

**PENGEMBANGAN MEDIA *LECTURE MAKER* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS NEGOSIASI
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DIJENJANG SMA**

TESIS



**Disusun Oleh:
ATIK BUDIONO
NIM: 202310550211008**

**DIREKTORAT PROGAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA *LECTURE MAKER* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS NEGOSIASI
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DIJENJANG SMA**

TESIS

**Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Memperoleh Derajat Gelar S-2
Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia**



Disusun Oleh:

**ATIK BUDIONO
NIM: 202310550211008**

**DIREKTORAT PROGAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

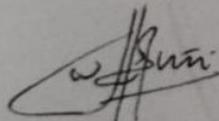
Desember 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA LECTURE MAKER UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS NEGOSIASI
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DIJENJANG SMA**

**ATIK BUDIONO
202310550211008**

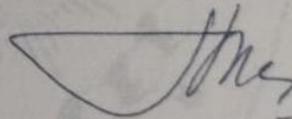
Telah disetujui,
Pada hari/ tanggal, Selasa/ 31 Desember 2024

Pembimbing Utama ,



Prof. Dr. Ribut Wahyu Eriyanti

Pembimbing Pendamping ,



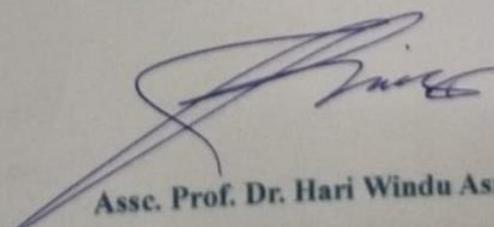
Ascc. Prof. Dr. Daroe Iswatiningsih

Direktur Ketua
Program Pasca Sarjana ,



Prof. Latipun, Ph.D

Program Studi
Magister Bahasa Indonesia ,



Ascc. Prof. Dr. Hari Windu Asrini

TESIS

ATIK BUDIONO
202310550211008

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada hari/tanggal, **Selasa/ 31 Desember 2024**
dan dinyatakan memenuhi syarat sebagian kelengkapan
memperoleh gelar Magister/Profesi di Program Pasca Sarjana
Universitas Muhammadiyah Malang

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua : **Prof. Dr. Ribut Wahyu Eriyanti, M.Si, M.Pd**

Sekretaris : **Assc. Prof. Dr. Daroe Iswatiningsih, M.Si**

Penguji I

Prof. Dr. Sugiarti, M.Si

Penguji II

Assc. Prof. Dr. Hari Sunaryo, M.Si

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : **ATIK BUDIONO**

NIM : **202310550211008**

Program Studi : **Magister Pendidikan Bahasa Indonesia**

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. TESIS dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA LECTURE MACKER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS NEGOSIASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DIJENJANG SMA** Adalah karya saya dan dalam naskah Tesis ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dalam daftar pustaka.
 2. Apabila ternyata dalam naskah Tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur **PLAGIASI**, saya bersedia Tesis ini **DIGUGURKAN** dan **GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN**, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.
 3. Tesis ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan **HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF**.
- Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 31 Desember 2024

menyatakan,



ATIK BUDIONO

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan karunia dan rahmat-Nya, sehingga penyusunan tesis yang berjudul “Pemanfaatan *Media Lecture Maker* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia” dapat terselesaikan dengan baik. Tesis ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh derajat gelar S2 Pasca Sarjana Universitas Muhammadiyah Malang.

Penyusunan Tesis ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Prof. Latipun, Ph.D selaku Direktur Direktorat Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Assc. Prof. Dr. Hari Windu Asrini, M.Si., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia .
3. Dr. Ribut Wahyu Eriyanti, M.Si, M.Pd., selaku dosen pembimbing utama yang telah banyak meluangkan waktu, membimbing dan mengarahkan dengan sabar, serta memberikan saran dalam penyelesaian tesis.
4. Assc. Prof. Dr. Daroe Iswatiningsih, M.Si., selaku dosen pembimbing pendamping yang selalu sabar membimbing dan menyediakan waktu serta memberikan saran dalam menyempurnakan tesis.
5. Segenap Staf Pengajar Program Magister Pedagogi yang telah banyak memberikan saran dalam penyempurnaan tesis.
6. Keluarga dan seluruh teman mahasiswa Magister Pedagogi yang telah memberikan support dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Tesis ini masih banyak kekurangan dalam dalam penyusunannya, untuk itu peneliti menerima kritik dan saran demi sempurnanya tesis ini dan memudahkan dalam penelitian, dan terima kasih.

