

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *LECTORA INSPIRE* DALAM
PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ANEKDOT PADA
SISWA KELAS X SMA NEGERI 3 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Arba Ina Putri

Nomor Induk Mahasiswa 06021281621028

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan Bahasa dan Seni



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2020

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
LECTORA INSPIRE DALAM PEMBELAJARAN MENULIS
TEKS ANEKDOT PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 3
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Arba Ina Putri

NIM 06021281621028

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan,

Pembimbing 1,



**Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
NIP 196207181987032001**

Pembimbing 2,



**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002**

Mengetahui

Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,



**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
LECTORA INSPIRE DALAM PEMBELAJARAN MENULIS
TEKS ANEKDOT PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 3
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Arba Ina Putri

NIM 06021281621028

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Senin

Tanggal : 27 Juli 2020

TIM PENGUJI

1. Ketua : Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.



2. Sekretaris : Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.



**Indralaya, Agustus 2020
Mengetahui,
Koordinator Program Studi,**



**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arba Ina Putri

NIM : 06021281621028

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Agustus 2020
Yang membuat pernyataan,

Arba Ina Putri
NIM 06021281621028

KUPERSEMBAHKAN SKRIPSI INI KEPADA:

1. Yang Utama Dari Segalanya, sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.
2. Bak dan Mamak Tercinta. Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Bakku tercinta (MF. Taqwa), dan Mamakku tercinta (Armiliati) yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selebar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Bak dan Mamak karena kusadar, selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Untuk Bak dan Mamak yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku menjadi lebih baik. Terima Kasih Bak dan Mamak.
3. Ayuk dan kakak tercinta. Untuk ayuk (Andita Romulia, S.Km.), kakak (Zurfiandia Busmat, S.E.), dan kakak (Sodaqta Haryadi, S.T.), tiada yang paling mengharukan saat kumpul bersama kalian, terima kasih atas doa dan bantuan kalian selama ini, hanya karya kecil ini yang dapat aku persembahkan. Maaf belum bisa menjadi terbaik seutuhnya, tapi aku akan selalu menjadi yang terbaik untuk kalian semua.
4. Rektor Universitas Sriwijaya Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaff, MSCE. yang senantiasa memenuhi sarana dan prasarana perkuliahan dengan baik, mendengarkan aspirasi dari mahasiswa, dan mendukung mahasiswa dalam hal morel dan materil selama proses pembelajaran di Universitas Sriwijaya.
5. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Sofendi, M.A., Ph.D., dan semua jajaran di Dekanat FKIP Unsri yang selalu mempermudah proses administrasian saya, memenuhi kebutuhan mahasiswa khususnya di FKIP, dan memperlancar semua urusan perkuliahan saya.

6. Dosen pembimbing tugas akhirku. Ibu Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd., dan Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., P.hD. selaku dosen pembimbing tugas akhir saya, terima kasih banyak ibu, saya sudah dibantu selama ini, sudah dinasehati, sudah diajari, saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran dari ibu. Terima kasih banyak bu, ibu adalah dosen favorit saya.
7. Dosen penguji saya Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum., Drs. Kasmansyah, M.Hum., dan Dr. Santi Oktarina, M.Pd., serta Dosen validator produk yang saya kembangkan Drs. Santi Oktarina, M.Pd., Dr. Zahra Alwi, M.Pd., dan Akhmad Rizqi Turama, S.Pd., MA. Terima kasih telah membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini semoga Bapak dan Ibu sehat selalu.
8. Seluruh Dosen Pengajar di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, terima kasih banyak untuk semua ilmu, didikan dan pengalaman yang sangat berarti yang telah Bapak/Ibu berikan kepada kami.
9. Admin Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (Kak Andi) yang selalu saya reportkan dalam hal administrasi di kampus, terima kasih kak Andi semoga semua jerih payahmu dibalas oleh Allah Swt. *Aamiin*.
10. Teman-teman angkatan 2016 (S1 Pendidikan Bahasa Indonesia). Terima kasih banyak untuk bantuan dan kerja samanya selama ini teman, sukses untuk kita semua.
11. Terima kasih SMA Negeri 3 Palembang yang menjadi tempat tugas dan tempat terbaik peneliti memperoleh ilmu yang banyak sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
12. Almamater kuning tercinta Universitas Sriwijaya, serta semua pihak yg sudah membantu selama penyelesaian Tugas Akhir ini.

