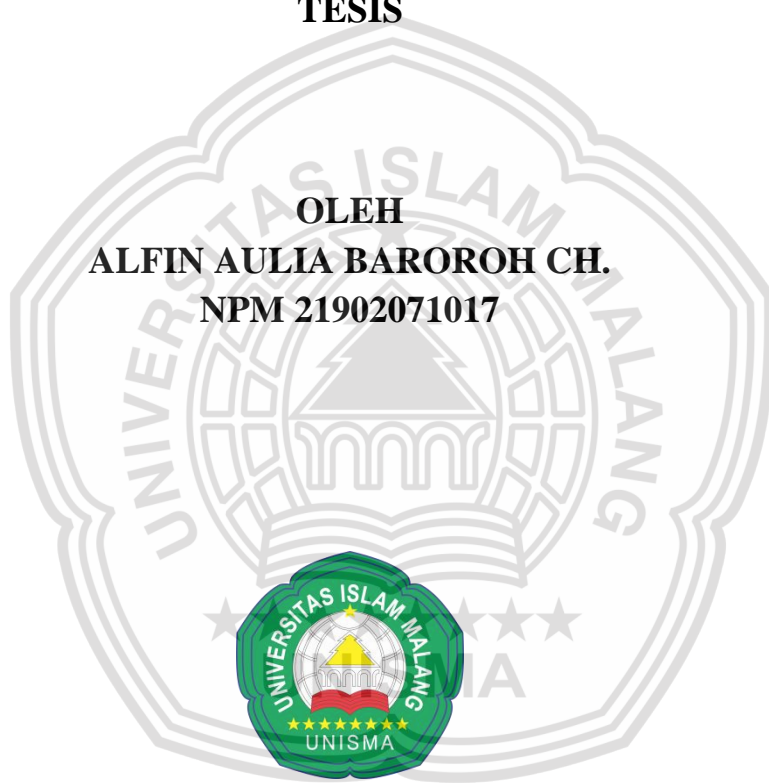




**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN  
*LECTORA INSPIRE* PADA MATERI MEMBACA TEKS FIKSI  
UNTUK SISWA KELAS VIII MTSN 7 NGANJUK TAHUN  
AJARAN 2020/2021**

**TESIS**

**OLEH  
ALFIN AULIA BAROROH CH.  
NPM 21902071017**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
PROGRAM PASCASARJANA  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA**

**JULI 2021**

## ABSTRAK

Baroroh Ch, Alfin Aulia. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Lectora Inspire pada Materi Membaca Teks Fiksi untuk Siswa Kelas VIII MTsN 7 Nganjuk Tahun Ajaran 2020/2021*. Tesis Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Pascasarjana Universitas Islam Malang. Pembimbing: Dr. Hasan Busri, M.Pd., and Dr. Luluk Sri Agus Prasetyoningsih, M.Pd.

**Kata kunci:** pengembangan, media pembelajaran, *lectora inspire*, fiksi

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.

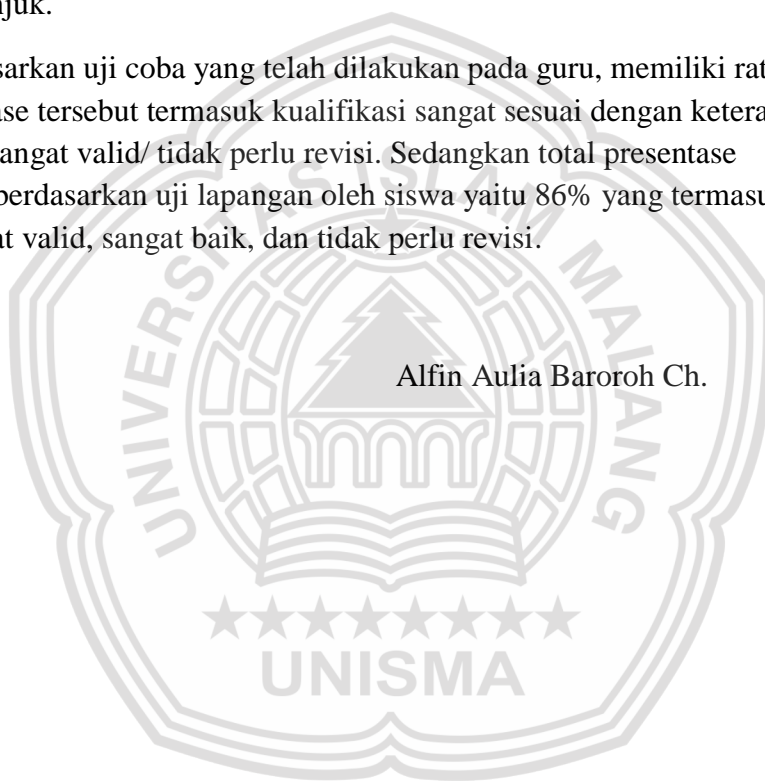
Media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* ini terdiri dari, (1) cover media pembelajaran, (2) tampilan petunjuk penggunaan, (3) halaman *login*, (4) menu utama, (5) kompetensi, (6) membangun konteks, (7) materi, (8) evaluasi, (9) kuis, (10) profil penyusun. Berdasarkan validasi yang telah dilakukan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

