

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN LECTORA INSPIRE PADA MATERI MEMBACA TEKS FIKSI UNTUK SISWA KELAS VIII MTSN 7 NGANJUK TAHUN AJARAN 2020-2021

Alfin Aulia Baroroh Ch.

Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana Unisma
cholisalfin@gmail.com

Abstrak: Pendidikan perlu dilaksanakan semaksimal mungkin agar sejalan dengan tujuan sehingga meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan sumber daya manusia harus diimbangi dengan peningkatan kualitas. Namun terdapat beberapa faktor yang memengaruhi proses pembelajaran peserta didik. Seperti kondisi yang terjadi saat ini adalah pandemi Covid-19. Pembelajaran yang awalnya tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh. Sehingga menyebabkan kurang efektifnya pembelajaran. Agar meningkatkan kompetensi belajar siswa perlu penggunaan media pembelajaran yang praktis, dapat membuat siswa aktif, dan mudah digunakan. Dengan begitu, penggunaan media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* diharapkan menjadi alternatif untuk mengatasi masalah tersebut.

Penelitian ini mengembangkan produk dengan mengikuti prosedur penelitian pengembangan berdasarkan Borg and Gall yang dikenal dengan istilah *Research and Development*. Namun beberapa langkah disederhanakan dan tetap mengacu pada regulasi untuk pengembangan produk oleh Borg and Gall, yaitu (1) tahap penelitian serta pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba awal, (5) revisi produk, (6) uji lapangan. Media *Lectora Inspire* yang telah dikembangkan terdapat empat kompetensi dasar yang telah ditetapkan berdasarkan Permendikbud.

Media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* ini terdiri dari, (1) kover media pembelajaran, (2) tampilan petunjuk penggunaan, (3) halaman *login*, (4) menu utama, (5) kompetensi, (6) membangun konteks, (7) materi, (8) evaluasi, (9) kuis, (10) profil penyusun. Berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, rata-rata nilai yang didapatkan dari validasi ahli media sebanyak 85% dengan keterangan media pembelajaran sangat valid dan tidak revisi. Sedangkan rata-rata nilai yang diperoleh dari validasi ahli materi adalah 74% dengan keterangan materi yang terdapat dalam media pembelajaran adalah valid tidak revisi.

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan pada guru, memiliki rata-rata 87%. Presentase tersebut termasuk kualifikasi sangat sesuai dengan keterangan sangat layak/sangat valid/ tidak perlu revisi. Sedangkan total presentase pemerolehan berdasarkan uji lapangan oleh siswa yaitu 86% yang termasuk kategori sangat valid, sangat baik, dan tidak perlu revisi.

kata kunci: Media pembelajaran, fiksi, *lectora inspire*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan komponen terpenting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia dan selalu terjalin dengannya. Pendidikan merupakan faktor terpenting dalam mengembangkan sumber daya manusia

yang berkualitas. Manusia dapat dididik menjadi pribadi yang berharga bagi dirinya, bangsa, dan negaranya. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan semaksimal mungkin sesuai dengan tujuan dalam rangka peningkatan kualitas sumber daya

manusia. Peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) harus diimbangi dengan peningkatan kualitas pendidikan.

Mutu pendidikan dapat tercapai apabila proses pembelajaran dilaksanakan dengan sukses, artinya proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, tepat waktu, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain siswa itu sendiri maupun pendidik/guru, fasilitas, lingkungan, dan media pembelajaran yang digunakan. Siswa yang aktif dan kreatif didukung oleh fasilitas dan tenaga pengajar yang menguasai topik dan taktik penyampaian yang efisien, yang akan semakin meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, beberapa rintangan tetap ada untuk mencapai efek terbesar.

Dalam pandemi Covid-19, Indonesia saat ini menghadapi tantangan, dan pemerintah mengimbau masyarakat Indonesia untuk tinggal di rumah. Pandemi Covid-19 berdampak tidak hanya pada sektor ekonomi dan sosial, tetapi juga pada pendidikan. Saat ini tidak dapat dihindari bahwa kita mulai menyesuaikan diri dengan era baru ini. Dalam pendekatan ini, pembelajaran tatap muka diubah menjadi pembelajaran non tatap muka. Program ini dikenal dengan sistem E-learning atau pembelajaran daring.

Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran (Isman, 2016:587). Daring dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah jaringan yang terhubung melalui jaringan komputer yaitu internet. Oleh karena itu, pembelajaran online merupakan usaha untuk mendidik siswa melalui jaringan / internet yang telah tersedia, dan dapat diselesaikan tanpa tatap muka. Pelaksanaan pembelajaran daring oleh

pemerintah mengharuskan semua kegiatan belajar mengajar harus dilakukan di rumah. Pembelajaran daring dilakukan untuk terus mencapai tujuan pendidikan Indonesia selama pandemi Covid-19 dan bekerja keras mencegah penyebaran virus Covid-19. Proses pelaksanaan pembelajaran ini mulai dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi.

Penggunaan pembelajaran daring akan menghadapi sejumlah tantangan. Hambatan yang paling signifikan adalah perubahan perilaku siswa, yang awalnya disambut baik karena mereka akan mengikuti kegiatan seru di rumah. Namun seiring berjalannya waktu akan menyebabkan siswa bosan karena melakukan hal yang sama setiap hari. Selain itu intensitas materi yang disampaikan guru pada mata pelajaran tertentu berkurang. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran daring yang relatif baru tentunya akan terdapat kendala yang dihadapi oleh guru, siswa dan sekolah. Guru bertugas melaksanakan pembelajaran daring namun hanya memberikan tugas tanpa menjelaskan materi kepada siswa. Siswa akan mendapatkan pengaruh karena hal ini. Terlepas dari tantangan ini, penggunaan pembelajaran online selama pandemi Covid-19 tidak diragukan lagi akan bermanfaat. Dalam lingkungan pembelajaran ini, guru dituntut untuk lebih aktif dalam memahami bagaimana memanfaatkan media pengajaran dan metode pembelajaran online dengan sebaik-baiknya.

Perkembangan pembelajaran anak akan sangat bergantung pada cara guru mengkomunikasikan proses pengajaran. Selama pandemi Covid-19, perkembangan pembelajaran anak di rumah akan berbeda dengan perkembangan pembelajaran di sekolah. Akibatnya, guru sebagai fasilitator

harus menerapkan berbagai inovasi untuk mendorong siswa berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Guru yang berkompeteren harus berani dan selalu berusaha merancang, berkreasi, dan berlatih dengan menggunakan media pendidikan. Apabila tidak ada sumber belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran maka pembelajaran yang dilakukan kurang menarik. Jika pembelajaran tidak menarik, siswa tidak akan antusias mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala alat atau produk yang dapat digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan belajarnya. Media pembelajaran berfungsi sebagai saluran antara guru dan siswa, memungkinkan komunikasi yang sukses antara kedua kelompok. Media pembelajaran yang dikemas dengan cara yang menghibur dapat memotivasi siswa untuk lebih terlibat dan berkomunikasi selama proses pembelajaran. Belajar menjadi menyenangkan dengan cara ini, dan murid dapat dengan mudah memahami konten yang disajikan oleh guru. Dalam hal ini guru saat ini dapat mengikuti perkembangan IPTEK dengan mengembangkan media pembelajaran.

Siswa harus mampu mengidentifikasi, menganalisis struktur, menceritakan kembali, dan menyajikan tanggapan dalam kurikulum 2013, khususnya untuk siswa kelas VIII SMP/MTs. Guru harus menggunakan pendekatan pembelajaran yang tepat dan menggunakan media dan perangkat pembelajaran yang memudahkan siswa dalam belajar untuk memperoleh kemampuan tersebut. Hal ini dimaksudkan agar melalui penggunaan media pembelajaran, siswa akan menjadi lebih tertarik dan terpacu untuk belajar. Sehingga keterampilan siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia pada buku fiksi dan nonfiksi dapat

ditingkatkan melalui media pembelajaran. Dengan demikian, untuk mengetahui manfaat dari *lectora inspire* peneliti tertarik untuk menggali pemanfaatan media tersebut jika digunakan dalam pembelajaran pada materi membaca teks fiksi.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang mudah digunakan adalah aplikasi *lectora inspire*. Menurut Mas'ud (dalam Shalikhah, dkk: 2017) *Lectora Inspire* adalah program untuk mengembangkan materi pembelajaran unggulan yang mudah digunakan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemograman yang canggih. Menu dalam program ini, menurut Sudarmaji (2015:5), memudahkan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif sebab: 1) memiliki daftar pemakaian media untuk menambahkan tombol ke media pembelajaran secara langsung, 2) memiliki daftar pemakaian media untuk mengolah soal evaluasi, 3) memiliki daftar pemakaian media untuk mengolah gambar, video, dan animasi, dan 4) memiliki templat yang lengkap sebagai dasar perancangan media pembelajaran, 5) Mudah digunakan dan memberikan banyak manfaat.

