

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA FABEL  
BERBASIS *LECTORA INSPIRE* MENGGUNAKAN METODE C3T PADA KELAS VII  
SMP NEGERI 3 OGAN KOMERING ULU SUMATERA SELATAN**

**Bella Shanty Wardini**

**Universitas PGRI Yogyakarta**

**E-mail: [bella.shanty208@gmail.com](mailto:bella.shanty208@gmail.com)**

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan media pembelajaran menulis teks cerita fabel berbasis *lectora inspire*. 2) Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran menulis teks cerita fabel berbasis *lectora inspire*. 3) Mengetahui kualitas media pembelajaran menulis teks cerita fabel berbasis *lectora inspire*. 4) Mengetahui efektivitas media pembelajaran menulis teks cerita fabel berbasis *lectora inspire*.

Jenis penelitian yaitu penelitian pengembangan (R&D) model Borg dan Gall. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 3 OKU, Sumatera Selatan. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII sebanyak 5 siswa. Prosedur pengembangan melalui tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli materi dan media, angket respon siswa, *pre-test* dan *post-test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) Produk berupa media *lectora inspire* untuk pembelajaran menulis teks cerita fabel siswa SMP Negeri 3 OKU; 2) kualitas media *lectora inspire* baik dan layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan media mendapatkan skor 62 dengan kriteria sangat baik. 3) respon siswa terhadap media pembelajaran *lectora inspire* mendapatkan respon senilai 46 dengan nilai presentase 92% pada kualifikasi sangat baik; 4) hasil tes siswa efektif dengan hasil menunjukkan rata-rata yang berbeda dan signifikan.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Lectora Inspire*, Teks Cerita Fabel

**Abstract**

*This study aims to: 1) Develop learning media to write fable story texts based on lectora inspire. 2) Knowing the student's response to the learning media of writing fable story texts based on lectora inspire. 3) Knowing the quality of learning media in writing fable story texts based on Lectora Inspire. 4) Knowing the effectiveness of learning media in writing fable story texts based on lectora inspire.*

*This type of research is the research development (R&D) model of Borg and Gall. The research was conducted at SMP Negeri 3 OKU, South Sumatra. The research subjects were 5 grade students. The development procedure goes through the potential and problem stages, data collection, product design, design validation, design revision, product testing. Data collection*

*techniques used material and media expert validation sheets, student response questionnaires, pre-test and post-test.*

*The results of this study indicate: 1) The product in the form of lectora inspire media for learning to write fable story texts for students of SMP Negeri 3 OKU; 2) the quality of the Lectora Inspire media is good and feasible based on the results of the validation of the material and media experts getting a score of 62 with very good criteria. 3) student responses to learning media Lectora Inspire get a response worth 46 with a percentage value of 92% on very good qualifications; 4) student test results are effective with the results showing a different and significant mean.*

*Keywords: Development, Learning Media, Lectora Inspire, Fable Story Text*

## **PENDAHULUAN**

Di era globalisasi ini pendidikan adalah investasi jangka panjang kehidupan. pendidikan digunakan untuk mengembangkan potensi diri sebagaimana disebutkan dalam UUD nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Menimbang pentingnya pendidikan maka kualitas pendidikan dari berbagai sektor harus diperhatikan.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang harus dimiliki oleh setiap perkembangan kurikulum pendidikan. Selain sebagai alat komunikasi utama dalam suatu bangsa. Melalui mata pelajaran bahasa Indonesia siswa dapat memperoleh kesadaran cara berfikir yang dapat digunakan untuk mengembangkan potensi siswa dan menjadikan pribadi yang berperilaku baik mencerminkan budaya dan karakter bangsa (Endah, 2011:27). Dalam bahasa Indonesia mempunyai 4 keterampilan yaitu salah satunya adalah keterampilan menulis.

Menulis merupakan alat komunikasi secara tidak langsung. Untuk menghasilkan karya tulis yang bermanfaat dalam proses menulis dibutuhkan ide-ide, pengalaman, pembendaharaan kosa kata, serta daya imajinasi. Imajinasi menjadi salah satu hambatan para siswa untuk menghasilkan tulisan seperti cerita fabel, narasi dll. Cerita fabel adalah cerita yang diperankan oleh binatang, didalamnya terdapat pesan-pesan moral untuk membentuk karakter siswa. Berbagai karakter yang diperankan membuat setiap pembaca dapat mempelajari nilai-nilai yang terkandung.