"Your dreams today, can be your future tomorrow"

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada siswa Kelas X SMA Negeri 3 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd. dan ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D. selaku pembimbing yang telah bersedia untuk memberikan bimbingan selama penulisan skripsi ini. Terima kasih kepada bapak Prof. Sofendi, M.A., Ph.D. selaku Dekan FKIP Unsri. Terima kasih kepada bapak Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni serta ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi penulisan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada bapak Dr. Zahra Alwi, M.Pd., ibu Dr. Santi Oktarina, S.Pd., M.Pd., dan bapak Ahkmad Rizqi Turama, S.Pd., M.A. yang telah bersedia untuk memvalidasi media pembelajaran yang saya kembangkan. Terima kasih kepada seluruh dosen Pendidikan Bahasa Indonesia yang telah memberikan ilmunya semasa saya mengenyam pendidikan di Universitas Sriwijaya. Terima kasih kepada seluruh staff tata usaha Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Jurusan Bahasa dan Seni yang telah memberikan bantuannya sehingga skripsi ini dapat selesai. Ucapan terima kasih juga kepada seluruh keluarga SMA Negeri 3 Palembang yang memberi bantuan selama proses penelitian.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Bahasa Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, Agustus 2020
Arba Ina Putri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI OLEH PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI OLEH PENGUJI.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
PERSEMBAHKAN SKRIPSI	iv
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	8
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	8
2.1.4 Jenis-jenisMedia Pembelajaran.....	9
2.1.5 Media Pembelajaran Audio Visual.....	10

2.2	<i>Lectora Inspire</i>	11
2.2.1	Pengertian <i>Lectora Inspire</i>	11
2.2.2	Keunggulan <i>Lectora Inspire</i>	11
2.2.3	Cara Menggunakan Aplikasi <i>Lectora Inspire</i>	12
2.3	Teks Anekdote	14
2.4.1	Menulis Teks Anekdote.....	14
2.4.2	Struktur Teks Anekdote.....	14
2.4.3	Unsur-unsur Teks Anekdote.....	15
2.4.4	Ciri Kebahasaan Teks Anekdote.....	16
2.4.5	Langkah-langkah Penulisan Teks Anekdote.....	16
2.4.6	Media Pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> Untuk Pembelajaran Menulis Teks Anekdote.....	17
2.5	Penelitian Relevan.....	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		20
3.1	Metode Penelitian.....	20
3.2	Tahap Pengembangan.....	21
3.3	Lokasi dan Subjek Penelitian	25
3.4	Analisis Data	25
3.4.1	Sumber Data	25
3.4.2	Teknik Pengumpulan Data	25
3.4.3	Wawancara	25
3.4.4	Angket.....	26
3.4.5	Lembar Uji Validasi.....	26
3.5	Teknik Analisis Data	26

