujian oleh ahli media pembelajaran dilihat dari aspek media secara visual, disertai produk media yang dikembangkan, (3) instrumen Ahli Pembelajaran dan isi, instrumen ahli pembelajaran dan isi

meliputi beberapa aspek yaitu, kesesuaian dengan perkembangan siswa, kesatuan gagasan, kelayakan tekni penyajian, kelayakan penyajian pembelajaran, kelayakan dan kelengkapan penyajian.

- 2) Angket kebutuhan siswa dan guru,
(1) angket kebutuhan siswa, lembar angket dan analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada teks anekdot, diberikan pada siswa kelas X, untuk menjaring informasi tentang kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang diinginkan siswa terkait pembelajaran teks anekdot, (2) Lembar angket dan analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada teks anekdot, diberikan kepada guru bahasa Indonesia kelas X, untuk menjaring informasi tentang kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang diinginkan guru terkait pembelajaran teks anekdot.

4 Teknik Analisis Data

- 1) Analisis Data Kebutuhan, teknik yang digunakan dalam menganalisis data kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada teks anekdot siswa kelas X MA Sumber Bungur Pakong mengarah pada proses menyeleksi,

menfokuskan, dan merespon data yang diperoleh dari lapangan. Data yang diperoleh kemudian dikembangkan menjadi prinsip-prinsip penyusunan media, seperti (1) materi sesuai dengan KI, KD, dan Tujuan Pembelajaran, (2) evaluasi diakhir pembelajaran, (3) media dilengkapi dengan suara latar, animasi. Prinsip-prinsip yang dihasilkan kemudian dijadikan acuan dalam penyusunan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* teks anekdot siswa kelas X MA Sumber Bungur Pakong tersebut selanjutnya akan dinilai oleh ahli yang berkompeten di bidangnya masing-masing.

- 1) Analisis Data Uji Ahli, data yang diperoleh dari uji ahli digunakan untuk menilai model pengembangan. Secara keseluruhan penilaian uji ahli dikatakan baik jika persentase dari masing-masing aspek berada pada selang 55% - 100% penentuan kriteria tingkat kevalidan dan revisi produk dapat dilihat pada tabel 3.7

Tabel 3.7 Kriteria Validitas Analisis Persentase

Presentase	Kriteria Validitas	Keterangan
80-100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
60-79%	Valid	Tidak perlu revisi
40-59%	Cukup valid	Perlu revisi
20-39%	Kurang valid	Perlu revisi

(sumber, Arikunto, 2006:276)

Rumus yang digunakan adalah:

$$p = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_1} \times 100\% \quad (\text{Arikunto, 2006})$$

Keterangan:

P : Presentase

 Σx : Jumlah Skor **Σx_1 : Jumlah skor maksimum****HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

Proses pengembangan media pembelajara berbasis *lectora inspire* pada teks anekdot meliputi, pengumpulan data yang terdiri dari tahap penyebaran angket kebutuhan guru dan siswa. Secara keseluruhan hasil analisis angket kebutuhan guru dilihat dari skala penilaiannya yaitu sangat perlu sebanyak 52,38%, Perlu sebanyak 47,62%, tidak perlu sebanyak 1,0%. Sedangkan hasil

anlisis angket kebutuhan siswa dilihat dari skala penilaiannya yaitu sangat perlu sebanyak 48,37%, perlu sebanyak 50,54%, tidak perlu sebanyak 1,09%. Artinya Berdasarkan hasil penelitian ini, persentase dari wujud maksim implementasi penggunaan prinsip kerja sama berupa dialog yang digunakan oleh para pemain. Meliputi maksim kuantitas, maksim kualitas, dan maksim pelaksanaan/cara yang muncul dalam dialog tuturan pada film *Negeri Lima Menara* diantaranya: pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada teks anekdot diperlukan atau dibutuhkan oleh siswa kelas X MA Sumber Bungur Pakong, Pamekasan. Setelah melakukan proses analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada teks anekdot tahap selanjutnya adalah desain produk dan validasi produk.

Hasil pengembangan media pembelajaran berupa produk media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada teks anekdot siswa kelas X MA yang sudah disesuaikan dengan karakteristik guru dan siswa. Adapun pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran berbasis *lectora inspire* yang telah dikembangkan yaitu, (1) sampul, (2) tampilan menu

utama, (3) petunjuk, (4) kompetensi, (5) membangun konteks, (6) materi, (7) menjawab pertanyaan, (8) profil. Hasil data yang diperoleh dari validasi ahli media dalam (1) aspek media mendapatkan nilai dalam bentuk persentase sebesar 85%, (2) aspek bahasa mendapatkan nilai dalam bentuk persentase sebesar 83,33%, (3) aspek pembelajaran mendapatkan nilai dalam bentuk persentase sebesar 87,5%, (4) aspek isi mendapatkan nilai dalam bentuk persentase sebesar 86,11%. Dari hasil persentase setiap validator, kemudian dihitung hasil rata-rata dari setiap aspek ialah 85% menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada teks anekdot siswa kelas X MA Sumber Bungur Pakong Pamekasan masuk kualifikasi sangat baik, dengan keterangan sangat sesuai/sangat layak/sangat valid/ tidak perlu direvisi.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan proses pengembangan pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada teks anekdot siswa kelas X MA Sumber Bungur Pakong Pamekasan tersebut, dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*

pada teks anekdot meliputi, pengumpulan data yang terdiri dari tahap penyebaran angket kebutuhan guru dan siswa. Hasil analisis kebutuhan guru dan siswa ialah: (1) setuju dengan adanya media pembelajaran pada teks anekdot (2) media pembelajaran masih kurang memadai (3) tujuan dan semua materi teks anekdot perlu disampaikan dalam media pembelajaran (4) perlu adanya contoh setelah penyampaian materi dan evaluasi di akhir pembelajaran (5) media pembelajaran perlu dilengkapi *backsound*, animasi, dan tombol ikon di dalam media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Setelah melakukan proses analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada teks anekdot selanjutnya, hasil pengembangan media pembelajaran berupa produk media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada teks anekdot siswa kelas X MA. Adapun pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran berbasis *lectora inspire*