Malang, 24 Juni 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SUSUNAN DEWAN PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
ABSTRAK	viii
PENDAHULUAN	1
KAJIAN PUSTAKA	3
A. Rekayasa Perangkat Lunak	6
B. Model Belajar.....	7
C. Komunikasi Visual.....	7
METODE PENELITIAN	13
A. Analisis	14
B. Perencanaan	14
C. Pengembangan	14
D. Penerapan	15
E. Evaluasi	15
HASIL DAN PEMBAHASAN	18
A. Analisis Kebutuhan	19
B. Merancang Media <i>Lecture Maker</i>	20
C. Tahap Pengembangan	21
D. Tahap Penerapan	27
E. Tahap Evaluasi	28
1. Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	29
2. Pembelajaran Kelas Kontrol	30
F. Hasil Uji Epektifitas Media.....	30
KESIMPULAN DAN SARAN	36
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Fungsi media.....	6
Gambar 2. Jenis Pengembangan ADDIE	15
Gambar 3. Tampilan Slide.....	21
Gambar 4. Toolbar <i>Lecture Maker</i>	22
Gambar 5. Toolbar Format <i>Lecture Maker</i>	24
Gambar 6. Toolbar Edit Gambar	25
Gambar 7. Toolba Memasukan Video.....	25
Gambar 8. Toolbar Edit Video	25

Gambar 9. Toolbar Navigasi	26
Gambar 10. Pokok Bahasan <i>Lecture Maker</i>	26

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pengisian Jawaban Likert.....	32
Tabel 2. Kriteria Penilaian.....	33
Tabel 3. Ringkasan Hasil Validasi.....	34
Tabel 4. Saran Masukan Uji Validasi	27
Tabel 5. Ringkasan hasil Perbaikan	28
Tabel 6. Hasil Evaluasi media Pembelajaran	29
Tabel 8. Hasil Belajar Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen	32
Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas	33



**PENGEMBANGAN MEDIA *LECTURE MAKER* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS NEGOSIASI
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DIJENJANG SMA**

Atik Budiono

bayiesamudro@gmail.com

Prof. Dr. Ribut Wahyu Eriyanti, M.Si. M.Pd.

Assc. Dr. Daroe Iswatiningsih, M.Si.

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia

Direktorat Pasca Sarjana Universitas Muhammadiyah Malang

ABSTRAK

Penelitian Pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Lecture Maker*. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D), dengan pendekatan ADDIE sehingga menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Objek penelitian ini adalah siswa kelas x MA Muhammadiyah 4 Balen Bojonegoro. Data kuantitatif diperoleh dari kelas kontrol dan kelas eksperimen yang kemudian dianalisis menggunakan aplikasi SPSS. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi lapangan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata perbedaan skor pre-test dan post-test adalah -0,633, menandakan sedikit penurunan rata-rata, untuk mengetahui efektivitas dapat dilihat dari standar deviasi sebesar 19,718 menunjukkan adanya variasi signifikan dalam skor antar peserta, sementara *Standard Error Mean* sebesar 3,600 mencerminkan tingkat ketepatan estimasi rata-rata. Interval kepercayaan 95% berada pada rentang -7,996 hingga 6,729, yang mencakup nol, sehingga hasil tidak signifikan secara statistik pada tingkat ini. Namun, nilai t-hitung (0,176) lebih besar dari t-tabel pada taraf signifikansi 0,05, menunjukkan bahwa media *Lecture Maker* memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis teks negosiasi. Dengan demikian, penggunaan media *Lecture Maker* dinilai efektif dan layak digunakan di kelas x MA Muhammadiyah 4 Balen Bojonegoro.

Kata Kunci: Pengembangan, *Lecture Maker*, Pembelajaran

ABSTRACT

This development research aims to determine the effectiveness of interactive learning media based on Lecture Maker. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE approach, resulting in a product in the form of learning media designed to improve students' learning outcomes. The research subjects are 10th-grade students at MA Muhammadiyah 4 Balen Bojonegoro. Quantitative data were obtained from the control and experimental classes and analyzed using SPSS software. Meanwhile, qualitative data were gathered through interviews, observations, documentation, and field studies. The data analysis results show that the average difference between pre-test and post-test scores is -0.633, indicating a slight decrease. Effectiveness is further analyzed through a standard deviation of 19.718, reflecting significant variation in participants' scores, and a Standard Error Mean of 3.600, indicating the precision of the mean estimation. The 95% confidence interval ranges from -7.996 to 6.729, which includes zero, meaning the results are not statistically significant at this level. However, the t-value (0.176) is greater than the critical t-value at a 0.05 significance level, suggesting that the Lecture Maker media has a significant impact on improving negotiation text writing skills. Thus, the use of Lecture Maker media is considered effective and suitable for use in 10th-grade classes at MA Muhammadiyah 4 Balen Bojonegoro.