Analisis kebutuhan siswa dan guru mengenai media pembelajaran meliputi, 1) setuju terhadap materi membaca teks fiksi berdasarkan standar kompetensi/kompetensi dasar, 2) materi membaca teks fiksi terdapat 4 kompetensi yang hendak diajarkan, 3) materi membaca teks fiksi merupakan materi yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia, 4) setiap kompetensi dasar

terdapat penugasan untuk siswa, 5) perlu disampaikan jenis-jenis fiksi dan nonfiksi, peta konsep dari buku fiksi dan nonfiksi, unsur-unsur fiksi dan nonfiksi, dan memberikan tanggapan terhadap buku fiksi atau 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 hasil analisis angket kebutuhan siswa dapat dilihat dari skala penilaiannya 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, sedangkan hasil analisis angket kebutuhan guru dapat dilihat dari skala penilaiannya yaitu sangat setuju 94%, setuju 6%. Artinya pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan di MTsN 7 Nganjuk.

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.

Alfin Aulia Baroroh Ch.



## ABSTRAK

Baroroh Ch, Alfin Aulia. 2021. *Development of Learning Media with Lectora Inspire on Reading Fiction Texts for Class VIII Students of MTsN 7 Nganjuk Academic Year 2020/2021*. Thesis of Master's Program in Indonesian Language Education, Postgraduate at Islamic University of Malang. Advisor: Dr. Hasan Busri, M.Pd., and Dr. Luluk Sri Agus Prasetyoningsih, M.Pd.

**Keywords:** development, learning media, *lectora inspire*, fiction

Education needs to be carried out as much as possible so that it is in line with the objectives so as to improve the quality of human resources. Increased human resources must be balanced with quality improvements. However, there are several factors that affect the learning process of students. Like the current situation is the Covid-19 pandemic. Learning that was originally face-to-face became distance learning. Thus causing less effective learning. In order to improve student learning competencies, it is necessary to use learning media that are practical, can make students active, and easy to use. That way, the use of learning media with Lectora Inspire is expected to be an alternative to overcome these problems.

This research develops products by following development research procedures based on Borg and Gall known as Research and Development. However, some steps are simplified and still refer to regulations for product development by Borg and Gall, namely (1) research and information gathering stage, (2) planning, (3) initial product development, (4) initial trial, (5) product revision, (6) field test. The Lectora Inspire media that has been developed has four basic competencies that have been determined based on the Permendikbud.