Buku fiksi dan nonfiksi merupakan salah satu materi yang ada dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas 8 SMP/MTs. Menggali dan menemukan informasi dari buku fiksi dan nonfiksi merupakan pembelajaran khusus yang diperlukan oleh semua mata pelajaran. Siswa diharuskan membiasakan diri membaca buku sebanyak mungkin, hal ini memberikan penekanan yang bukan hanya sekedar mengerjakan laporan yang diminta guru. Dengan begitu, adanya media pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik untuk memahami materi dengan mudah.

Menurut hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia di MTsN 7 Nganjuk, setiap harinya sekolah menerapkan media pembelajaran daring yaitu E-Learning. Namun, hasilnya kurang memuaskan. Tidak banyak siswa yang dapat mengoperasikan media pembelajaran tersebut dengan baik. Beberapa hal yang membuat media pembelajaran tersebut sulit adalah aplikasi yang sangat berat sehingga ketika dibuka secara bersama oleh beratus-ratus siswa, akan sulit dioperasikan. Kemudian, sinyal yang sulit karena sekolah ini sebagian besar siswanya tinggal di dataran tinggi. Dan aplikasi E-Learning menghabiskan banyak kuota paket data. Dari beberapa kendala tersebut, yang terjadi adalah pembelajaran yang kurang efektif. Sehingga perlu media pembelajaran yang praktis, dapat membuat siswa aktif, dan mudah digunakan.

Oleh karena itu, diperlukan sumber belajar yang menarik agar siswa tertarik, tidak bosan, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi telah menjadi subyek banyak penelitian.

Dengan begitu, penggunaan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* diharapkan menjadi alternatif untuk mengatasi masalah tersebut. Perangkat lunak ini dapat digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan berbagai item grafik komputer, termasuk multimedia, CD interaktif, presentasi, animasi, dan banyak lagi. Berkaitan dengan hal tersebut, dengan menggunakan media pembelajaran yang dikemas dalam aplikasi berbasis *Lectora Inspire*, peneliti akan menyusun materi pembelajaran bahasa Indonesia membaca karya fiksi untuk siswa kelas VIII MTsN 7 Nganjuk.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dikenal dengan Research and Development, dan menghasilkan barang dengan mengikuti teknik penelitian pengembangan berdasarkan Borg and Gall (R&D). Produk akhir akan berupa media *lectora Inspire* yang akan dilakukan pengujian validasi. Sesuai dengan pengertian dari *Research and Development* menurut Borg and Gall (dalam Setyosari, 2015:276) yaitu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

2015:297), penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat item tertentu dan memvalidasi kinerjanya. Senada dengan itu, Sukmadinata (2013:164) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah yang dapat diatasi dan dipertanggungjawabkan ketika menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.

Berdasarkan pemikiran ini, penelitian dan pengembangan dapat didefinisikan sebagai cara menghasilkan, menguji efektivitas, dan mengembangkan produk yang ada dan dapat dipertanggungjawabkan.

Model pengembangan Borg and Gall menurut Sugiyono (2009): adalah sebagai berikut, (1) pengembangan format produk awal, (2) perencanaan, (3) uji coba awal, (4) uji coba awal, (5) revisi produk, (6) uji lapangan, (7) revisi produk akhir, (8) uji lapangan, (9) revisi produk akhir, (10) diseminasi dan implementasi

Kemudian, beberapa proses tersebut dipersingkat, namun tetap mengacu pada regulasi pengembangan produk sesuai prosedur Borg and Gall. Langkah penyederhanaan meliputi tahap penelitian dan pengumpulan

informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba awal, revisi produk, dan uji lapangan.

- 1) Tahap penelitian dan pengumpulan informasi. Peneliti melakukan studi kepustakaan, melakukan observasi atau observasi kelas, dan menyampaikan angket, yang semuanya kemudian digabungkan menjadi laporan awal.
- 2) Perencanaan. Selain itu, peneliti membuat rencana pada langkah ini, yang meliputi penentuan tujuan pembelajaran, keterampilan, dan sumber daya yang akan digunakan untuk membuat media. Peneliti memilih media dan bahan yang akan digunakan dalam hal ini.
- 3) Pengembangan produk awal. Draf asli yang berisi persiapan, bahan yang akan digunakan sebagai bahan evaluasi, dibuat pada tahap awal pengembangan produk. Setelah draf awal selesai dibuat, pengembang menyusun media pembelajaran sesuai dengan dokumen yang telah disiapkan, yang meliputi video dan musik. Dengan melengkapi media pembelajaran dan kemudian divalidasi dengan beberapa validator, produk dapat diperiksa keakuratan dan kelengkapan isi dan bahasanya.
- 4) Uji coba awal. Validator menilai serta memvalidasi produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Validator tersebut adalah 2 orang ahli, yaitu ahli media serta ahli materi. Ahli media yaitu Bapak Dr. Akhmad Tabrani, M.Pd dan Dr. Ari Ambarwati, M.Pd sebagai ahli materi bahasa Indonesia. Uji coba awal diperlukan untuk mengetahui akseptabilitas produk pengembangan serta masukan sebagai acuan untuk modifikasi produk awal.
- 5) Revisi produk. Setelah uji coba dilakukan, selanjutnya adalah tahap revisi produk. Hal ini dilaksanakan berdasarkan penilaian dan masukan dari