Keywords: Development, *Lecture Maker*, Learning

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan elemen esensial dalam dunia pendidikan yang memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Sebagai alat bantu, media pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan materi tetapi juga berkontribusi dalam memotivasi siswa, merangsang kreativitas, dan mendukung pengembangan kompetensi siswa. Menurut Arsyad (2014), media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Dalam konteks ini, media pembelajaran menjadi sarana yang vital dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif (Mayer, 2009).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang besar bagi pengembangan media pembelajaran berbasis perangkat lunak. Teknologi ini memungkinkan guru dan siswa untuk melibatkan diri dalam pembelajaran yang lebih interaktif, atraktif, dan efisien. *Lecture Maker*, sebagai salah satu perangkat lunak multimedia, menawarkan fitur-fitur unggulan seperti integrasi animasi, video, teks, dan grafik yang mendukung penyampaian materi dengan cara yang lebih menarik (Branch, 2009). Fitriati dan Ghazali (2018) menyebutkan bahwa *Lecture Maker* sangat membantu siswa dalam menyerap pokok bahasan karena kemampuannya menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan terintegrasi. Dengan fitur-fitur ini, *Lecture Maker* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, salah satu tantangan yang sering dihadapi adalah rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran ini. Banyak siswa menganggap Bahasa Indonesia sebagai pelengkap setelah bahasa daerah mereka, sehingga pemahaman dan penguasaan materi menjadi kurang optimal. Salah satu topik yang kerap dianggap sulit oleh siswa adalah teks negosiasi. Berdasarkan pengalaman peneliti saat mengajar, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami teks negosiasi, baik dari segi struktur, isi, maupun aplikasi praktisnya.

Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang variatif dan minimnya penggunaan media interaktif, sehingga proses belajar menjadi monoton dan kurang menarik (Purwanti & Apriliani, 2019).

Teks negosiasi merupakan salah satu materi penting dalam Bahasa Indonesia. Dalam Kurikulum Merdeka, capaian belajar materi teks negosiasi bertujuan agar siswa memahami struktur teks, menyusun argumen secara logis, serta mengidentifikasi tujuan dan strategi negosiasi. Siswa juga diharapkan mampu menggunakan bahasa yang tepat, mengevaluasi hasil negosiasi, dan berkomunikasi efektif dalam bernegosiasi. Tujuan ini mendukung pengembangan keterampilan komunikasi yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan profesional (Kemendikbud, 2022). Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks negosiasi, salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran yang relevan dan efektif (Borg & Gall, 1989; Sugiyono, 2015). *Lecture Maker*, dengan kemampuannya menghadirkan konten multimedia yang kaya, menjadi pilihan yang tepat untuk menjawab tantangan ini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *Lecture Maker* dalam meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi pada siswa kelas X MA Muhammadiyah 4 Balen, Bojonegoro. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif di sekolah ini masih sangat minim. Berdasarkan wawancara dengan guru, siswa hanya mampu menyerap sekitar 50% materi yang diajarkan dalam setiap kelas, sebagian besar karena metode pembelajaran yang masih konvensional (Setiawan, 2015).

Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Model ini dipilih karena memungkinkan pengembangan media pembelajaran secara sistematis dan terstruktur, dimulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi efektivitas produk (Dick dkk., 2005). Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran dan analisis kesenjangan kompetensi siswa. Tahap desain

mencakup perancangan konsep media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan prototipe media pembelajaran menggunakan *Lecture Maker*. Tahap implementasi melibatkan uji coba media di kelas eksperimen, sedangkan tahap evaluasi berfokus pada analisis efektivitas media berdasarkan hasil pre-test dan post-test. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran dan analisis kesenjangan kompetensi siswa. Tahap desain mencakup perancangan konsep media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan prototipe media pembelajaran menggunakan *Lecture Maker*. Tahap implementasi melibatkan uji coba media di kelas eksperimen, sedangkan tahap evaluasi berfokus pada analisis efektivitas media berdasarkan hasil pre-test dan post-test.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif dan inovatif, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan media *Lecture Maker*, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar, memahami materi dengan lebih baik, dan meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif (Fauzia dkk., 2021).