Guru sebagai fasilitator harus memiliki rancangan sedemikian rupa agar tercapainya tujuan pembelajaran menulis cerita fabel. Revolusi ilmu pengetahuan kini sudah mewarnai

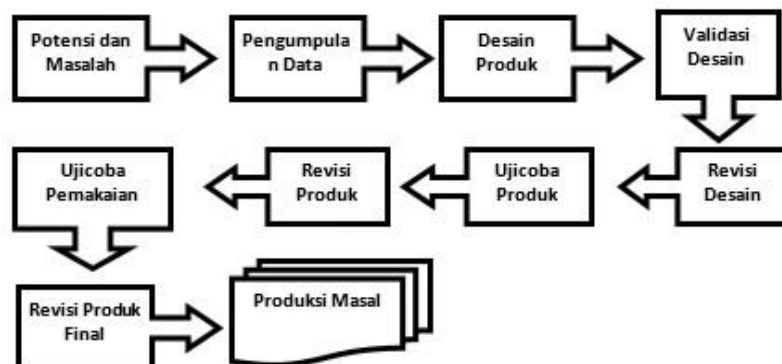
pendidikan. Media pembelajaran sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2011:7). Media pembelajaran kini sangat bervariasi salah satunya adalah *lectora inspire*. *Lectora inspire* adalah software paket lengkap yang menyediakan beragam template yang siap diisi oleh dengan materi pembelajaran yang akan disajikan.

Berdasarkan observasi sebelum penelitian di SMP N 3 OKU maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut: 1) masih banyaknya guru yang belum sepenuhnya menggunakan media berbasis TI. Guru hanya sebatas dengan media konvensional dan metode ceramah membuat guru masih menjadi dominan didalam kelas. Media pembelajaran TI hanya sebatas *powerpoint* dengan kurangnya keterampilan guru tentang *powerpoint*. Sehingga perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat membangkitkan antusias siswa.

Berdasarkan uraian diatas, artikel penelitian ini mengulas pengembangan media pembelajaran menulis cerita fabel berbasis *lectora inspire*. Harapan media pembelajaran ini dapat memberikan kemudahan siswa dalam menulis cerita fabel.

## METODE

Pengembangan media pembelajaran menulis teks cerita fabel berbasis *lectora inspire* ini menggunakan metode *research and development* (R & D) dengan model Baorg dan Gall dalam Sugiyono (2016 :298) adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan sebagai berikut:



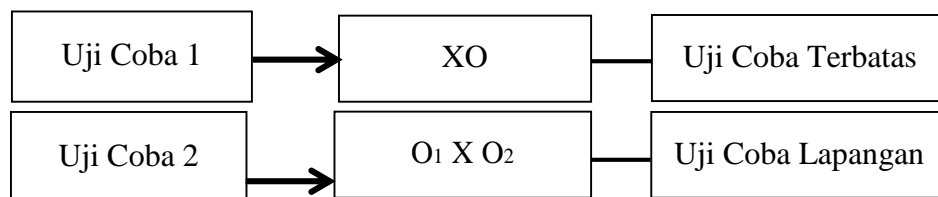
Validasi digunakan untuk menilai apakah rancangan yang telah dibuat layak atau tidak digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi menghadirkan dosen sebagai ahli media dan guru bahasa Indonesia sebagai ahli materi. Validasi ahli media dilakukan 2 kali hal ini dilakukan untuk lebih menyempurnakan media yang telah dibuat. Untuk mengetahui hasil validasi peneliti menggunakan angket dengan skala likert sebagai berikut:

Pedoman penskoran Penilaian Ahli (Widoyoko. 2014: 105)

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat kurang	1

Setelah media direvisi maka ahli media menilai media dan mendapat skor 62 dengan kriteria sangat baik. Sedangkan pada ahli materi mendapatkan skor 62 dengan kriteria sangat baik.

Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan sistem kerja tersebut. Pengujian dilakukan untuk informasi apakah sistem kerja dapat berjalan efektif dan efisiensi. Uji coba dilakukan dengan cara eksperimen, yaitu membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai media pembelajaran *lectora inspire*.



Subjek dalam penelitian ini adalah uji coba terbatas 5 orang siswa SMP N 3 OKU.