3.6 Analisis Lembar Uji Validasi	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Hasil Penelitian.....	30
4.1.1 Tahap Perencanaan.....	30
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan.....	30
4.1.1.2 Perumusan Tujuan.....	38
4.1.2 Tahap Prototipe.....	38
4.1.2.1 Desain Media.....	38
4.1.3 Validasi Ahli.....	49
4.1.4 Revisi Produk Hasil Validasi Ahli.....	55
4.2 Pembahasan	63
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	68
5.1 Simpulan.....	68
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Persentase Kelayakan.....	28
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validitas.....	30
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa.....	34
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	51
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Media.....	53
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Kebahasaan.....	55
Tabel 4.5 Hasil Revisi Validasi Materi.....	57
Tabel 4.6 Hasil Revisi Validasi Media.....	61
Tabel 4.7 Hasil Revisi Validasi Kebahasaan.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahap Pengembangan Alessi 7 Trollip.....	21
Gambar 2. Alur Pengembangan.....	25
Gambar 3. Storyboard.....	39
Gambar 4. Tampilan Salam Pembuka.....	41
Gambar 5. Tampilan Kompetensi.....	42
Gambar 6. Tampilan Indikator.....	43
Gambar 7. Tampilan Materi.....	44
Gambar 8. Tampilan Latihan.....	46
Gambar 9. Tampilan Referensi.....	49
Gambar 10. Tampilan Penyusun.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Analisis Kebutuhan Siswa	73
Lampiran 2. Angket Analisis Kebutuhan Guru.....	75
Lampiran 3. Lembar Validasi Dosen	79
Lampiran 4. Lembar Usul Judul	88
Lampiran 5. SK Pembimbing.....	89
Lampiran 6. Persetujuan Seminar Proposal	91
Lampiran 7. Bukti Perbaikan Proposal.....	92
Lampiran 8. Persetujuan Seminar Hasil.....	93
Lampiran 9. Bukti perbaikan Hasil Makalah Penelitian	94
Lampiran 10. Permohonan Izin Penelitian Dekanat FKIP.....	95
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian DISDIK.....	96
Lampiran 12. Surat Keterangan Penelitian	97
Lampiran 13. Kartu Perbaikan Proposal Penelitian	98
Lampiran 14. Kartu Perbaikan Makalah Hasil Penelitian.....	101
Lampiran 15. Tangkapan Layar Produk.....	103
Lampiran 16. Dokumentasi.....	106
Lampiran 17 Persetujuan Ujian Akhir.....	109
Lampiran 18 Bukti Perbaikan Skripsi.....	110
Lampiran 19 Kartu Perbaikan Skripsi.....	111
Lampiran 20 Izin Jilid Skripsi.....	113
Lampiran 21 Kartu Bimbingan.....	114

ABSTRAK

Oleh
Arba Ina Putri
06021281621028

Pembimbing: 1. Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.

2. Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jalan Raya Palembang-Prabumulih, Indralaya Ogan Ilir 30662
arbainaaputri@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk (1) mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru kelas X SMA Negeri 3 Palembang terhadap media pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan *lectora inspire*, (2) mendeskripsikan rancangan media pembelajaran menulis teks anekdot bagi siswa kelas X SMA Negeri 3 Palembang, dan (3) mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran menulis teks anekdot bagi siswa kelas X SMA Negeri 3 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan menggunakan langkah-langkah pengembangan dari *Alessi dan Trollip* (2001). Instrumen penelitian adalah wawancara, angket, dan lembar uji validasi. Media pembelajaran menulis teks anekdot ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru. Penilaian validasi ahli terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek isi materi, aspek kebahasaan, dan aspek media yang dilakukan oleh tiga validator ahli yaitu dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sriwijaya. Uji validitas dari ahli materi mendapat skor 33 dengan nilai persentase 92,5 % dikategorikan sangat layak, uji validitas dari ahli media mendapat skor 45 dengan nilai persentase 93,75% dikategorikan sangat layak, uji validitas dari ahli kebahasaan mendapat skor 13 dengan nilai persentase 81,25% dikategorikan sangat layak. Berdasarkan hasil validasi ahli, media *lectora inspire* yang dikembangkan peneliti dapat dikategorikan sangat layak bagi siswa dalam menulis teks anekdot.