Secara lebih luas, penelitian ini juga memiliki implikasi pada peningkatan kualitas pendidikan di era digital. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pendidikan tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dunia modern yang semakin kompleks. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis *Lecture Maker* dapat menjadi langkah awal yang signifikan dalam mewujudkan pendidikan yang lebih berkualitas dan relevan dengan kebutuhan zaman (Magdalena dkk., 2021).

KAJIAN PUSTAKA

Media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan dalam proses pendidikan untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima. Menurut Arsyad (2014), media pembelajaran mencakup semua hal yang dapat

digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Dalam konteks komunikasi, media berperan sebagai saluran yang memungkinkan pesan dari komunikator tersampaikan kepada audiensnya (Noor, 2021). Dimiyati (2003) menegaskan bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan relevan bagi peserta didik. Penggunaan media ini membantu siswa untuk memahami konsep secara lebih mendalam melalui pendekatan visual, audio, dan interaktif.

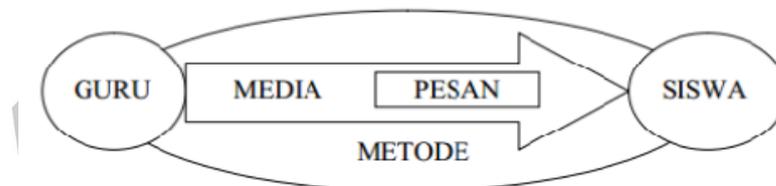
Menurut Kariyanto (2024), belajar merujuk pada beragam upaya yang di implementasikan oleh pendidik dengan sengaja untuk dapat mendorong siswa supaya terlibat pada kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu kegiatan terorganisir yang di implementasikan oleh guru dengan perencanaan instruksional yang menciptakan hubungan antara siswa, antara guru siswa, serta antara siswa dengan siswalainya. Pada konteks ini, belajar punya esensi perencanaan atau perancangan sebagai upaya memfasilitasi siswa pada fase belajar, di mana siswa tidak hanya berhubungan dengan pendidik sebagai satu-satunya sebagai sumber informasi, namun juga dengan beragam sumber lain yang relevan guna mendapat tujuan belajar yang diharapkan (Uno et al., 2010). Belajar pada dasarnya merupakan suatu peristiwa yang dirancang untuk dapat mendukung kegiatan belajar siswa, dengan tujuan untuk dapat mengoptimalkan kreativitas mereka (Arifudin, 2022). Secara umum, belajar merupakan proses hubungan antara siswa lingkungan, yang bertujuan untuk dapat menghasilkan perubahan perilaku yang lebih baik.

Media pembelajaran, menurut Indah dkk (2022), mencakup semua sesuatu yang memungkinkan digunakan untuk dapat membawakan pesan atau bahan belajar, yang bertujuan untuk dapat atraktif perhatian, preferensi, pemikiran, serta perasaan siswa pada kegiatan belajar guna mendapat tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Husni (2021) mendeskripsikan media pembelajaran merupakan semua hal yang difungsikan untuk dapat membawakan pesan dari pengirim kepada penerima, yang memungkinkan merangsang aspek kognitif, afektif, psikomotor siswa, sehingga kegiatan belajar berlangsung dengan efektif. Bermula dari penjelasan tersebut, memungkinkan disimpulkan media pembelajaran merupakan

seperangkat alat yang difungsikan oleh guru sebagai sumber belajar untuk dapat membawakan pesan materi kepada siswa. Media ini berpotensi untuk dapat merangsang beragam aspek kognitif, afektif siswa, sehingga memungkinkan mendukung kegiatan belajar yang produktif menyalurkan asistensi pencapaian tujuan pendidikan.

Konteks belajar, pada hakekatnya media berfungsi sebagai sarana yang mentransmisikan informasi dari pendidik (guru) kepada penerima (siswa). Sedangkan metode belajar merujuk pada langkah-langkah yang dirancang untuk dapat memfasilitasi siswa pada proses menyerap informasi, dengan tujuan untuk dapat memperoleh hasil belajar yang optimal. Fungsi media pada proses belajar memungkinkan dilihat pada ilustrasi yang ada pada; 1