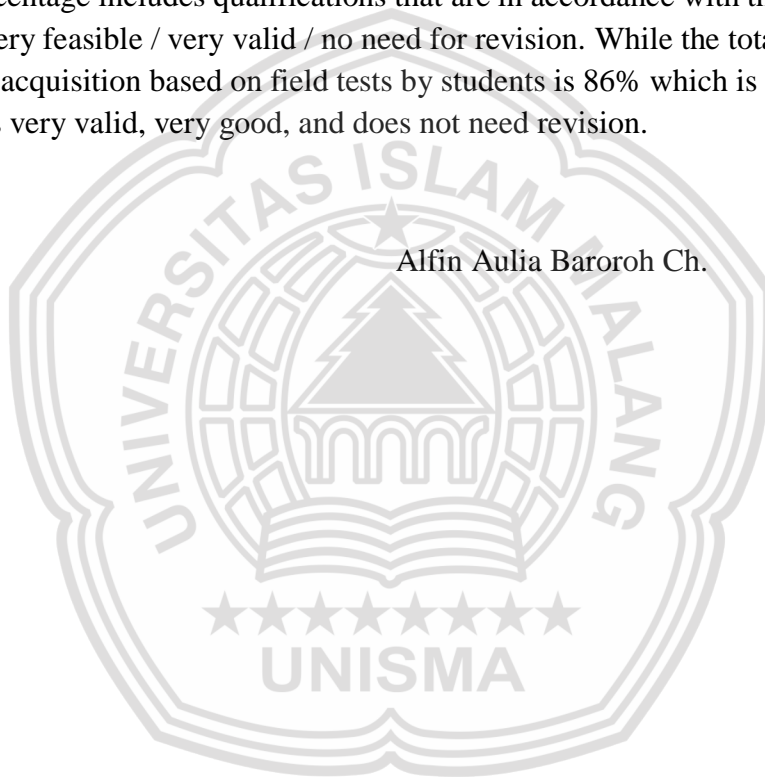
Learning media with Lectora Inspire consists of, (1) learning media cover, (2) user manual display, (3) login page, (4) main menu, (5) competence, (6) building context, (7) material, (8) evaluation, (9) quiz, (10) compiler profile. Based on the validation that has been carried out by media experts and material experts, the average value obtained from the validation of media experts is 85% with the description of the learning media very valid and not revised. While the average value obtained from the validation of material experts is 74% with information on the material contained in the learning media is valid not revised.

Analysis of the needs of students and teachers regarding learning media includes, 1) agreeing on reading fiction text based on basic competency standards, 2) reading fiction text material there are 4 competencies to be taught, 3) fiction text reading material is very important material in learning Indonesian, 4) each basic competency has assignments for students, 5) it is necessary to convey the types of fiction and nonfiction, concept maps from fiction and nonfiction books, elements of fiction and nonfiction, and provide feedback on fiction or nonfiction

books, 7) the presence of images or animations in the learning media, 8) the background music in the learning media, 9) and the presence of icons and menus to help students use the media. Overall the results of the questionnaire analysis of student needs can be seen from the rating scale, namely strongly agree 70.57%, agree 24.47%, enough 4.68%, and disagree 0.52%. This means that the development of learning media is very much needed at MTsN 7 Nganjuk, while the results of the questionnaire analysis of teacher needs can be seen from the scale of assessment, namely strongly agree 94%, agree 6%. This means that the development of learning media is very much needed at MTsN 7 Nganjuk.

Based on trials that have been carried out on teachers, it has an average of 87%. The percentage includes qualifications that are in accordance with the information very feasible / very valid / no need for revision. While the total percentage of acquisition based on field tests by students is 86% which is categorized as very valid, very good, and does not need revision.

Alfin Aulia Baroroh Ch.





## BAB I

### PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas tentang (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) tujuan pengembangan, (4) spesifikasi produk, (5) manfaat pengembangan, (6) asumsi, (7) ruang lingkup, (8) keterbatasan, (9) penegasan istilah.

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian terpenting yang tidak dapat dipisahkan dan selalu berkaitan erat dengan kehidupan manusia. Pendidikan merupakan aspek utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dapat menjadikan manusia sebagai individu yang bermanfaat bagi dirinya, bagi bangsa dan negara. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan semaksimal mungkin agar sejalan dengan tujuan sehingga meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) harus diimbangi dengan peningkatan kualitas pendidikan.

Apabila proses pembelajaran dilaksanakan dengan efektif maka mutu pendidikan dapat tercapai yang artinya proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, tepat sasaran dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Banyak faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran peserta didik, diantaranya peserta didik itu sendiri dan faktor lain seperti pendidik / guru, fasilitas, lingkungan, dan media pembelajaran yang digunakan. Siswa yang aktif dan kreatif didukung oleh fasilitas

dan tenaga pengajar yang menguasai materi dan strategi penyampaian yang efektif, yang selanjutnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, untuk mendapatkan efek yang maksimal, banyak faktor yang masih menjadi kendala

Dalam pandemi Covid-19, Indonesia saat ini menghadapi tantangan, dan pemerintah mengimbau masyarakat Indonesia untuk tinggal di rumah. Pandemi Covid-19 tidak hanya berdampak pada sektor ekonomi dan sosial, tetapi juga sektor pendidikan. Kini tidak dapat dipungkiri bahwa kita harus mulai beradaptasi dengan era ini. Dengan cara ini, pembelajaran tatap muka yang semula, menjadi pembelajaran non-tatap muka. Program ini disebut pembelajaran daring atau sistem E-learning.