kedua validator yakni ahli media serta ahli materi. Hal ini bertujuan untuk menyempurnakan kekurangan dari hasil produk.

6) Uji lapangan

Tahap ini dikerjakan sesudah revisi dan uji coba kelompok kecil. Sementara itu, memberikan kuesioner kepada guru serta peserta didik untuk penilaian produk.

Subjek uji coba penelitian ini adalah 31 siswa kelas VIII MTsN 7 Nganjuk. Subyek uji coba menggunakan *Lectora Inspire* untuk mengevaluasi media pembelajaran pada materi membaca teks fiksi siswa kelas VIII MTsN 7 Nganjuk yang telah digunakan dalam proses pembelajaran.

Jenis data yang dikumpulkan akan sesuai dengan informasi produk yang diberikan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Data berupa data kuantitatif dan kualitatif yang digunakan untuk mengetahui efektivitas suatu produk. Data kuantitatif diperoleh dari validasi penilaian ahli, angket praktisi, dan angket siswa. Data kualitatif diperoleh dari hasil tanggapan serta saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian para ahli, dan penilaian dari siswa mengenai produk yang dihasilkan.

Angket jawaban siswa, angket respon guru, prosedur dokumentasi, dan lembar validasi digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Karena ruang lingkup penelitian ini tidak terlalu luas, kuesioner digunakan untuk mengurangi waktu pengumpulan data. Untuk menentukan skor setiap jawaban, peneliti menggunakan skala Likert dengan lima pilihan., yaitu sangat setuju =5, setuju =4, cukup =3, kurang setuju =2 serta sangat kurang setuju =1. Skala Likert digunakan untuk menilai sikap dan pendapat seseorang atau sekelompok orang tentang masalah sosial.

Proses memilih, memprioritaskan, dan menanggapi data yang diperoleh dari lapangan mengarah pada teknik yang digunakan dalam mengevaluasi data tentang kebutuhan guru dan siswa untuk media pembelajaran *Lectora Inspire*. Informasi yang terkumpul selanjutnya ditransformasikan menjadi prinsip-prinsip persiapan media. Dalam penyusunan media pembelajaran *Lectora Inspire* pada materi membaca teks fiksi, prinsip yang telah dihasilkan menjadi acuan penyusunan.

Hasil uji ahli digunakan untuk mengevaluasi model pengembangan, dan hasil uji ahli digunakan untuk mengevaluasi model pengembangan. Secara keseluruhan, jika persentase masing-masing elemen antara 60% sampai 100% dari kriteria penetapan tingkat validitas, penilaian uji ahli dianggap baik.

Validasi dilakukan untuk mendapatkan komentar dan rekomendasi untuk penyempurnaan desain pembelajaran yang telah disusun. Kuesioner dua bagian digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini. Instrumen pengumpul data kuantitatif berupa angket berdasarkan kuesioner skala likert, dengan beberapa pilihan (Arikunto, 2006:15).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Kuesioner dibagikan kepada siswa dan guru sebagai bagian dari penelitian dan proses pengumpulan data. Peneliti melakukan penyebaran angket pada hari Senin, tanggal 31 Mei 2021 dan dimulai lebih kurang sekitar jam 10.00 WIB melalui *google form*. Berdasarkan angket tersebut, menghasilkan data mengenai pembelajaran teks buku fiksi dan nonfiksi siswa kelas VIII MTsN 7 Nganjuk.

Perlunya pengembangan media pembelajaran berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran buku fiksi dan nonfiksi kelas VIII MTsN 7 Nganjuk berbasis *Lectora Inspire* menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran membaca teks fiksi.

Pemaparan hasil analisis kebutuhan siswa serta guru terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada materi membaca teks fiksi untuk siswa kelas VIII MTsN 7 Nganjuk.

Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

Siswa diberikan angket dengan maksud mengetahui media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa dalam proses pembelajaran materi membaca teks fiksi. Angket kebutuhan siswa terdapat 12 pertanyaan yang mencakup (1) mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia senang (2) pada materi membaca teks fiksi menggunakan media pembelajaran, (3) perlu disampaikan tujuan pembelajaran, (4) perlu disampaikan seluruh materi pada materi membaca teks fiksi, (5) perlu disampaikan materi mengenai jenis-jenis karya fiksi dan nonfiksi, (6) perlu disampaikan materi mengenai peta konsep dari buku fiksi dan nonfiksi, (7) perlu disampaikan materi unsur-unsur dari buku fiksi dan nonfiksi, (8) perlu disampaikan materi memberikan tanggapan terhadap buku fiksi dan nonfiksi yang telah dibaca, (9) ketersediaan evaluasi pada akhir pembelajaran untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi membaca teks fiksi yang telah disampaikan, (10) perlunya gambar atau animasi dalam media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*, (11) adanya musik latar musik latar atau *background* pada media, (12) terdapat ikon dan

daftar pemakaian sebagai alat untuk membantu siswa dalam menggunakan media.

Siswa kelas VIII I MTsN 7 Nganjuk tahun ajaran 2020/2021 merupakan sasaran penyebaran angket kebutuhan ini. Setelah angket yang dikumpulkan, peneliti melakukan pengolahan untuk setiap aspeknya dengan menghitung perolehan hasil persentase untuk setiap soal yang diberikan. Selanjutnya dilakukan penyimpulan hasil penyebaran angket. Secara keseluruhan, skala penilaian mengungkapkan hasil analisis angket kebutuhan siswa yaitu sangat setuju 70.57%, setuju 24.47%, cukup 4.68%, dan tidak setuju 0.52%. Artinya pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan di MTsN 7 Nganjuk.

Hasil Analisis Kebutuhan Guru

Guru diberikan angket kebutuhan untuk melihat selama proses pembelajaran materi buku fiksi dan nonfiksi seperti apa media yang dibutuhkan oleh guru. Dalam angket kebutuhan guru terdapat 11 pertanyaan yang meliputi (1) penguasaan siswa terhadap materi membaca teks fiksi, (2) buku materi membaca teks fiksi dapat memotivasi siswa, (3) ketersediaan media untuk mempelajari buku fiksi dan nonfiksi, (4) media baru untuk mempelajari buku fiksi dan nonfiksi, (5) materi dalam media disesuaikan dengan kurikulum/SK/KD, (6) penyampaian tujuan pembelajaran dalam media, (7) perlu disampaikannya seluruh materi buku fiksi dan nonfiksi, (8) perlunya ketersediaan evaluasi pada akhir pembelajaran untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa mengenai materi yang telah disampaikan, (9) perlunya latar suara dalam media pembelajaran materi membaca teks fiksi berbasis *lectora inspire*, (10) perlunya animasi atau

gambar dalam media pembelajaran berbasis *lectora inspire*, (11) ketersediaan tombol ikon dan menu yang tepat untuk membantu siswa dalam menggunakan media.

Secara keseluruhan, skala penilaian mengungkapkan hasil analisis angket kebutuhan guru yaitu sangat setuju 94%, setuju 6%. Artinya pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan di MTsN 7 Nganjuk.

Hasil Pengembangan

Setelah melanjutkan penelitian kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran membaca teks fiksi *Lectora Inspire*, maka berlanjut pada hasil pengembangan media pembelajaran *Lectora Inspire* pada materi membaca teks fiksi.

Media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* ini terdiri dari, (1) cover media pembelajaran, (2) tampilan petunjuk penggunaan, (3) halaman *login*, (4) menu utama, (5) kompetensi, (6) membangun konteks, (7) materi, (8) evaluasi, (9) kuis, (10) profil penyusun.

Kover media pembelajaran disajikan ketika awal membuka media pembelajaran sebagai pengiring menuju menu masuk untuk memulai belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*. Menu petunjuk berisi petunjuk penggunaan media. Berupa beberapa bagian yang ada pada media *Lectora Inspire* seperti kompetensi, materi, kuis, serta profil. Terdapat beberapa petunjuk penggunaan tombol dalam aplikasi, yaitu tombol *home* kembali ke halaman utama, tombol tanda tanya yaitu tombol yang kembali ke halaman petunjuk, tombol *close* yaitu tombol menutup aplikasi, tombol mulai yaitu tombol untuk memulai aplikasi, tombol selanjutnya yaitu tombol menuju halaman selanjutnya, tombol sebelumnya yaitu tombol yang menuju

halaman sebelumnya, dan tombol musik untuk memainkan/mematikan musik pengiring.

Untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* ini, siswa harus mengisi nama pengguna dan sandi yang diberikan oleh guru pada halaman login. Setelah masuk media pembelajaran dengan nama dan sesuai dengan sandi, akan muncul enam menu utama yaitu kompetensi, membangun konteks, materi, evaluasi, kuis, serta profil penyusun. Selain itu, dipojok kanan atas terdapat tombol *home*, tombol petunjuk, dan tombol penutup aplikasi. Sedangkan di pojok kiri bawah terdapat tombol untuk memutar/mematikan musik latar.

Pada halaman kompetensi berisi KI, KD, Indikator Pencapaian Kompetensi serta tujuan pembelajaran. Kompetensi inti yang terdapat dalam media pembelajaran berupa KI 3 dan KI 4, sedangkan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran materi membaca teks fiksi. Empat kompetensi dasar itu meliputi (1) menggali dan menemukan informasi dari buku fiksi dan nonfiksi yang dibaca, (2) membuat peta konsep/garis alur dari buku fiksi dan nonfiksi yang dibaca, (3) menelaah unsur buku fiksi dan nonfiksi yang dibaca, (4) menyajikan tanggapan terhadap buku fiksi dan nonfiksi yang dibaca secara lisan/tertulis. Sedangkan indikator dan tujuan pembelajaran berisi tentang pemahaman yang harus dicapai oleh siswa.

Halaman membangun konteks berisi mengenai uraian untuk mendukung memahami materi yang akan dipelajari yaitu materi membaca teks fiksi. Pada halaman materi terdapat empat tombol utama yaitu tombol KD1 yang mengarah pada materi menggali dan menemukan informasi dari buku fiksi dan nonfiksi, didalamnya terdapat

penjelasan mengenai pengertian karya fiksi dan nonfiksi, mendapatkan informasi buku dari indeks, ciri-ciri serta jenis-jenis fiksi dan nonfiksi. Tombol KD2 membawa ke informasi dari buku fiksi dan nonfiksi dengan peta konsep dan garis alur. Tombol KD3 digunakan untuk mengarah pada topik unsur fiksi dan nonfiksi. Tombol KD4, di sisi lain, membawa ke halaman dengan komentar untuk karya fiksi dan non-fiksi.

Selanjutnya pada halaman evaluasi atau latihan soal untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Evaluasi ini mencakup empat kompetensi dasar diantaranya, (1) menggali informasi, (2) menyajikan peta konsep, (3) menelaah, (4) menyajikan tanggapan. Halaman selanjutnya adalah kuis yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Siswa harus memilih jawaban untuk melanjutkan soal berikutnya. Namun, siswa harus memilih jawaban dengan cermat sebelum menuju soal selanjutnya, karena tidak terdapat tombol kembali. Setelah soal telah dijawab seluruhnya, siswa dapat melihat nilai yang diperoleh. Terakhir adalah halaman profil penyusun berisi biodata penyusun.

Kelayakan Media Pembelajaran Uji Validasi

Peneliti memvalidasi media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada bahan bacaan fiksi setelah diproduksi. Sebanyak 2 orang dosen ahli Universitas Islam Malang yang menjadi validator untuk memvalidasi media, yaitu Dr. Akhmad Tabrani, M.Pd sebagai validator media dan Dr. Ari Ambarwati, M.Pd sebagai validator materi.

Data yang terkumpul pada tahap validasi media digunakan untuk membuat lembar penilaian yang

mengevaluasi kecukupan desain produk media pembelajaran yang dihasilkan. Ahli media menganalisis beberapa bidang pengembangan media pembelajaran dengan mengisi lembar penilaian (validasi) yang sesuai berdasarkan penilaian yang tersedia. Nilai maksimal dari keseluruhan jawaban adalah 85, ahli media memberikan nilai maksimal yaitu 100 yang diperoleh dari lembar validasi ahli media 85% dengan keterangan media pembelajaran sangat valid tidak revisi.

Selanjutnya yaitu validasi ahli materi. Informasi dikumpulkan dengan mengisi angket tentang kecukupan desain produk media pembelajaran yang dihasilkan. Validator materi memeriksa beberapa hal terkait pengembangan materi yang terdapat dalam media pembelajaran ini dengan mengisi lembar penilaian (validasi) sesuai dengan penilaian yang tersedia.

Nilai dari keseluruhan jawaban adalah 63 dari nilai maksimal 85. Dan hasil yang diperoleh ahli materi adalah 74% dengan keterangan materi yang terdapat dalam media pembelajaran adalah valid tidak revisi.