Gambar 1. Fungsi Media pada Proses Belajar



Daryanto (2013), mengemukakan media pembelajaran memiliki beragam fungsi penting dalam mendukung proses belajar mengajar. 1) Media memungkinkan siswa menyaksikan objek atau peristiwa dari masa lampau melalui visual, foto, slide, film, video, atau bentuk media lainnya. 2) Media memfasilitasi pengamatan terhadap objek atau peristiwa yang sulit dijangkau secara langsung karena keterbatasan jarak, faktor bahaya, atau pembatasan lainnya. 3) Media menyajikan visualisasi yang lebih jelas untuk objek atau fenomena yang sulit diamati langsung, terutama yang memiliki ukuran ekstrem, baik sangat besar maupun sangat kecil. 4) Media menyediakan sarana untuk mendengarkan suara yang sulit ditangkap langsung oleh indera pendengaran. 5) Media mempermudah perbandingan antara berbagai objek atau fenomena melalui visual, gambar, atau foto. 6) Media memungkinkan siswa membandingkan dua objek berbeda dengan lebih mudah, baik dari segi sifat, ukuran, warna, maupun karakteristik lainnya. 7) Media mendukung pengamatan terhadap gerakan yang sangat cepat dengan memperlambat tempo gerakan tersebut. 8) Media menyediakan sarana untuk

mengamati pergerakan mesin atau alat yang sulit diamati langsung. 9) Media membantu menyalurkan visualisasi bagian-bagian tersembunyi dari suatu alat atau objek. 10) Media menyajikan rangkuman dari berbagai pengamatan yang panjang atau kompleks, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran berpotensi untuk menstimulasi motivasi siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Media pembelajaran tidak hanya mendukung penyampaian materi tetapi juga memberikan dampak psikologis yang positif bagi siswa. Menurut Arsyad (2014), media pembelajaran memiliki fungsi penting, seperti mempertegas penyampaian informasi, menyajikan data secara atraktif dan dapat dipercaya, mempermudah interpretasi data, serta merangkum informasi dengan lebih padat.

Sementara itu, Fauzia (2021), mengemukakan fungsi media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar merupakan untuk (1) mempertegas pesan yang disampaikan supaya tidak bersifat verbal semata, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, indra, (3) mengurangi sifat pasif pada siswa pada proses belajar.

Menurut Arsyad (2014), terdapat beberapa standart yang perlu dipertimbangkan pada penetapan media pembelajaran, di antaranya: 1) Media sesuai dengan tujuan belajar yang hendak dicapai. 2) Media relevan untuk dapat mendukung belajar yang mencakup kejadian nyata, konsep, atau generalisasi. 3) Media bersifat praktis, fleksibel, dan memiliki daya tahan yang baik. 4) Pendidik harus memiliki kemampuan yang memadai pada pemanfaatan media tersebut. 5) Penetapan media memperhatikan, menimbang sasaran belajar. 6) Media wajib berkualitas yang baik memenuhi standar teknis yang diinginkan.

Arsyad (2014), menambahkan terdapat tiga aspek utama yang menjadi pertimbangan pada penilaian media pembelajaran, pertama rekayasa perangkat lunak, kedua model belajar, ketiga komunikasi visual. Berikut merupakan standart masing-masing aspek tersebut:

A. Rekayasa Perangkat Lunak

Media pembelajaran dirancang untuk mendukung efektivitas dan efisiensi dalam pengembangan serta pemanfaatannya. a. Media yang digunakan harus memiliki

tingkat keandalan (*reliable*) yang tinggi dan mudah dikelola serta dipelihara (*maintainable*). b. Media harus mudah dimanfaatkan dengan antarmuka yang sederhana, sehingga memudahkan pengguna dalam pengoperasiannya (*usability*). c. Penetapan perangkat lunak atau media pembelajaran harus tepat sasaran agar sesuai dengan kebutuhan belajar. d. Media pembelajaran juga harus kompatibel, sehingga dapat dijalankan pada berbagai perangkat lunak yang tersedia. e. Pengemasan program media pembelajaran perlu dilakukan secara terintegrasi untuk memudahkan eksekusi dan menghindari hambatan teknis. f. Dokumentasi terkait media pembelajaran harus lengkap, mencakup petunjuk instalasi yang jelas, solusi troubleshooting yang sistematis dan antisipatif, serta model program yang menggambarkan alur kerja dengan baik. g. Media pembelajaran juga dirancang agar memiliki potensi untuk dimanfaatkan kembali (*reusable*), baik sebagian maupun keseluruhannya, untuk pengembangan media pembelajaran lain di masa depan.

