



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL  
*LECTORA INSPIRE* DALAM PEMBELAJARAN TEKS BERITA SISWA  
KELAS VII SMP PLUS AN-NUR AL MUNIR**

**SKRIPSI**

**OLEH  
NADIA DITA PRATIWI  
NPM 219.01.07.1.079**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL  
LECTORA INSPIRE DALAM PEMBELAJARAN TEKS BERITA SISWA  
KELAS VII SMP PLUS AN-NUR AL MUNIR**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Universitas Islam Malang**

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa dan  
Sastra Indonesia**

**OLEH  
NADIA DITA PRATIWI  
NPM 219.01.07.1.079**

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

**JUNI 2023**

## ABSTRAK

**Pratiwi, Nadia Dita.** *Development of Audiovisual Learning Media Lectora Inspire in Learning News Text for Class VII Junior High School Plus Students An-Nur Al Munir.* Thesis, Field of Indonesian Language and Literature Education, Faculty of Teacher Training and Education, Islamic University of Malang, Supervisor I: Dr. Sri Wahyuni, M.Pd; Supervisor II : Dr. Itznaniyah Umie Murniatie, M.Pd.

**Keywords:** development, learning media, *lectora inspire*, News Text

Today's digital developments make it easier to apply learning media in the classroom. Therefore, technological developments now have a positive impact on educators. There are several choices of digital learning media that can be used in the teaching and learning process, one of which is audiovisual learning media *lectora inspire*. The advantage of *lectora inspire* learning media is that it produces varied teaching materials that can produce video, images and audio. This can aim to encourage students' enthusiasm for learning.

This study aims to explain the results of data on teacher needs and student needs, then explain the results of learning media development starting from design to producing products and then disseminating. *Lectora Inspire* learning media examines the news text material of grade VII Junior High School. Researchers have chosen a model that is in accordance with the product manufacturing process, namely the 4D model, the model chooses four stages, among others, defining, designing, developing, and deploying. In this stage, also assess expert validators by paying attention to the assessment if there is something that needs to be revised, product revisions are made.

The data collection used in this study is quantitative data and qualitative data. Quantitative data is obtained from the instrument assessment of each validator. Meanwhile, qualitative data is obtained from an assessment of comments/suggestions from expert validators. This study used a questionnaire instrument consisting of teacher needs questionnaires, student needs questionnaires, student characteristics questionnaires, media expert assessment questionnaires, linguist assessment questionnaires, content expert assessment questionnaires, learning designer expert assessment questionnaires and user assessment questionnaires.



The results of the media expert validator assessment are categorized as very valid by obtaining a percentage of 95.4%, the language validator assessment is categorized as valid by obtaining a percentage of 85.7%, the content expert validator assessment is categorized as valid by obtaining a percentage of 81.6%, the learning designer validator assessment is categorized as valid by obtaining a percentage of 86.6% while the assessment results by users are declared very valid.



## ABSTRAK

**Pratiwi, Nadia Dita.** *Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Lectora Inspire dalam Pembelajaran Teks Berita Siswa Kelas VII SMP Plus An-Nur Al Munir.* Skripsi, Bidang Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Malang, Pembimbing I : Dr. Sri Wahyuni, M.Pd ; Pembimbing II : Dr. Itznaniyah Umie Murniatie, M.Pd.

**Kata Kunci :** pengembangan, media pembelajaran, *lectora inspire*, Teks Berita

Perkembangan digital saat ini memudahkan dalam menerapkan media pembelajaran di kelas. Oleh karena itu perkembangan teknologi sekarang memberi dampak positif bagi tenaga pendidik. Ada beberapa pilihan media pembelajaran digital yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar salah satunya media pembelajaran audiovisual *lectora inspire*. Kelebihan media pembelajaran *lectora inspire* adalah menghasilkan bahan ajar yang variatif bisa menghasilkan video, gambar dan audio. Hal tersebut dapat bertujuan untuk mendorong semangat belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan hasil data kebutuhan guru dan kebutuhan siswa, lalu memaparkan hasil pengembangan media pembelajaran mulai dari perancangan sampai menghasilkan produk lalu disebar. Media pembelajaran *lectora inspire* mengkaji materi teks berita kelas VII SMP. Peneliti telah memilih model yang sesuai dengan proses pembuatan produk yaitu model 4D, model tersebut memiliki empat tahapan antara lain, pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Dalam tahap ini juga melakukan penilaian terhadap validator ahli dengan memperhatikan penilaian apabila ada yang perlu direvisi dilakukan revisi produk.