Kata kunci : *pengembangan, lectors inspire, menulis teks anekdot*

ABSTRACT
By Arba Ina Putri

Advisor: 1. Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
2. Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

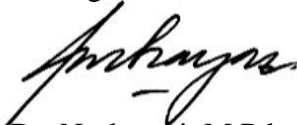
Study Program of Indonesian Language and Literature Education
arbainaaputri@gmail.com

Abstract

This study aims to (1) describe the results of the analysis of the needs of students and grade X students of SMA Negeri 3 Palembang on learning media to write anecdotal text using lectora inspire, (2) describe the design of learning media to write anecdote text for grade X students of SMA Negeri 3 Palembang, and (3) describe the results of expert validation on anecdotal text learning media for class X students of SMA Negeri 3 Palembang. The research method used is research and development using development steps from Alessi and Trollip (2001). The research instruments were interviews, questionnaires, and validation test sheets. This anecdotal text learning media was developed based on the results of the analysis of the needs of students and teachers. The expert validation assessment consisted of several aspects, namely aspects of material content, linguistic aspects, and media aspects carried out by three expert validators namely lecturers of Indonesian Language and Literature Education, Sriwijaya University. The validity test of the material experts got a score of 33 with a percentage of 92.5% categorized as very feasible, the validity test of the media experts got a score of 45 with a percentage value of 93.75% categorized as very feasible, the validity test of the linguist got a score of 13 with a percentage value of 81 , 25% are categorized as very feasible. Based on the results of expert validation, lectora inspire media developed by researchers can be categorized as very appropriate for students in writing anecdotal texts.

Kata kunci : development, lectora inspire, writing anecdotal texts

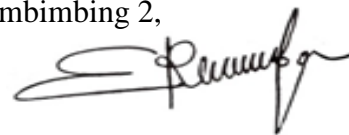
Pembimbing 1,



Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.

NIP 196207181987032001

Pembimbing 2,



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

NIP 196902151994032002

Mengetahui
Koordinator Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media memiliki manfaat dalam berhasilnya proses pembelajaran, manfaatnya yakni peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru secara konvensional, tetapi peserta didik juga dituntut untuk ada aktivitas lain seperti mengamati, mensimulasikan, memerankan, dan lain-lain. Media pembelajaran yang bermutu dapat memberikan manfaat, yaitu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan peserta didik dapat memahami materi pembelajaran secara sistematis (Sanaky, 2013. p.4). Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif bisa merangsang peserta didik untuk berpikir kritis. Media pembelajaran itu sendiri merupakan sarana atau alat yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran (Sanaky, 2013. p.4). Media pembelajaran yaitu alat, bahan, atau keadaan yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran (Ernalida, dkk., 2018. pp.132-137). Dick (dikutip Alwi, dkk., 2017. pp.302-313) menyatakan media pembelajaran sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang mampu merangsang pikiran dan perasaan peserta didik dalam proses belajar mengajar agar tercapainya tujuan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah khususnya.

Media pembelajaran berbasis multimedia saat ini sangatlah bervariasi dari yang sederhana sampai yang paling rumit. Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan video, audio, gambar, dan teks (Tanwar, dkk., 2020, p.4) salah satu contohnya *lectora inspire*. Aplikasi *lectora inspire* adalah *Authoring Tool* untuk pengembangan konten e- learning yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation. Cakupan yang ada di *Lectora Inspire* terdiri dari (1) *Flypaper for Lectora* yang berfungsi menambah animasi flash, transisi dan efek spesial, (2) *Camtasia® for Lectora* berfungsi membuat tutorial dengan capture video, animasi flash, dan software desain 3D lainnya, (3) *Snagit® for Lectora* berfungsi membuat image jika melakukan capture lewat desktop, dan (4) produk tambahan (*Add-*

ons) yaitu *Lectora Integrator for Microsoft Power Point* yang berfungsi mengubah presentasi *Microsoft Power Point* menjadi *Lectora* secara langsung (Mas'ud, 2014, pp.1-2).