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.

Penerapan pembelajaran daring akan menemui berbagai kendala. Kendala yang paling menonjol adalah perubahan kebiasaan siswa yang semula diterima dengan baik karena mereka akan terlibat dalam kegiatan yang antusias 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. Pelaksanaan pembelajaran daring dilakukan guru yang hanya memberikan tugas tanpa menjelaskan materi kepada siswa. Hal itu akan berdampak pada siswa. Selain kendala tersebut, penerapan pembelajaran daring pada saat pandemi Covid-19 tentunya akan membawa manfaat. 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. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator harus melakukan berbagai inovasi untuk memberikan motivasi kepada siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (KBM). Guru yang berkompeten 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 merupakan alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi penghubung antara guru dan siswa sehingga komunikasi antara guru dan siswa dapat terlaksana dengan efektif. Dengan adanya media pembelajaran yang dikemas dengan cara yang menyenangkan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan berkomunikasi dalam proses pembelajaran. Dengan cara ini pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan serta siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini guru saat ini dapat mengikuti perkembangan IPTEK dengan mengembangkan media pembelajaran.

Kompetensi yang seharusnya dicapai peserta didik dalam kurikulum 2013, khususnya untuk peserta didik kelas VIII SMP/MTs adalah mengidentifikasi, menelaah struktur, menceritakan kembali, dan menyajikan tanggapan. Untuk mencapai kompetensi tersebut maka setiap guru sebaiknya memilih strategi pembelajaran yang tepat dan menggunakan media serta sumber belajar yang memudahkan siswa untuk belajar. Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran dapat menarik hati minat serta perhatian siswa agar termotivasi untuk belajar. Sehingga media pembelajaran dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada buku fiksi dan nonfiksi. 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* merupakan program dalam membuat media pembelajran secara efektif, yang relatif mudah diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemograman yang canggih. Menu dalam aplikasi ini menurut Sudarmaji (2015:5) mempermudah untuk merancang media pembelajaran interaktif, yaitu : 1) memiliki menu untuk menambah tombol ke dalam media pembelajaran secara langsung, 2) tersedia menu untuk mengolah soal evaluasi, 3) tersedia menu untuk mengolah gambar, vidio, dan animasi, 4) tersedia template yang lengkap sebagai dasar desain pembuatan media pembelajaran, 5) cara penggunaan yang mudah dan memiliki banyak keunggulan.

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 dimaksudkan untuk memiliki kebiasaan membaca buku sebanyak-banyaknya, 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.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan media pembelajaran yang menarik agar peserta didik semangat, tidak bosan, dan aktif dalam proses pembelajaran. Banyak penelitian yang sudah dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informatika. Diantara penelitian pengembangan yang dijadikan rujukan peneliti yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Taufik Ikhsan Slamet dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash CS 6 pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Tempel.” Penelitian yang kedua dilakukan oleh Subaidah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* pada Teks anekdot untuk Siswa Kelas X MA Sumber Bungur Pakong Pamekasan”. Universitas Islam Malang tahun 2019.

Penelitian tersebut membahas mengenai pengembangan media ajar dengan memanfaatkan media interaktif. Penelitian pertama memanfaatkan Adobe Flash dalam pembelajaran kompetensi jurnal penyesuaian. Penelitian ini menjabarkan proses pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan Adobe Flash. Berdasarkan analisis peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* dengan *gain score*, modul interaktif berbasis Adobe Flash CS 6 efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian kedua hampir sama dengan penelitian yang sedang dilakukan. Perbedaan pada materi yang disampaikan, serta masalah keadaan yang terjadi yaitu kondisi pandemi Covid-19.