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian instrumen dari setiap validator. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari penilaian komentar/saran dari para validator ahli. Penelitian ini menggunakan instrumen angket yang terdiri dari angket kebutuhan guru, angket kebutuhan siswa, angket karakteristik peserta didik, angket penilaian ahli media, angket penilaian ahli bahasa, angket penilaian ahli isi, angket penilaian ahli perancang pembelajaran dan angket penilaian oleh pengguna.



Hasil dari penilaian validator ahli media dikategorikan sangat valid dengan memperoleh persentase 95.4%, penilaian validator bahasa dikategorikan valid dengan memperoleh persentase 85.7%, penilaian validator ahli isi dikategorikan valid dengan memperoleh persentase 81.6%, penilaian validator perancang pembelajaran dikategorikan valid dengan memperoleh persentase 86.6% sedangkan hasil penilaian oleh pengguna dinyatakan sangat valid.



## BAB I

### PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan beberapa hal mengenai pengantar penelitian, yaitu (1) latar belakang masalah, (2) rumusan masalah, (3) tujuan pengembangan, (4) spesifikasi produk, (5) manfaat pengembangan, (6) asumsi, (7) ruang lingkup & keterbatasan, (8) definisi istilah.

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

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.

Tujuan pendidikan dapat diwujudkan melalui pengembangan kualitas sumber daya manusia yaitu dengan cara menumbuhkan proses belajar mengajar yang efektif memuat, belajar merupakan komunikasi, belajar merupakan proses penyampaian pesan dengan menggunakan media sebagai perantaranya. Ada

beberapa macam media pesan salah satunya yaitu prosedur media yang terdapat berbagai macam jenisnya.

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 memiliki manfaat yang tidak bisa diabaikan untuk menunjang proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang pesat mempengaruhi media yang berbagai macam sesuai dengan kebutuhannya. Untuk itu siswa SMP juga perlu adanya penerapan teknologi yang modern agar terlatih untuk mengenal perkembangan teknologi. Guru juga perlu adanya pembekalan teknologi demi menunjang proses pembelajaran. Jadi, perlu menerapkan pengembangan media yang menarik agar pembelajaran tidak terkesan monoton.

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. Media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media *lectora* mampu mengatasi kendala yang dialami oleh siswa di kelas.

Permasalahan pembelajaran menjadi sasaran untuk pengembangan media pembelajaran, terciptanya pengembangan media pembelajaran dilihat dari masalah yang terjadi di lapangan. Misalnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada teks berita, kendala dalam proses pembelajaran seperti peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami teks berita, maka pendidik dapat menggunakan pengembangan media pembelajaran dari permasalahan tersebut yang bisa memfasilitasi serta menjawab permasalahan tersebut, selain itu data yang ditemukan hasil penilaian materi teks berita siswa kelas VII SMP Plus An-Nur Al Munir memperoleh nilai rata-rata cukup. Adanya pengembangan media pembelajaran Audiovisual agar peserta didik lebih mudah untuk memahami dan memperoleh ide sehingga menghasilkan karya tulis berupa teks berita. Penulisan teks berita merupakan proses berpikir kritis sehingga terciptanya pekerjaan mandiri dari setiap siswa. Untuk itu penerapan media pembelajaran yang menarik dengan unsur perkembangan teknologi membuat siswa dengan mudah untuk memahami pengetahuan teks berita.