B. Model Belajar

Media pembelajaran dan strategi belajar harus dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan yang efektif. Tujuan pembelajaran harus dirumuskan dengan jelas, realistis, relevan dengan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), serta kurikulum. Cakupan dan kedalaman materi disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan kompleksitas yang diharapkan, sementara strategi belajar harus mampu mendorong interaktivitas siswa. Pemberian motivasi penting untuk meningkatkan semangat belajar, dengan pokok bahasan yang relevan dan kontekstual sesuai kebutuhan siswa.

Bahan ajar yang digunakan harus lengkap, berkualitas, dan konsisten dengan tujuan pembelajaran, serta mudah dipahami untuk memberikan dampak maksimal. Penyajian materi harus sistematis, terstruktur, dan logis, dengan penjelasan, contoh, simulasi, dan latihan yang jelas. Evaluasi pembelajaran perlu konsisten dengan tujuan, menggunakan instrumen yang sesuai, dan memberikan umpan balik konstruktif untuk mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal

C. Komunikasi Visual.

a) Media pembelajaran bersifat komunikatif, yakni membawakan pesan dengan metode yang mudah diterima dan sesuai dengan kebutuhan serta harapan audiens. b)

Media selaras cerminkan kreativitas baik pada ide maupun pada penyampaian gagasan yang mendukung pokok bahasan belajar. c) Penyajian media pembelajaran bersifat sederhana namun atraktif kompeten memikat perhatian siswa. d) Pemanfaatan komponen audio, efek suara, musik, backsound, bersifat mendukung penyampaian pesan efektif. e) Komponen visual, seperti model tata letak (*layout*), tipografi, penetapan warna, dirancang dengan baik guna mempermudah dipahami. f) Pemanfaatan media bergerak suatu missal animasi, film, wajib memperkaya penyampaian pokok bahasan guna mendukung pemahaman siswa. g) Pemanfaatan tata letak interaktif yang jelas contoh, ikon navigasi, wajib memudahkan siswa pada mengakses informasi menggunakan media.

Dari rangkaian urutan diatas, memungkinkan disimpulkan pada penetapan media pembelajaran, beberapa pertimbangan utama yang wajib diperhatikan antara lain: 1) Media harus selaras dengan tujuan belajar yang ingin dicapai. 2) Media yang dipilih bersifat mendukung mempertegas pokok bahasan belajar. 3) Media pembelajaran bersifat mudah diakses diterima oleh guru maupun siswa. 4) Media bersifat praktis efisien pada pemanfaatannya selama proses belajar. Media yang digunakan bersifat mudah untuk dipahami dan diterima oleh siswa harapanya mendapat hasil belajar yang optimal.

Pengembangan merupakan pemikiran sistematis berfondasi pada pengetahuan ilmiah yang ditujukan dalam menghasilkan bahan, sistematika, atau model, termasuk rancangan beragam prototipe. Asim (Arsyad, 2014) menyatakan studi Pengembangan pada belajar merupakan fase untuk dapat mengoptimalkan memastikan produk-produk yang dimenggunakan pada belajar. Menurut National Science Board (Setiawan, 2015), Pengembangan merujuk pada penerapan ilmu wawasan terstruktur untuk dapat menciptakan produk yang bermanfaat. Sementara itu, Seels Richey (Arsyad, 2014) memang Pengembangan sebagai suatu fase pada mengubah atau menginterpretasikan ide. Spesifikasi model jadi fitur fisik yang konkret, terkhusus pada menghasilkan bahan belajar. Tessmer Richey (Arsyad, 2014) menambahkan Pengembangan tak hanya berfokus pada analisa kebutuhan, tetapi juga mencakup isu-isu analisa menyeluruh, macam analisa kontekstual.

Tujuan Pengembangan merupakan menghasilkan produk yang diasaskan pada temuan pengujian lapangan untuk dapat memastikan efektivitasnya.

Pengembangan memungkinkan dipahami sebagai upaya untuk dapat memperluas wawasan yang telah ada, pengembangan merupakan tahapan pendidikan yang di implmentasikan dengan pendekatan yang sadar, terencana, terarah, terstruktur, bertanggung jawab, baik pada konteks pendidikan formal maupun nonformal. Tujuan utama dari pengembangan adalah memberikan kerangka kerja yang sistematis untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi produk atau solusi yang efektif dan efisien guna memenuhi kebutuhan atau memecahkan masalah tertentu. Hal ini bertujuan untuk dapat menyalurkan individu bekal guna mengoptimalkan kualitas diri mandiri, mendapat potensi optimal, berkembang jadi pribadi yang mandiri (S. Sugiyono, 2021). Bermula dari pendalaman dari beragam pakar, memungkinkan disimpulkan pengembangan merupakan usaha yang direncanakan terarah untuk dapat menciptakan atau memperbaiki suatu produk supaya lebih bermanfaat, serta untuk dapat mengoptimalkan kualitas mutu keseluruhan.