Dengan begitu, penggunaan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* diharapkan menjadi alternatif untuk mengatasi masalah tersebut. Penggunaan *software* ini dapat membangun dan membuat banyak hal yang berhubungan dengan komputer grafis seperti multimedia, CD interaktif, presentasi, animasi, dan yang lainnya. Berkaitan dengan hal tersebut, maka peneliti akan mengembangkan pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca teks fiksi pada siswa kelas VIII MTsN 7 Nganjuk dengan pemanfaatan media pembelajaran yang dikemas dalam aplikasi berbasis *lectora inspire*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Secara keseluruhan, penelitian ini berfokus pada menghasilkan media pembelajaran *Lectora Inspire* pada materi membaca teks fiksi bagi siswa kelas VIII H MTsN 7 Nganjuk. Guru dan siswa dapat menggunakan media

pembelajaran ini dalam proses pembelajaran. Fokus penelitian diuraikan secara umum sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah analisis kebutuhan guru dan siswa mengenai media pembelajaran *Lectora Inspire* pada materi membaca teks fiksi untuk siswa kelas VIII MTsN 7 Nganjuk tahun ajaran 2020/2021?
- 2) Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada membaca teks fiksi untuk siswa kelas VIII MTsN 7 Nganjuk tahun ajaran 2020/2021?
- 3) Bagaimanakah kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada materi membaca teks fiksi untuk siswa kelas VIII MTsN 7 Nganjuk tahun ajaran 2020/2021?

### 1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan umum tersebut dijabarkan dalam tujuan khusus sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan kebutuhan guru dan siswa dalam media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* pada materi membaca teks fiksi untuk siswa kelas VIII MTsN 7 Nganjuk tahun ajaran 2020/2021.
- 2) Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* pada materi membaca teks fiksi untuk siswa kelas VIII MTsN 7 Nganjuk tahun ajaran 2020/2021.



- 3) Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* pada materi membaca teks fiksi untuk siswa kelas VIII MTsN 7 Nganjuk tahun ajaran 2020/2021.

#### 1.4 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk berupa media pembelajaran pada penelitian ini berupa:

- 1) Media pembelajaran materi membaca teks fiksi berbentuk media elektronik yang disusun berdasarkan kurikulum 2013 edisi revisi yang mengandung kompetensi dasar materi membaca teks fiksi disajikan dalam bentuk *software*.
- 2) Media Pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* berisi materi, gambar serta video, beserta latihan soal.
- 3) Media pembelajaran yang dikembangkan dapat membuat siswa lebih termotivasi dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, sekaligus menciptakan proses pembelajaran yang tidak membosankan serta lebih aktif.
- 4) Produk akhir dari media ini adalah file yang berbentuk *Single File Executable* (.exe), yang dapat digunakan tanpa menginstal perangkat lunak *Lectora Inspire* di komputer atau laptop pengguna.

## 1.5 Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan manfaat praktis.

### 1.5.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

#### 1) Bagi Siswa

Diharapkan dengan media *Lectora Inspire* ini, siswa dapat mudah memahami materi, meningkatkan hasil belajar serta semangat belajar meskipun belajar di rumah.

#### 2) Bagi Guru

Media pembelajaran *Lectora Inspire* ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang interaktif dan memudahkan menyampaikan materi kepada siswa untuk membantu kelancaran proses pembelajaran. Selain itu, diharapkan dapat digunakan sebagai acuan guru untuk mengembangkan, memanfaatkan, serta berinovasi dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif.

### 3) Bagi Peneliti Lanjut

Diharapkan dapat memberikan referensi serta dapat mengembangkan produk dengan pembaruan-pembaruan dan perbaikan dari peneliti sebelumnya.

## 1.6 Asumsi

Asumsi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* ini adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan secara mandiri dan mudah oleh siswa dalam pembelajaran di rumah.
- 2) Media pembelajaran *Lectora Inspire* dapat meningkatkan pemahaman siswa dan menghindarkan siswa dari kejenuhan saat pembelajaran berlangsung.
- 3) Materi membaca teks fiksi merupakan pembelajaran khusus yang diperlukan oleh semua mata pelajaran. Siswa dimaksudkan untuk memiliki kebiasaan membaca buku sebanyak-banyaknya, hal ini memberikan penekanan yang bukan hanya sekedar mengerjakan laporan yang diminta guru.

## 1.7 Ruang Lingkup Pengembangan

Perlu adanya batasan untuk pengembangan yang akan diteliti, agar peneliti tidak melebar.