Instrumen pengumpulan data digunakan untuk membantu peneliti dalam mengumpulkan data-data agar penelitian sistematis dan mempermudah peneliti. Instrumen yang digunakan adalah 1) wawancara tidak terstruktur kepada guru bahasa Indonesia dan siswa SMP N3 OKU. 2) angket, 3) tes digunakan untuk membandingkan hasil sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*).

Pengambilan data dari angket respon siswa terhadap media pembelajaran menggunakan skala guttman menggunakan jawaban “tidak” dan “ya”. Skala ini baik untuk menyakinkan peneliti tentang kesatuan dimensi dari variable yang memiliki banyak dimensi (Purwanto, 2018: 47). Selanjutnya hasil yang diperoleh diubah kedalam bentuk nilai. Dalam mengubah presentase mengacu pada konversi persentase skala 5 menurut Sunarti dan Selly (2014: 184) yang disajikan dalam tabel berikut:

<b>Interval Presentase Tingkat Penguasa</b>	<b>Skala Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
85% - 100%	A	Baik sekali
75% - 84%	B	Baik
60% - 74%	C	Cukup
40% - 59%	D	Kurang
0% - 39%	E	Gagal

## **HASIL PENELITIAN**

### **1. Analisis kualitas media pembelajaran *lectota inspire***

Pada tahap validasi design berisi penilaian produk untuk mengetahui bahwa produk yang telah dikembangkan sudah valid atau layak untuk diuji cobakan kepada siswa. Validasi dilakukan oleh 2 orang ahli yang terdiri dari satu orang ahli materi dan satu orang ahli media. Validasi materi dilakukan oleh orang yang menguasai pembelajaran bahasa Indonesia yaitu guru bahasa Indoensia dan validasi media dilakukan oleh orang yang menguasai media pembelajaran terutama media IT sesuai dengan media pembelajaran *lectora inspire* yaitu seorang dosen pendidikan bahasa dan sastra Indonesia.

Hasil penilaian dari para ahli dalam bentuk angket kemudian dianalisis sehingga dapat disimpulkan. Masukan dari para ahli dijadikan sebagai bahan untuk merevisi produk media pembelajaran agar menjadi lebih baik dan dapat diuji cobakan.

a. Hasil Penilaian Ahli materi

Nama : Bambang Edi Susilo, S.Pd

Pekerjaan : Guru Bahasa Indonesia

Instansi : SMP N 3 OKU

**Tabel 4.1: Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Indikator	Aspek yang dinilai	Nomor butir soal				
			1	2	3	4	5
1	Kualitas materi	Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar					✓
2		Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar					✓
3	Sajian materi	Kebenaran dan kedalaman isi/konsep materi menulis teks cerita fabel					✓
4		Kejelasan materi dan konsep menulis teks cerita fabel				✓	
5		Aktualisasi materi teks cerita fabel yang disampaikan					✓
6		Penggunaan bahasa dalam menjelaskan teori materi teks cerita fabel				✓	
7	Tampilan	Ketepatan sistematika penyajian materi teks cerita fabel				✓	
8		Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi cerita febel.				✓	
9		Ketepatan pemilihan gambar					✓
10		Ketepatan pemilihan video untuk dikaitan dengan materi teks cerita fabel					✓
11		Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi cerita fabel.				✓	
12	Evaluasi	Petunjuk pengerjaan latihan menulis cerita fabel				✓	

13		Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi				✓	
14		Tingkat kesulitan berdasarkan variasi kesulitan evaluasi				✓	
<b>Skor Total</b>			62				
<b>Kriteria</b>			<b>Sangat Baik</b>				

Berdasarkan tabel 4.1 dapat disimpulkan bahwa dengan menjumlahkan semua skala penilaian, skor total yang diperoleh yaitu 62 dari 14 butir penilaian. Apabila dilihat dari pedoman penilaian dengan rentang nilai 57-70, nilai 62 memiliki kriteria sangat baik..

b. Hasil Penilaian Ahli Media

Nama : Fitri Jamilah, M.Pd

Pekerjaan : Dosen

Instansi : Universitas PGRI Yogyakarta

**Tabel 4.2: Hasil Validasi Ahli Media**

No	Komponen	Aspek yang di nilai	Nomor butir soal				
			1	2	3	4	5
1	Teks	Pemilihan jenis dan ukuran teks pada media pembelajaran <i>Lectora Inspire</i>				✓	
2		Pengaturan jarak, baris, alenia pada media				✓	
3	Gambar	Ketepatan penempatan gambar				✓	
4		Kejelasan gambar dan animasi				✓	
5		Kemenarikan animasi dan gambar				✓	
6		Kecepatan animasi				✓	
7	Suara	Kesesuaian volume musik pada video				✓	
8	Navigasi	Pilihan dan kemudahan tombol navigasi				✓	
9	Warna	Kejelasan kontras warna				✓	
10		Keserasian background dengan materi				✓	
11	Evaluasi	Kejelasan petunjuk penggunaan media				✓	