Borg Gall (S. Sugiyono, 2015) mengemukakan studi pengembangan merupakan metode studi yang dirancang untuk dapat mengoptimalkan atau memastikan produk yang dimenggunakan pada konteks pendidikan belajar. Sugiyono (S. Sugiyono, 2015) menyatakan metode studi pengembangan, merupakan pendekatan yang diterapkan untuk dapat menghasilkan produk tertentu serta mengevaluasi efektivitas produk tersebut. Gay (S. Sugiyono, 2015) mendeskripsikan jenis studi pengembangan bertujuan untuk dapat mengoptimalkan produk pendidikan yang efektif, yang memungkinkan mencakup bahan ajar, media, strategi, atau pokok bahasan belajar lainnya yang ditujukan untuk dapat digunakan pada lingkungan pendidikan formal, bukan untuk diujian pada teori semata. Bermula dari uraian tersebut, memungkinkan disimpulkan penelitian pengembangan (R&D) merupakan metode/cara yang diterapkan untuk dapat merancang, memperoleh, memastikan produk pendidikan, serta mengukur efektivitas kelayakannya, produk yang diformulasikan merupakan media

pembelajaran interaktif untuk dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan media *Lecture Maker*.

Bermula dari keterangan para ahli, pengembangan media pembelajaran terhimpun dari beragam tahapan yang sistematis. Branch (2009) mengusulkan metode ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*), yang mencakup lima tahap utama. Tahap pertama, *Analyze (Analisa)*, melibatkan langkah-langkah: (a) identifikasi kesenjangan performa siswa pada konteks belajar, (b) analisa kompetensi yang wajib dicapai, (c) identifikasi kebutuhan spesifik siswa, (d) penentuan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan tersebut. Tahap kedua, *Design (Model)*, mencakup langkah-langkah: (a) penyusunan kebutuhan yang diinginkan pada media pembelajaran, (b) perancangan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (c) kisi-kisi instrumen evaluasi, (d) perhitungan biaya yang dibutuhkan. Tahap ketiga, *Develop (Pengembangan)*, mencakup langkah-langkah: (a) untuk dapatkan pengembangan media pembelajaran, (b) pengujian media yang telah diformulasikan, (c) koreksi atau perbaikan media pembelajaran bermula dari hasil pengujian. Tahap keempat, *Implementasi (Implementasi)*, merupakan evaluasi pada level kelayakan efektivitas media pembelajaran yang telah diformulasikan. Tahap kelima, *Evaluate (Evaluasi)*, berfokus pada analisa kesesuaian media dengan kebutuhan belajar yang telah ditetapkan, serta perbaikan atas kelemahan yang ditemukan pada media tersebut.

Pangan Thisupayaajan (Thisupayaajan, 1974:5), terdapat jenis pengembangan yang dikenal dengan jenis 4D (Four D Jenis), yang mencakup empat tahap utama: *define* (penentuan), *design* (perancangan), *develop* (Pengembangan), *dissepreferensie* (penyebaran).

Sugiyono (2015:407) mengemukakan metode Pengembangan yang terhimpun dari sepuluh tahap, yang meliputi: (1) identifikasi potensi masalah yang ada, (2) pemungutan data yang relevan, (3) perancangan produk, (4) membenaran pada model produk, (5) trial pemanfaatan produk, (6) koreksi bermula dari *output* trial, (7) pengujian produk yang telah dikoreksi, (8) evaluasi model produk, (9) koreksi lebih lanjut pada produk, (10) produksi masal produk yang telah disempurnakan.

Studi ini memungkinkan menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia terkhusus pokok bahasan teks negosiasi. Media *Lecture Maker* dimana media ini hampir mirip dengan Power Point namun aplikasi *Lecture Maker* dari studi-studi terdahulu masih belum banyak digunakan pada belajar Bahasa Indonesia sehingga peneliti menggunakan mediaini sebagai inovasi baru pada pemanfaatan media pembelajaran ke pada pokok bahasan teks negosiasi Bahasa Indonesia. *Lecture Maker* sebagai media yang dimana mempermudah siswa pada menyerap materi yang disampaikan oleh guru.