Pengembangan media pembelajaran *lectora inspire* merupakan media yang menarik dapat dilakukan sebagai salah satu upaya menumbuhkan fungsi pendidikan dan menjadi daya pendorong agar tercapainya suatu proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Tidak menutup kemungkinan bahwa di dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mampu menimbulkan inovasi hasil teknologi yang bisa dimanfaatkan pada proses pembelajaran. Pendidik di sini diarahkan untuk bisa menggunakan alat dan bahan yang telah disediakan di sekolah agar mampu mengikuti perkembangan zaman. Guru juga bukan sekedar menggunakan media pembelajarannya saja tetapi dituntut berketerampilan membuat media pembelajaran yang didukung dengan alat dan bahan yang efektif dan efisien, karena di sini guru harus dituntut mampu mengembangkan keterampilan membuat media tersebut jika media yang akan digunakan belum tersedia (Arsyad, 2017, p.59).

Salah satu materi pembelajaran kelas X semester 1 SMA/MA dalam kurikulum 2013 revisi 2017 adalah teks anekdot, dalam hal ini menulis teks anekdot Kompetensi Inti (KI) yang harus dikuasai siswa kelas X materi menulis teks anekdot adalah mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan. Kompetensi Dasar (KD) untuk materi teks menulis anekdot ada lima, yaitu mengevaluasi, menganalisis, mengonstruksi, dan menciptakan. Dalam buku guru kelas X Bahasa Indonesia revisi 2017, terdapat Kompetensi Dasar (KD) menulis teks anekdot pada KD 3.5, KD 3.6, KD 4.5, dan KD 4.6 yang menitikberatkan siswa untuk menyampaikan ide, gagasan, bahkan kritik melalui anekdot.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada tanggal 18 Agustus 2019 dengan Sukmawati, S.Pd. Selaku guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Palembang menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi menulis teks anekdot, dan penggunaan media pembelajaran pada siswa kelas X belum maksimal. Dibuktikan dengan nilai siswa dalam menulis anekdot yaitu 65, penyebab tersebut karena penggunaan media pembelajaran di lingkungan sekolah masih sedikit. Ibu Sukmawati mengaku bahwa dalam mengajar, beliau menggunakan bahan dan media yang tersedia di lingkungan sekitar sekolah. Bahan ajar diperlukan sebagai sarana penunjang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dalam kegiatan pembelajaran (Awalludin,

Subadiyono, & Nurhayati, 2019, p.95). Media pembelajaran yang sebagian besar guru gunakan yaitu *powerpoint*. *Powerpoint* dianggap sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mudah digunakan dan tidak memakan waktu yang banyak ketika dibuat oleh para guru. Selain itu kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia. Guru kurang mengembangkan kreativitas untuk merencanakan, menyiapkan, dan membuat bahan ajar secara matang dan kaya inovasi sehingga menarik bagi peserta didik (Diani, Nurhayati, & Suhendi, 2019, p.2). Hal ini yang menyebabkan kurangnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran, Permasalahan yang terjadi dalam lingkungan SMA Negeri 3 Palembang khususnya pada kelas X dapat dijelaskan bahwa kurangnya media yang inovatif untuk penggunaan media pembelajaran.