- 1) Penelitian ini dilakukan dengan media pembelajaran yang berbasis *Lectora Inspire* pada bab 3 yaitu materi menggali dan menemukan informasi dari buku fiksi dan nonfiksi.
- 2) Uji coba lapangan pada penelitian pengembangan ini terbatas pada obyek uji coba sebanyak 32 siswa kelas VIII I MTsN 7 Nganjuk.

- 3) Produk media pembelajaran dalam penelitian ini difokuskan pada materi membaca teks fiksi yang memuat 4 kompetensi dasar.

### 1.8 Keterbatasan

Pengembangan media pembelajaran *Lectora Inspire* ini terdapat beberapa keterbatasan diantaranya adalah pengarahannya uji coba terbatas karena dilakukan di rumah yang masih dalam keadaan pandemi covid-19. Selain itu, kurang memadainya software pada komputer pengembang, sehingga terbatas menggunakan beberapa fitur dalam media ini.

### 1.9 Definisi Istilah

- 1) Pengembangan merupakan proses menciptakan produk atau media yang lebih berguna, bermanfaat, serta lebih baik dari sebelumnya. Sehingga dapat meningkatkan kegunaan dan memudahkan pengguna.
- 2) Media pembelajaran merupakan alat bantu yang bertujuan menyalurkan pesan, sehingga dapat menjadikan siswa lebih mudah dalam belajar yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa.
- 3) *Lectora Inspire* adalah media pembelajaran interaktif berbentuk *software* yang dapat digunakan sebagai pengembangan media untuk memudahkan siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran.
- 4) Fiksi merupakan suatu karangan yang berisi kisah atau juga cerita yang dibuat dengan berdasarkan khayalan atau imajinasi pengarang.

## BAB V

### PENUTUP

Bab ini memuat dua hal, yaitu (1) simpulan, dan (2) saran pemanfaatan.

#### 5.1 Simpulan

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) materi membaca teks fiksi terdapat 4 kompetensi yang hendak diajarkan, 3) materi membaca teks fiksi merupakan materi yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia, 4) setiap kompetensi dasar terdapat penugasan untuk siswa, 5) perlu disampaikan jenis-jenis fiksi dan nonfiksi, peta konsep dari buku fiksi dan nonfiksi, unsur-unsur fiksi dan nonfiksi, dan memberikan tanggapan terhadap buku fiksi atau 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 hasil analisis angket kebutuhan siswa dapat dilihat dari skala penilaiannya 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, sedangkan hasil analisis angket kebutuhan guru dapat dilihat dari



- 2) skala penilaiannya yaitu sangat setuju 94%, setuju 6%. Artinya pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan di MTsN 7 Nganjuk.
- 3) 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. Pada media pembelajaran yang dikembangkan meliputi 1) halaman utama atau kover yang mengenalkan pada media pembelajran *Lectora Inspire* untuk siswa kelas VIII MTsN 7 Nganjuk dengan judul “Kembangkan Kegemaran Membaca”, 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) kompetensi memuat KI, KD, indikator serta tujuan pembelajaran, 7) membangun konteks berisi uraian untuk mendukung siswa memahami materi membaca teks fiksi, 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 berisi soal yang berkaitan dengan materi membaca teks fiksi dari

kompetensi dasar yang telah dipelajari, 11) profil penyusun memuat biodata singkat penyusun atau pengembang media pembelajaran materi membaca teks fiksi.

- 4) Hasil penelitian ini menunjukkan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* sangat sesuai/sangat baik dan sangat layak untuk digunakan.

Berdasarkan hasil validasi media mendapatkan nilai dalam bentuk presentase sebesar 85%, aspek validasi ahli materi dengan presentase 74%, aspek validasi ahli praktisi dengan presentase 87% dan uji coba pada siswa dengan presentase 86%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada materi membaca teks fiksi pada siswa kelas VIII MTsN 7 Nganjuk sangat valid, dan sangat layak untuk digunakan.

## 5.2 Saran Pemanfaatan

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

- 1) Perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora Inspire* dengan *output* yang dapat diterapkan pada gawai siswa agar lebih mudah untuk menggunakan secara mandiri.
- 2) Media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* membutuhkan pengembangan kembali dari segi materi supaya meluas dan tidak hanya pada materi buku fiksi serta 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. *kelas*, 14(1), 48-63.
- Nurgiyantoro, B. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press [Perpustakaan.uny.ac.id](http://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