12		Pemberian umpan balik terhadap respon siswa				✓	
13		Efisiensi penggunaan slide				✓	
14	Pembelajaran n	Ketepatan media dengan tujuan pengajaran					✓
15		Sesuai dengan taraf berfikir siswa					✓
<b>Skor Total</b>			<b>62</b>				
<b>Kriteria</b>			<b>Sangat Baik</b>				

Berdasarkan tabel 4.2 dapat disimpulkan bahwa dengan menjumlahkan semua skala penilaian, skor total yang diperoleh yaitu 62 dari 15 butir penilaian. Apabila dilihat dari pedoman penilaian dengan rentang nilai 61-75, nilai 62 memiliki kriteria sangat baik..

## 2. Analisis respon siswa media pembelajaran *lectota inspire*

Setelah dilakukan uji coba produk langkah selanjutnya yaitu penyebaran angket respon siswa yang dilakukan setelah pembelajaran menggunakan media lectora inspie. Berikut adalah hasil dari analisis angket respon siswa.

### Analisis Hasil Respon Siswa

No	Nama	Jawaban Angket Respon Siswa										Total	Presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Qoriatun Najwa Anisa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	$\frac{10}{10} \times 100\%$ = 100%
2	Tiara Amelia Febriyani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	$\frac{10}{10} \times 100\%$ = 100%
3	Niswa Tuzzahra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	$\frac{10}{10} \times 100\%$ = 100%
4	Amilatu Alfiah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	$\frac{10}{10} \times 100\%$ = 100%



5	M. Hakky Pratama AR	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	6	$\frac{6}{10} \times 60\%$ = 100%
	Jumlah	6	6	6	5	6	5	5	5	6	5	55	$\frac{46}{50} \times 100\%$ = 92%

Berdasarkan respon siswa yang dilakukan pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor total 46 dengan nilai presentase 92%. Berdasarkan presentase pada rentang 85%-100%, maka respon siswa terhadap *lectora inspire* sebagai media pembelajaran keterampilan menulis memiliki kriteria sangat baik.

### 3. Analisa Kualitas Media Pembelajaran Lectora Inspire

#### a. Uji normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengkaji normal atau tidaknya sebaran dalam penelitian. Data uji normalitas ini diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* pembelajaran cerita fabel. Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS 20. Pengujian normalitas menggunakan rumus . Nurgiantoro (dalam Trianto, 2011:64) Syarat data dikatakan normal jika indeks yang diperoleh baik *kolmogorov-smirnov* maupun *Shapiro-wilk* adalah  $P > 0,05$ . Dari hasil analisis yang dilakukan dengan program SPSS 20 memperoleh data sebagai berikut.

#### Uji Normalitas

Posttest	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,349	5	,046	,771	5	,046
Posttest	,300	5	,161	,883	5	,325

Hasil perhitungan uji normalitas diketahui pada hasil *pre-test* nilai *kolmogorov-smirnov* sebesar 0,046 dan nilai *shapiro-wilk* 0,046 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* pembelajaran teks cerita fabel berdistribusi normal. Pada perhitungan uji normalitas hasil *post-test* diketahui nilai *kolmogorov-smirnov* sebesar 0,161 dan nilai *shapiro-wilk* 0,325.

Maka dapat disimpulkan bahwa data *post-test* pembelajaran teks berita berdistribusi normal.

b. Uji Efektivitas

Dari hasil uji coba kelompok kecil diperoleh data sebagai berikut.