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 mencakup 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.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini mengacu pada kurikulum merdeka belajar, khususnya untuk peserta didik kelas VII SMP/MTs adalah mengidentifikasi unsur-unsur teks berita, menelaah unsur kebahasaan dalam teks berita, menulis berita dan menyampaikan berita secara lisan. Pencapaian kompetensi yang telah ditentukan maka setiap guru mempersiapkan pembelajaran dengan baik. Menurut (Hattarina et al., 2022) kurikulum merdeka memiliki konsep kemandirian dan kemerdekaan bagi pendidikan untuk menentukan sendiri cara atau metode terbaik yang dapat digunakan selama proses belajar mengajar.

Sesuai pendapat tersebut kurikulum merdeka memberi kebebasan siswa dalam berpikir dan berpendapat. Diperoleh informasi mengenai beberapa kendala yang dialami dalam pembelajaran di kelas, dengan kebebasan siswa berpikir sebagian siswa atau mungkin guru dengan mudah mengakses materi di media sosial. Media yang di unduh dari media sosial tidak semuanya sama dalam topik pembelajaran. Selain itu siswa lebih menyukai belajar dengan media yang mereka belum pernah mengetahui, jadi rasa ingin tahu memahami siswa tinggi. Materi dari media sosial yang mudah di akses menurut peneliti membuat siswa menyepelkan pemahamannya.

Media pembelajaran yang dikembangkan ini didesain dari berbagai aplikasi yang disetarakan dengan karakteristik siswa SMP. Siswa kelas VII SMP rata-rata berusia 11-13 tahun yang mana masuk dalam masa remaja, masa awal remaja memiliki sifat emosi yang peka dan tidak stabil menimbulkan semangat belajar yang kurang baik. Untuk itu perlunya disiapkan fasilitas (media pembelajaran) yang mampu membuat perkembangan kemampuan berpikir siswa. Media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan respons dan hasil belajar siswa yang baik. Untuk itu dikembangkan media pembelajaran berbasis audiovisual *lectora inspire* yang mana untuk mengatasi kendala yang sudah dialami dalam proses pembelajaran.

*Lectora inspire* merupakan *software* yang diciptakan untuk merancang sebuah media pembelajaran. *Lectora inspire* menciptakan media yang kreatif dan interaktif sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi dan praktis sebagai media pembelajaran bagi guru. Aplikasi *lectora inspire* memiliki berbagai

kegunaan yang membuat media pembelajaran dapat dirangkai dengan kesesuaian materi seperti contoh (1) *lectora* bisa digunakan sebagai media pembelajaran pengelolaan materi yang akan di ajar. (2) *lectora* dengan mudah merangkai evaluasi siswa dengan berbagai keunikan tampilannya. (3) *lectora* tersedia fitur untuk menampilkan gambar, video, bahkan animasi. (4) *lectora* tersedia templat sebagai media pembelajaran dan mempermudah bagi guru.

Penelitian pengembangan media pembelajaran dengan materi teks berita kelas VII SMP Plus An-Nur Al Munir, alasan memilih materi teks berita karena dilihat dari kemampuan siswa dalam memahami materi teks berita data pendukung dari hasil penilaian yang mana masih perlu digali lagi, untuk itu dengan keefektifan pengembangan media pembelajaran ini akan di uji. Sesuai dengan kompetensi dasar mempelajari teks berita hingga memperoleh karya tulis teks berita.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis audiovisual *lectora inspire* dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks berita kelas VII SMP Plus An-Nur Al Munir dengan memanfaatkan media pembelajaran berunsur teknologi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun masalah berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana analisis kebutuhan guru dan siswa tentang media pembelajaran berbasis audiovisual *lectora inspire* dalam pembelajaran teks berita siswa kelas VII SMP Plus AN-NUR Al Munir?

- 2) Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran berbasis audiovisual *lectora inspire* dalam pembelajaran teks berita siswa kelas VII SMP Plus AN-NUR Al Munir?
- 3) Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis audiovisual dalam pembelajaran teks berita siswa kelas VII SMP Plus AN-NUR Al Munir ?

### 1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas penelitian ini memiliki tujuan penelitian yang menghasilkan media pengembangan berbasis Audiovisual yang akan diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMP Plus AN-NUR Al Munir.