Alasan peneliti memilih sekolah SMA Negeri 3 Palembang, berdasarkan hasil wawancara dan observasi bahwa pengembangan media *lectora inspire* dalam materi pembelajaran teks anekdot belum pernah dilakukan. Guru hanya menjelaskan materi secara langsung dengan metode ceramah. Terbatasnya penggunaan media dalam proses pembelajaran padahal fasilitas di sekolah tersebut memadai untuk digunakannya media dalam proses pembelajaran khususnya media *lectora inspire*. Selain itu media *lectora inspire* ini juga ternyata sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran menulis teks anekdot karena media ini sudah dilengkapi dengan teks, gambar, audio, maupun video dengan kemasan yang interaktif. Oleh karena itu peneliti memilih SMA Negeri 3 Palembang sebagai objek penelitian.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dijelaskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif menulis teks anekdot media *lectora inspire* merupakan penelitian yang inovatif. Tujuan pengembangan media pembelajaran ini untuk memberikan inovasi yang berbeda dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran berbasis aplikasi *lectora inspire* ini diharapkan dapat membantu guru dan siswa melalui analisis kebutuhan guru dan siswa. Menurut Cunningsworth (Nurhayati, 2009, pp.14-39), analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mendapatkan kebutuhan siswa dalam pembelajaran, kekuatan, dan kelemahan siswa itu sendiri dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran materi teks anekdot, karena dengan adanya media pembelajaran *lectora inspire* ini dapat membantu siswa dalam mencari ide, gagasan, bahkan kritik melalui anekdot untuk menulis teks anekdot, karena media pembelajaran *Lectora Inspire* ini memiliki kelebihan dibandingkan *software* yang lain, terdiri dari (1)

Flypaper for Lectora yang berfungsi menambah animasi flash, transisi dan efek spesial, (2) *Camtasia® for Lectora* berfungsi membuat tutorial dengan capture video, animasi flash, dan software desain 3D lainnya, (3) *Snagit® for Lectora* berfungsi membuat image jika melakukan capture lewat desktop, dan (4) produk tambahan (*Add-ons*) yaitu *Lectora Integrator for Microsoft Power Point* yang berfungsi mengubah presentasi *Microsoft Power Point*. Konsep yang dirancang oleh peneliti adalah konsep pembelajaran menulis teks anekdot dengan menemukan ide melalui gambar, video, dan berita yang kemudian dapat dijadikan sebagai inspirasi untuk menuliskan teks anekdot. Dari konsep yang ingin peneliti tawarkan ini, dapat dibuat/dirancang dengan menggunakan *software lectora inspire*. Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, keunggulan dari *lectora inspire* ini dapat memasukan gambar, video, dan berita untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Jadi dapat kita ketahui bahwa *software lectora inspire* menjadi salah satu aplikasi yang cocok atau sesuai apabila digunakan sebagai media pembelajaran menulis teks anekdot apabila dikonsep dan rancang dengan kreatif dan menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

- 1.2.1** Bagaimana kebutuhan peserta didik dan guru kelas X SMA Negeri 3 Palembang terhadap media pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan *lectora inspire*?
- 1.2.2** Bagaimana rancangan media pembelajaran menulis teks anekdot bagi peserta didik kelas X SMA Negeri 3 Palembang?
- 1.2.3** Bagaimana hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran menulis teks anekdot bagi peserta didik kelas X SMA Negeri 3 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian berdasarkan perumusan masalah diatas adalah sebagai berikut.

- 1.3.1** Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru kelas X SMA Negeri 3 Palembang terhadap media pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan *lectora inspire*
- 1.3.2** Mendeskripsikan rancangan media pembelajaran menulis teks anekdot bagi peserta didik kelas X SMA Negeri 3 Palembang

1.3.3 Mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran menulis teks anekdot bagi peserta didik kelas X SMA Negeri 3 Palembang

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoretis ataupun praktis.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Manfaat penelitian ini adalah dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan di Indonesia khususnya pada SMA Negeri 3 Palembang dari produk media pembelajaran *lectora inspire* yang dihasilkan peneliti. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik, menginspirasi siswa dalam menulis teks anekdot kelas X SMA Negeri 3 Palembang.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Manfaat bagi peserta didik dengan adanya media pembelajaran menggunakan *lectora inspire*, dapat membangkitkan motivasi serta ketertarikan peserta didik dalam mempelajari teks anekdot, mempermudah menangkap materi yang disampaikan oleh guru, serta meningkatkan hasil belajar.

2 Bagi Guru

Manfaat bagi guru yaitu dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi, menjadi alternatif media yang diterapkan dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia.