Hasil Uji Coba Lapangan

Data uji lapangan guru diperoleh dengan menyajikan lembar penilaian yang memuat kecukupan isi media pembelajaran yang dihasilkan. Aspek yang dinilai oleh praktisi terkait aspek penilaian media pembelajaran yang sesuai dengan penilaian yang tersedia. Diketahui bahwa uji lapangan media pembelajaran pada guru memiliki rata-rata sebanyak 87% dengan jumlah pernyataan 12, dengan skor total 60. Presentase tersebut masuk pada kualifikasi sangat sesuai dengan keterangan sangat layak/sangat valid/tidak perlu revisi.

Sedangkan hasil uji coba lapangan oleh siswa dilakukan sebagai

bentuk untuk mengetahui respon siswa kelas VIII MTsN 7 Nganjuk pada media pembelajaran, digunakanlah hasil uji coba lapangan media pembelajaran yang dilakukan pada tanggal 18 Juni 2021. Uji coba lapangan dilakukan dengan cara melakukan pembelajaran dengan media yang telah dikembangkan, kemudian memberikan angket kuesioner melalui *Google Form* sebagai bentuk melakukan penilaian pada media pembelajaran. Hasil data uji coba lapangan hanya terdapat 25 siswa saja, dikarenakan keterbatasan waktu serta keadaan pandemi Covid-19 belum berakhir.

Diperoleh jumlah keseluruhan jawaban dari uji coba produk oleh siswa yaitu 1495. Nilai 1740 berasal dari nilai total ideal semua komponen. Hasilnya, dapat disimpulkan bahwa persentase keseluruhan yang diperoleh adalah 86%. Media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada materi bacaan fiksi siswa kelas VIII MTsN 7 Nganjuk, berdasarkan kriteria kelayakan termasuk dalam kategori sangat valid, sangat baik, dan tidak perlu revisi sebagai salah satu media pembelajaran materi membaca teks fiksi kelas VIII.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Analisis kebutuhan siswa dan guru mengenai media pembelajaran meliputi, 1) setuju terhadap materi membaca teks fiksi berdasarkan standar kompetensi/kompetensi dasar, 2) 4 kompetensi yang diajarkan pada materi membaca buku fiksi, 3) Untuk mempelajari bahasa Indonesia, bahan bacaan fiksi sangatlah penting, 4) setiap kompetensi dasar terdapat penugasan untuk siswa, 5) Penting untuk mengomunikasikan perbedaan antara fiksi dan nonfiksi, serta peta konsep dari

buku fiksi dan nonfiksi, aspek fiksi dan nonfiksi, serta tanggapan terhadap literatur fiksi dan nonfiksi., 7) adanya gambar atau animasi dalam media pembelajaran, 8) adanya musik latar pada medi pembelajaran, 9) dan adanya ikon dan menu agar membantu siswa untuk menggunakan media. Secara keseluruhan, skala penilaian mengungkapkan hasil analisis angket kebutuhan siswa yaitu sangat setuju 70.57%, setuju 24.47%, cukup 4.68%, dan tidak setuju 0.52%. Sedangkan skala penilaian menunjukkan hasil temuan angket analisis kebutuhan guru yaitu sangat setuju 90%, setuju 6%. Oleh karena itu, di MTsN 7 Nganjuk pengembangan media pembelajaran menjadi sangat penting.

2) Proses pengembangan media pembelajaran meliputi pengumpulan data yaitu pengumpulan informasi kebutuhan guru dan siswa melalui angket, maka selanjutnya proses pengembangan produk yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi membaca teks fiksi untuk siswa kelas VIII MTsN 7 Nganjuk. Hasil daripengembangan media meliputi 1) “Tingkatkan Kegemaran Membaca” merupakan kover halaman utama atau sampul yang memperkenalkan media pembelajaran *Lectora Inspire* untuk siswa kelas VIII di MTsN 7 Nganjuk. 2) tampilan petunjuk penggunaan agar siswa mudah saat menggunakan media *Lectora Inspire* tersebut, 3) halaman petunjuk penggunaan berisi beberapa petunjuk penggunaan tombol dalam aplikasi, 4) halaman login yang menampilkan nama pengguna yang harus diisi oleh siswa, beserta sandi, 5) tampilan menu utama yang berisi kompetensi, membangun konteks, materi, evaluasi, kuis, serta profil penyusun. 6) kompenti memuat KI, KD, indikator serta tujuan pembelajaran, 7) Membuat konteks

dengan deskripsi materi untuk membantu siswa memahami mengenai materi membaca teks fiksi yang akan dipelajari. 8) materi memuat mengenai materi yang dibahas yaitu pengertian fiksi dan nonfiksi, serta jenis dan ciri-ciri, membuat peta konsep dari buku fiksi dan nonfiksi, unsur-unsur fiksi dan nonfiksi, serta memberikan tanggapan terhadap buku fiksi dan nonfiksi, 9) evaluasi berisi mengenai soal yang terdapat pada setiap kompetensi dasar, 10) Kuis meliputi pertanyaan-pertanyaan dari kemampuan dasar yang telah dipelajari tentang isi teks fiksi, 11) Biodata singkat penyusun atau pengembang media pembelajaran membaca buku fiksi terdapat dalam profil penyusun.