Pengembangan media pembelajaran ini digunakan untuk guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Tujuan penelitian tersebut akan diuraikan sebagai berikut :

- 1) Untuk mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa tentang media pembelajaran berbasis audiovisual dalam pembelajaran teks berita siswa kelas VII SMP Plus AN-NUR Al Munir.
- 2) Untuk mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis audiovisual dalam pembelajaran teks berita siswa kelas VII SMP Plus AN-NUR Al Munir.
- 3) Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbasis audiovisual dalam pembelajaran teks berita siswa kelas VII SMP Plus AN-NUR Al Munir.

#### 1.4 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dirancang agar terciptanya tujuan positif untuk penyusun. Yaitu untuk memudahkan pengembangan media pembelajaran yang disusun secara praktis tentunya dirangkai secara sistematis dalam bentuk media pembelajaran yang berunsur teknologi. Media pembelajaran dalam materi teks berita ini disusun dan di kemas menarik dalam suatu aplikasi yang *disebut lectora inspire*. Media pembelajaran tersebut dalam menyajikan materi menampilkan teks, gambar, video, audio bahkan berupa animasi, maka siswa dengan enjoy memahami materi dan memudahkan siswa untuk berpikir kritis.

Pengembangan produk berupa media pembelajaran berbasis audiovisual untuk siswa kelas VII SMP yang mempunyai komponen sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dibuat dari aplikasi *lectora inspire*. Aplikasi tersebut sebagai bahan untuk pengembangan media pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran dikemas sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII yang mana sudah menggunakan kurikulum merdeka yang memuat kompetensi dasar teks berita yang dikemas sebagai media yang menarik.
- 3) Media pembelajaran tersebut terdapat penjelasan berupa teks, gambar, video, audio dan animasi.
- 4) Format media pembelajaran yang dirancang sebagai berikut :
  - a. Sampul (halaman awal profil penulis)
  - b. Tombol-tombol (berisi mengenai langkah-langkah petunjuk)

- c. Menu pertama (terdapat beberapa tombol kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian, materi ajar, quis, info penulis)

### 1.5 Manfaat Pengembangan

Penelitian pengembangan media ini memiliki manfaat pengembangan, yang mana pada media Audiovisual menggunakan aplikasi *lectora inspire*. Adapun manfaat yang dimiliki yaitu secara teoritis dan praktis yang akan diuraikan sebagai berikut.

- 1) Manfaat teoritis, didukung dengan adanya teori belajar konstruktivisme yang mana dalam teori ini lebih mengutamakan proses belajar dan kebebasan dalam berpikir kritis. Pembelajaran siswa pun ditugaskan untuk mengembangkan bahasa sendiri sesuai dalam kompetensi dasar materi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Diharapkan penelitian pengembangan media pembelajaran ini mampu memberikan wawasan dalam penciptaan media dan penggunaan media pembelajaran bahasa Indonesia, tentunya memberikan referensi pengembangan produk media pembelajaran bagi peneliti selanjutnya.
- 2) Manfaat praktis, sebagai berikut:
  - a. Bagi siswa, sebagai sarana untuk mempermudah memahami materi dan menyenangkan dalam belajar. Dengan menggunakan media Audiovisual tepatnya aplikasi *lectora inspire* ini dikemas semenarik mungkin agar minat siswa termotivasi sehingga dengan mudah mengembangkan pemahaman peserta didik.

- b. Bagi guru, sebagai gambaran untuk selanjutnya lebih kreatif dalam pengembangan media pembelajaran, media Audiovisual dengan menggunakan aplikasi *lectora inspire* dapat membantu guru agar lebih menumbuhkan antusias siswa dan menghilangkan rasa bosan siswa dalam belajar karena adanya media menarik ini.
- c. Bagi SMP Plus An-Nur Al Munir, sebagai acuan media pembelajaran yang inovatif, yang bisa mengembangkan media pembelajaran yang membuat siswa menyenangkan dalam belajar.