3 Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah yaitu hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah jumlah media pembelajaran, dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan hasil belajar peserta didik pada materi teks anekdot, meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah, dan media *lectora inspire* menjadi salah satu referensi media yang digunakan guru dalam mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development*. Needham Heights: Allyn & Bacon.
- Alwi, Z., Asnimar, Srirarasati., & Lidyawati, Y. (2017). Pemanfaatan media videoscribe-sparkol untuk meningkatkan budaya literasi guru dan peserta didik. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(1), 302–313.
- Arifah, U., Suyitno, H., & Dewi, N. R. (2018). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis melalui model brain based learning berbantuan powtoon. *PRISMA*, 2, 718–723.
- Arikunto. (2012). *Prosedur penelitian* (p. 244). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Al Banjari. (2017). *Media pembelajaran* (p. 59). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Artawan. (2010). *Media interaktif* (p.26). Jakarta: Yrama Widya.
- Awalludin., Subadiyono., & Nurhayati. (2019). Pengembangan buku teks sintaksis program studi pendidikan bahasa, sastra indonesia dan daerah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas baturaja. *Jurnal Logat*. 6(2), 93-101.
- Diani, R.D., Nurhayati., & Suhendi, D. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) menulis teks cerpen berbasis aplikasi android. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*. 7(2), 1–13.
- Dalman. (2016). *Keterampilan menulis* (p.31). Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Ernalida, Lidyawati, Y., Ansori, Ghafur, A., Hikmah, N., & Resky Utami. (2018). Powtoon: Media pembelajaran berbasis teknologi informasi sebagai upaya dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan kreatif. *Jurnal Logat*, 5(2), 132–137.
- Hesti. (2017). Peningkatan kemampuan menulis teks anekdot menggunakan model group investigation. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(1), 3.
- Kasupradi & Supriatna. (2010). *Pengembangan keterampilan menulis* (pp.28). Jakarta: Trans Media Abadi.
- Kemendikbud. (2013). *Buku siswa pendidikan bahasa indonesia SMA/MA Kelas X* (p.111). Jakarta: Kememterian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kustandi, Cecep & Bambang Sutjipto. (2011). *Media pembelajaran* (p.24). Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari, D. W., Herdiantina, & Sudrajat, R. T. (2018). Pembelajaran menulis teks prosedur

dengan menggunakan CTL (contextual teaching and learning) pada siswa kelas X MAN Cimahi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*,1(5),815–820.

Mahsun M.S. (2014). *Teks dalam pembelajaran bahasa indonesia (kurikulum 2013)*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.

Mas'ud, Muhamad. (2014). *Membuat multimedia pembelajaran dengan lectors* (pp.1-2). Yogyakarta: Pustaka Shonif

Nurhayati. (2009). Pengembangan silabus pembelajaran Bahasa Indonesia untuk sekolah menengah pertama di kota Palembang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(16), 14-39.

Pardiyono. (2007). *Pasti bisa! teaching genre-based writing* (p. 292). Yogyakarta: Andi Offset.

Sanaky. (2013). *Media pembelajaran interaktif inovatif* (p.4). Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran* (p.204). Jakarta: Kencana.

Sanjaya, Wina. (2012). *Media komunikasi pembelajaran*. (pp.118-121). Jakarta: Kencana.

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kombinasi (Mix Methods)* (p.207). Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian dan pengembangan research and development* (p.26). Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)* (p.199). Bandung: Alfabeta.

Suryani, N. A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Tarigan, Henry Guntur. (1986). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa* (pp. 21-24). Bandung. Penerbit angkasa.

Tanwar, S., Tyagi, S., & Kumar, N. (2020). *Multimedia big data computing for IoT applications*. (p.4). Singapore: Springer.

Turahmat. (2013). Pengembangan model sinektik dalam pembelajaran menulis teks anekdot . *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 5.

Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