Berdasarkan temuan penelitian ini, sangat cocok/sangat baik dan sangat praktis untuk menggunakan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*. Skor tersebut berupa persentase 85% untuk validasi media, 74% untuk unsur validasi ahli materi, 87% untuk validasi ahli praktisi, dan 86% untuk uji coba siswa, berdasarkan hasil validasi media. Hasil dari penelitian ini, media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* untuk siswa kelas VIII MTsN 7 Nganjuk membaca teks fiksi **sangat valid, dan sangat layak untu digunakan.**

Saran Pemanfaatan

Saran pemanfaatan lebih lanjut berdasarkan kualitas produk yang dikembangkan, kelemahan, serta keterbatasan yaitu:

- 1) Sumber belajar interaktif berbasis *Lectora Inspire* dengan output yang dapat diterapkan pada perangkat siswa diperlukan untuk memudahkan siswa dalam memanfaatkan secara mandiri.
- 2) Materi untuk media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*

perlu ditingkatkan agar dapat digunakan lebih dari sekedar buku fiksi dan nonfiksi.

3) Media pembelajaran *Lectora Inspire* membutuhkan pembahasan soal pada evaluasi dan uji kompetensi.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2006. Metodologi penelitian. *Yogyakarta: Bina Aksara*.
- Aeni, S., Sutrisno, S., & Mushafanah, Q. (2019). Pengembangan Media KOPER (Kotak Permainan) pada Tema 7 Kebersamaan. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 3*(3), 159-165.
- Amka, H. 2018. *Media Pembelajaran Inklusi*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center 2018
- Anitah, S. 2007. Strategi pembelajaran. *Jakarta: Universitas Terbuka*.
- Dasuki, S. A. 2017. *Pembelajaran Menyusun Ikhtisar dari Dua Teks Nonfiksi dengan Menggunakan Metode Think Pair Share pada Siswa Kelas X SMA Negeri 15 Bandung Tahun Pelajaran 2017/2018* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Ernitasari, D. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Kelas V SD N Kasihan. *Prodi PGSD Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Isman, M. 2017. Pembelajaran Moda dalam Jaringan (Moda Daring). *Jurnal Pembelajaran*, (online) ISBN: 978-602-361-045-7, (Daring (Isman, 2016).pdf, diakses 27 Maret 2021)
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. 2019. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi jurnal penyesuaian untuk siswa kelas x akuntansi dan keuangan lembaga smk negeri 1 tempel tahun ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 17*(1), 97-111.
- Miftah, M. 2018. Pengembangan dan Pemanfaatan Multimedia dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Litbang: Media Informasi Penelitian, Pengembangan dan IPTEK, 14*(2), 147-156.
- Murakip, M. 2019. Penerapan Model Integratif Learning Untuk meningkatkan Hasil Belajar Menulis Dan Bercerita Rangkum Buku Nonfiksi. *kelasa, 14*(1), 48-63.
- Nurgiyantoro, B. 2010. Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press Perpustakaan.uny.ac.id
- Nurgiyantoro, B. 2012. Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Nurmina, N. 2016. Menulis Fiksi Dengan Model Pembelajaran Efektif Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Almuslim, 4*(1).
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah, 3*(1), 171-210.
- Permadi, A. 2015. Faktor Pendukung dan Penghambat Media Pembelajaran Seni Budaya di SMPN 1 Tegalsari Banyuwangi. *Jurnal Seni Rupa, 3*(2).

- Tafonao, T. 2018. Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Tambunan, I. R. 2017. *Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Lectora Inspire untuk mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik kelas X di SMK Swasta Imelda Medan* (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Sanjaya, W. 2012. Strategi pembelajaran berorientasi standar p roses pendidikan.
- Setyosari, H. P. 2016. *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Prenada Media.
- Shalikhah, N. D. 2017. Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9-16.
- Sudarmaji, Andi. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire untuk Mata Pelajaran Sistem AC di Smk Negeri 2 Klate*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2008. *Metode penelitian pendidikan:(pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. 2013. *Metode Penilaian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