### 1.6 Asumsi

Asumsi adalah suatu pernyataan yang tidak diragukan lagi kebenarannya. Asumsi sebagai dasar landasan dan harus dibuktikan kebenarannya dalam penelitian. Dengan adanya pernyataan tersebut dapat dirumuskan asumsi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis audiovisual *lectora inspire* dalam pembelajaran teks berita kelas VII SMP Plus AN-NUR Al Munir sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran berbasis Audiovisual ini dirangkai untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dan mengurangi rasa bosan siswa untuk belajar.
- 2) Teks berita merupakan pembelajaran yang melatih siswa agar berpikir kritis dan mengamati kejadian fakta yang terjadi sehingga menghasilkan karya siswa berupa menulis teks berita.



## 1.7 Ruang Lingkup dan Keterbatasan

### 1.7.1 Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memperjelas masalah yang akan dibahas dan agar tidak terjadi pembahasan yang meluas atau menyimpang, maka perlu adanya suatu batasan masalah. Adapun ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa audiovisual berbasis *software lectora inspire*, dalam penyampaian materi teks berita berupa teks, gambar, audio, video, dan animasi. Agar penerapan pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi.
- b. Penelitian ini menggunakan pengembangan media pembelajaran berbasis audiovisual yang terdapat panduan penggunaan media pembelajaran *lectora inspire*.
- c. Penelitian ini yang menghasilkan produk pembelajaran terdiri dari 4 (empat) kompetensi dasar mengenai materi teks berita kelas VII.
- d. Hasil media pembelajaran hanya dapat digunakan pada materi bahasa Indonesia materi teks berita kelas VII SMP.
- e. Penelitian ini dikemas agar mengetahui apakah media pengembangan tersebut layak atau tidak.

### 1.7.2 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian sebagai berikut:

- a. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada siswa kelas VII SMP.

- b. Produk pengembangan media pembelajaran untuk materi teks berita tepatnya pada kompetensi dasar memahami unsur dan kaidah kebahasaan teks berita serta menulis teks berita.
- c. Media pembelajaran divalidasi oleh validator ahli dan validator praktisi.

### 1.8 Definisi Istilah

Paparan definisi istilah sangat perlu setelah melakukan penelitian untuk menghindari berbagai pendapat istilah yang digunakan. Adapun istilah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media adalah proses pembuatan produk sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, unik dan menyenangkan terhadap aktivitas pembelajaran siswa.
- 2) Media pembelajaran adalah bahan penyampaian pesan berbentuk materi dan bisa disebut sebagai jembatan untuk sarana mempermudah siswa dalam memahami agar tercapai tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang baik.
- 3) Media pembelajaran berbasis Audiovisual merupakan media pembelajaran yang memiliki dua unsur yaitu gambar dan suara atau melibatkan dua indra yaitu indra penglihat dan indra pendengar.
- 4) *Lectora Inspire* merupakan *software* khusus penggunaan media pembelajaran berupa presentasi yang mana terdapat teks, gambar, audio, video, animasi dan sebagainya.



- 5) Teks berita merupakan teks yang berisi mengenai informasi fakta dalam lapangan, mengenai kejadian atau peristiwa yang diuraikan berbentuk tulisan maupun lisan.



## BAB V

### PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan beberapa hal mengenai (1) Simpulan, (2) Saran pemanfaatan.

#### 5.1 Simpulan

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. Guru bahasa Indonesia SMP Plus An-Nur Al Munir juga mengatakan setuju apabila dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya teks berita menggunakan media pembelajaran *lectora inspire*, tujuannya agar menumbuhkan dan mengajak siswa mampu berpikir kritis
- 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*

Model 4D digunakan sebagai memperoleh produk pengembangan sehingga menghasilkan data yang dipaparkan pada bab IV.

a) Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini menghasilkan data kebutuhan guru dan siswa beserta karakteristik peserta didik untuk dikembangkan dalam penyusunan media pembelajaran, jadi penyusunan produk memperhatikan data hasil analisis kebutuhan guru dan kebutuhan siswa.

b) Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap ini perancangan media pembelajaran berupa penyusunan materi dengan memperhatikan kesesuaian capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada materi teks berita.

c) Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini bertujuan untuk pengaplikasian materi yang sudah dirancang ke dalam media pembelajaran *lectora inspire*. Lalu melakukan tahap penilaian kepada validator ahli.

d) Tahap *Dissiminate* (Penyebaran)

Tahap ini yaitu penggunaan media yang sudah diuji kelayakan kepada siswa kelas VII SMP Plus An-Nur Al Munir Dampit dengan jumlah 20 siswa.