No	Nama	Nilai	
		Pre test	Post test
1	Amilatu Alfiah	40	90
2	M. Hakky Pratama AR	30	100
3	Niswa Tuzzahra	50	90
4	Qoriatun Najwa Anisa P	50	90
5	Tiara Amelia Febriyani	50	80
<b>Jumlah</b>		<b>220</b>	<b>450</b>

Dari table 4.4 diperoleh data sebagai berikut:

**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Paired Sample 1 Pretest	44,00	5	8,944	4,000
Posttest	90,00	5	7,071	3,162

Dari perhitungan dengan bantuan SPSS 20, diperoleh data kelompok 1 (*pre-test*) dengan jumlah responden memiliki rata-rata 44,00 dan untuk kelompok 2 (*post-test*) dengan jumlah responden 5 memiliki rata-rata 90,00 Setelah itu dilakukan perhitungan *t* hitung menggunakan bantuan aplikasi SPSS 20 dengan hasil:

**Paired Samples Test**

Paired Differences	T	df	
--------------------	---	----	--

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pretest - Posttest	-46,000	15,166	6,782	-64,831	-27,1692	-6,782	4	,002

Dari hasil perhitungan uji-t dapat kita lihat bahwa  $t_{hitung}$  adalah -6,782. Pada t tabel dengan derajat kebebasan (n-1) 4 dan taraf signifikan 1% adalah 0,000. Berarti  $t_{hitung}$  lebih besar dari t tabel ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) maka dapat dikatakan signifikan. Berdasarkan nilai rata-rata yang berbeda pada hasil tes sebelum menggunakan media *lectora inspire* dan setelahnya, serta memiliki taraf signifikansi 0,000 ( $0,00 < 0,05$ ) maka dapat peneliti simpulkan bahwa media *lectora inspire* yang digunakan sebagai media pembelajaran cerita fabel siswa efektif.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan hasil pembahasan, maka hasil penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model Sugiono dengan 10 tahapan yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) design produk, 4) validasi design, 5) revisi design, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) uji coba pemakaian, 10) revisi produk dan produk akhir. Penelitian ini menghasilkan

media *lectora inspire* sebagai media pembelajaran materi menulis teks cerita Fabel pada siswa kelas VII SMPN 3 OKU.

2. Pengembangan media pembelajaran *lectora inspire* materi menulis teks cerita fabel pada kelas VII SMPN 3 OKU apabila ditinjau dari ahli media memperoleh skor 62 dengan kriteria sangat baik sedangkan berdasarkan ahli materi skor 62 dengan kriteria sangat baik.
3. Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa memperoleh skor 46 dengan nilai presentase 92% pada rentang 85%-100% memiliki kriteria sangat baik. Maka respon siswa terhadap media pembelajaran *lectora inspire* sebagai media pembelajaran materi menulis cerita fabel dapat diterima dengan baik oleh siswa.
4. Efektivitas media *lectora inspire* sebagai media pembelajaran materi menulis cerita fabel pada siswa kelas VII SMP berdasarkan hasil tes Dari perhitungan dengan bantuan SPSS 20, diperoleh data *pre-test* dengan jumlah responden 5 memiliki rata-rata 44,00 dan *post-test* dengan jumlah responden 5 memiliki rata-rata 90,00 jika dikonversikan menjadi data kualitatif termasuk dalam rentang  $59,96 < X < 79,88$  dengan kriteria sangat baik. Dari perhitungan taraf signifikansi dengan uji-t diperoleh hasil t hitung adalah 6,782. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *lectora inspire* sebagai media pembelajaran keterampilan menulis cerita fabel efektif.

## **B. Saran**

Berdasarkan keterbatasan penelitian, maka pembuatan media pembelajaran *lectora inspire* ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu beberapa saran pemanfaatan dan pembuatan produk yang dibutuhkan yaitu:

1. *Lectora inspire* yang telah dikembangkan menjadi media pembelajaran keterampilan menulis siswa dapat menjadi alternatif sumber belajar.
2. Media pembelajaran *lectora inspire* diharapkan tidak hanya pada materi cerita fabel, tetapi dapat dikembangkan pada materi-materi yang lain.
3. Dalam penelitian pengembangan ini peneliti hanya dapat menyelesaikan pada tahap uji coba produk dengan 5 responden. Hal ini dikarenakan masih dalam kondisi virus COVID-19. Sehingga peneliti berharap kedepannya penelitian ini dapat diteruskan hingga tahap akhir.

## **Rujukan Pustaka**

- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti & Selly Rahmawati. 2014. *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Andi Offset
- Sadiman, Arief S. dkk. 2011. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sulityowati, Endah. 2012. *Implementasi kurikulum pendidikan karakter*. Yogyakarta : PT Citra Aji Parama
- Purwanto. 2018. *Teknik Penyusunan Instrumen*. Magelang : StaiaPress.