- 2) yang telah dikembangkan yaitu, (1) halaman utama atau sampul mengenalkan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* untuk siswa kelas X MA Sumber Bungur Pakong Pamekasan dengan judul “*Senang*

Belajar Bahasa Indonesia dengan Teks Anekdote, (2) tampilan menu utama memuat , (3) petunjuk memuat tentang cara menggunakan media pembelajaran dan proses pembelajaran, (4) kompetensi memuat KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran yang telah dipilih pengembang, (5) membangun konteks memuat uraian untuk mendukung siswa memahami teks yang akan dipelajari, (6) materi memuat tentang uraian materi yang dibahas dalam media pembelajaran, (7) menjawab pertanyaan memuat soal-soal yang berkaitan dengan materi-materi teks anekdot dari semua kompetensi dasar yang telah dipelajari, (8) uji kompetensi memuat soal pilihan ganda yang bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap teks anekdot, (9) profil memuat biodata singkat penyusun atau pengembang.

- 3) Hasil data yang diperoleh dari validasi ahli media dalam (1) aspek media mendapatkan nilai dalam bentuk persentase sebesar 85%, (2) aspek bahasa mendapatkan nilai dalam bentuk persentase sebesar 83,33%, (3) aspek pembelajaran mendapatkan nilai dalam bentuk persentase sebesar 87,5%, (4) aspek isi mendapatkan nilai dalam bentuk persentase sebesar 86,11%. Dari hasil persentase setiap

validator, kemudian dihitung hasil rata-rata dari setiap aspek ialah 85% menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada teks anekdot siswa kelas X MA Sumber Bungur Pakong Pamekasan masuk kualifikasi sangat baik, dengan keterangan sangat sesuai/sangat layak/sangat valid/ sehingga tidak perlu direvisi.

Saran

Saran pemanfaatan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada teks anekdot dapat digunakan sebagai bahan ajar elektronik di sekolah karena media pembelajaran teks anekdot dikembangkan berdasarkan kurikulum yang berlaku serta sesuai kebutuhan siswa dan guru.
- 2) Pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada teks anekdot dapat dijadikan pedoman dalam proses belajar mengajar. Selain itu guru hendaknya dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* dengan menambah materi yang berkaitan dengan teks anekdot.
- 3) Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada teks anekdot ini terdiri

dari empat KD berdasarkan kurikulum 2013 edisi revisi. Oleh karena itu, diharapkan ada tindak lanjut dari pengembangan selanjutnya agar media pembelajaran pada teks aekdot ini dilengkapi dengan materi KD yang lainnya.

- 4) Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada teks anekdot ini bisa digunakan di sekolah yang menggunakan kurikulum 2013 edisi revisi serta sarana prasarana yang sudah memadai atau memiliki karakteristik yang sama dengan sekolah yang pengembang teliti.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis disampaikan kepada Dr. Siwahyuni, M.Pd dan Dr. Ari Ambarwati, SS., M.Pd selaku pembimbing skripsi dan kepada pihak yang memberikan dukungan dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbari Putri, Mifta Kharima. 2008. *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Fabel/Legend dengan Aplikasi Adobe Flash untuk siswa SMP Kelas VII*. Malang: Program Pascasarjana Universitas Islam Malang
- Ambarwati, Ari. 2018. *Penulisan Cerita Humor Melayu Indonesia Untuk Anak Usia 7-11 Tahun*. (<https://www.researchgate.net>, diakses tanggal 05 Desember 2018)
- Ambarwati, Ari. 2018. *Merayakan Kemajemukan Indonesia Melalui Penulisan Buku Elektronik Nonteks Pelajaran Berbasis Keragaman Makanan Pokok*. (<http://repository.kemendikbud.go.id>, diakses tanggal 10 April 2019)
- Anita, Ria. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan*. (online) (<http://digilib.unila.ac.id>, diakses pada tanggal 07 November 2018).
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Proktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran (edisi revisi)*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- BTKP DIY, *Modul Pelatihan Lectora Authoring Tool, Pengenalan Fitur Lectora II Sagit dan Camtasia*, (Yogyakarta: BTKP DIY, 2011)
- Depdiknas. 2008. *Pengembangan Bahan Ajar. Sosialisasi KTSP 2008*, (online) (<http://dc218.shared.com>, diakses pada tanggal 03 November 2018).

- Hanik Faturokhmah, Ummu. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Ulasan Film siswa Kelas VIII SMPN 1 Pasuruan Berbasis Adob Flash*. Malang: Program Pascasarjana Universitas Islam Malang.
- Kemendikbud. 2013. *Permendikbud No. 54 tentang Standar Kompetensi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Mas'ud, Muhammad. 2013. *Tutorial Lectora I Membuat Multimedia Pembelajaran Dengan Lectora Inspire*, Yogyakarta: Pustaka
- Akbari Putri, Mifta Kharima. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Fabel/Legend dengan Aplikasi Adobe Flash untuk Siswa SMP Kelas VII*. Malang: Program Pascasarjana Universitas Islam Malang
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Sholeh Fasthea (ed), *Merancang Desain Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Lectora Inspire*, (Yogyakarta: Aura Pustaka, 2015)
- Ulfatuzzahara, Trisna. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN Dau Malang*. (<http://etheses.uin-mang.ac.id>, 03 November 2018)