3) Hasil penilaian validator ahli media, bahasa, isi, perancang pembelajaran dipaparkan sebagai berikut.

- a. Validator ahli materi dinyatakan sangat valid dengan hasil persentase sebesar 95.46%

- b. Validator ahli bahasa dinyatakan valid dengan hasil persentase sebesar 85.7%
- c. Validator ahli isi dinyatakan valid dengan hasil persentase sebesar 81.6%
- d. Validator ahli perancang pembelajaran dinyatakan valid dengan hasil persentase sebesar 86.6%
- e. Validator pengguna pembelajaran dinyatakan valid dengan hasil persentase sebesar 90%

## 5.2 Saran Pemanfaatan

Adapun beberapa saran pemanfaatan yaitu (1) Pemanfaatan produk (2) Penyebaran produk (3) Pengembangan lebih lanjut, akan dipaparkan sebagai berikut.

### 5.2.1 Saran Pemanfaatan Produk

#### 1) 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.

#### 2) 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.

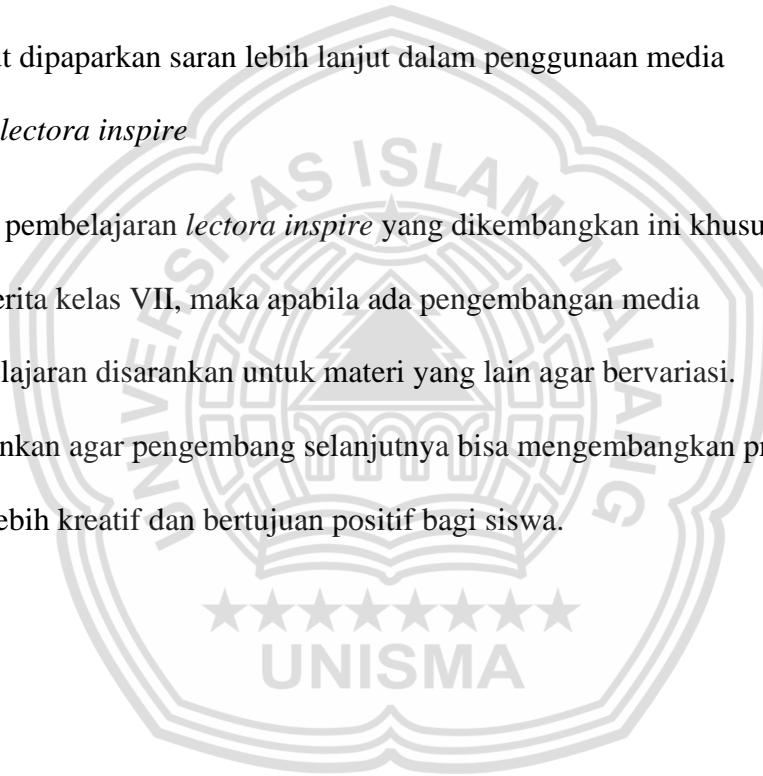
### 5.2.2 Saran Penyebaran Produk

Pengembangan produk media pembelajaran *lectora inspire* hanya disebarakan pada satu kelas yaitu kelas VII A SMP Plus An-Nur Al Munir Dampit yang mana di kelas tersebut terdapat 20 siswa. Disarankan supaya pengembangan produk media pembelajaran ini bisa disebarakan dengan skala besar.

### 5.2.3 Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Berikut dipaparkan saran lebih lanjut dalam penggunaan media pembelajaran *lectora inspire*

- 1) Media pembelajaran *lectora inspire* yang dikembangkan ini khusus materi teks berita kelas VII, maka apabila ada pengembangan media pembelajaran disarankan untuk materi yang lain agar bervariasi.
- 2) Disarankan agar pengembang selanjutnya bisa mengembangkan produk yang lebih kreatif dan bertujuan positif bagi siswa.



### 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.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107.
- Andari, I. Y. (2019). Pentingnya media pembelajaran berbasis video untuk siswa jurusan ips tingkat SMA se-Banten. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 263–275.
- Aulya, R. A., Asyhar, R., & Yusnaidar, Y. (2021). Pengembangan E-Modul Kimia Berbasis PjBL-STEM untuk Pembelajaran Daring Siswa SMA pada Materi Larutan Penyangga. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry (On Progress)*, 13(2), 84–91.
- Ernanida, E., & Al Yusra, R. (2019). Media audio visual dalam pembelajaran PAI. *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 101–112.
- Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2022). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan dan Pendidik)*. Pascal Books.
- Firdaus, W., & Tamsin, A. C. (2019). KARAKTERISTIK STRUKTUR DAN KEBAHASAAN TEKS BERITA KARYA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 12 PADANG. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(4), 35. <https://doi.org/10.24036/106909-019883>
- Harefa, T. (2021). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI UNSUR-UNSUR TEKS BERITA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM QUIZ. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(2), 377–388. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v4i2.3278>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta media group.
- Hattarina, S., Saila, N., Faradilla, A., Putri, D. R., & Putri, R. R. G. A. (2022). Implementasi Kurikulum Medeka Belajar Di Lembaga Pendidikan. *SEMINAR NASIONAL SOSIAL, SAINS, PENDIDIKAN, HUMANIORA (SENASSDRA)*, 1(1), 181–192.



- 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).
- Karisma, D. (2020). ANALISIS UNSUR-UNSUR KELENGKAPAN BERITA DALAM TEKS BERITA SISWA MTS. MUHAMMADIYAH LEBUNG ITAM. *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(1), 95.  
<https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v18i1.4359>
- Kristanto, S. A., Harti, H., & Patrikha, F. D. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN LECTORA INSPIRE PADA MATA KULIAH SALESMANSHIP. *Jurnal PROFIT*, 8(2), 84–94.
- Kurniawan, P. Y., & Mumpuni, A. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire pada Guru-Guru SMP. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(6), 3410–3422.
- Lesmono, A. D., Wahyuni, S., & Alfiana, R. D. N. (2021). Pengembangan bahan ajar fisika berupa komik pada materi cahaya di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 1(1), 100–105.
- Mandasari, D., Rahman, K., & Faishol, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif Lectora Inspire. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1), 37–55.
- 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>
- Muttaqin, K., & Murniatie, I. U. (2020b). 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>
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., & Kaunang, F. J. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

- Pitoy, A. D., Wowor, V. N. S., & Leman, M. A. (2021). Efektivitas Dental Health Education Menggunakan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar. *E-GiGi*, 9(2), 243–249.
- Pramitasari, A., & Khofifah, I. (2022). Analisis Wacana Kritis Pendekatan Teun A Van Dijk pada Pemberitaan “PMK Mengancam, Ridwan Kamil Minta Pemda Waspadai Hewan Ternak Jelang Idul Adha” dalam Sindo News. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(2), 307–316. <https://doi.org/10.54082/jupin.82>
- Pratiwi, N. (2018). Kemampuan siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Torue dalam menulis teks berita. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 3(4).
- Putri, W., & Ratna, E. (2020). KORELASI KETERAMPILAN MENYIMAK TEKS BERITA DENGAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS BERITA. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(3), 461. <https://doi.org/10.24036/108235-019883>
- 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.
- Rosyid, M. Z., Sa’diyah, H., & Septiana, N. (2021). *Ragam media pembelajaran*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Sa’adah, R. N. (2021). *METODE PENELITIAN R&D (Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media.
- 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.