Pertama *Lecture Maker* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan dijadikan suatu pilihan memberikan kemudahan untuk digunakan pada multimedia agar pembelajaran interaktif. *Lecture Maker* memiliki menu tombol yang begitu gampang diakses hanya pada beberapa langkah saja, seperti halnya memasukkan sebuah visual, animasi flash, audio bahkan video (Marbun, 2012). Manfaat media *Lecture Maker* merupakan media yang berwujud Perangkat lunak, dan sangat bermanfaat pada dunia pendidikan modern, pendapat yang selaras dikemukakan oleh Ariani (2023). Pertama, Perangkat lunak ini memungkinkan pengajar untuk dapat menciptakan kondisi belajar yang interaktif atraktif. Dengan beragam fitur, animasi, grafik, video, pendidik memungkinkan mendeskripsikan konsep-konsep yang kompleks dengan lebih mudah dipahami oleh siswa. Hal ini memungkinkan mengoptimalkan keterlibatan siswa pada proses belajar menyalurkan asistensi mereka menyerap pokok bahasan lebih baik. Selain itu, Media *Lecture Maker* juga memungkinkan adanya fleksibilitas pada pembelajaran. Pendidik memungkinkan merekam membuat bahasan belajar menyediakannya online, sehingga siswa memungkinkan mengaksesnya kapan saja di mana saja selaras dengan kebutuhan mereka.

Kedua, Media *Lecture Maker* memungkinkan menyalurkan asistensi menciptakan pengalaman belajar yang personal adaptif. Dengan kemahirannya untuk dapat memuat konten yang diselaraskan dengan kebutuhan individu, alat ini memungkinkan pendekatan belajar yang diferensial. Misalnya, pengajar memungkinkan menyediakan pokok bahasan tambahan bagi siswa yang membutuhkan tantangan ekstra atau menyediakan penjelasan lebih lanjut bagi

siswa yang memerlukan pendalaman yang lebih. Hal ini memungkinkan menyalurkan asistensi mengoptimalkan efektivitas belajar dengan menimbang kebutuhan preferensi belajar masing-masing siswa lebih baik. Dengan demikian, *Media Lecture Maker* memungkinkan salah satu media yang dapat mendukung kegiatan belajar yang berkualitas (Fitriati & Ghazali, 2018). Kelebihan kekurangan *Lecture Maker* Kelebihan dari pemanfaatan *Lecture Maker* pada dunia pendidikan merupakan kemahirannya untuk dapat menciptakan pokok bahasan belajar yang atraktif interaktif. Dengan beragam fitur animasi, grafik, multimedia, *Lecture Maker* memungkinkan pendidik dapat membawakan informasi dengan teknik yang lebih atraktif mudah dimengerti oleh peserta didik. Hal ini dapat mengoptimalkan keterlibatan siswa pada belajar menyalurkan asistensi mereka menyerap konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik. *Lecture Maker* memberikan fleksibilitas pada pembelajaran dengan memungkinkan diakses online, sehingga siswa memungkinkan belajar dengan kebutuhan mereka sendiri.

Namun, ada beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan pada pemanfaatan *Lecture Maker*, Salah satunya merupakan kemungkinan kurangnya hubungan antara pendidik dengan siswa. Pemanfaatan *Lecture Maker* yang berfokus pada konten yang disiapkan satu arah memungkinkan mengurangi kesempatan untuk dapat diskusi hubungan langsung antara siswa (Yuni, 2011). Hal ini memungkinkan mengurangi keefektifan belajar, terutama pada membangun pendalaman yang memfasilitasi pertukaran ide. Selain itu, terdapat tantangan teknis terkait dengan pemanfaatan *Lecture Maker*, seperti kebutuhan perangkat keras piranti lunak yang memadai serta kemampuan teknis pada mengoperasikan alat tersebut. Oleh sebab itu, sementara *Lecture Maker* memungkinkan jadi alat yang bermanfaat pada pendidikan, penting untuk dapat memperhatikan teknik pemanfaatannya supaya tetap mempertahankan hubungan yang bermakna antara pengajar siswa serta mengatasi tantangan teknis yang mungkin muncul. Media lunak *Lecture Maker* merupakan sebuah aplikasi multimedia yang dirancang untuk dapat digunakan pada aktivitas belajar. Selain itu merupakan aplikasi untuk dapat menjadi penyeimbang media Powerpoint, memiliki kesamaan dengan halnya aplikasi Powerpoint.

METODE PENELITIAN

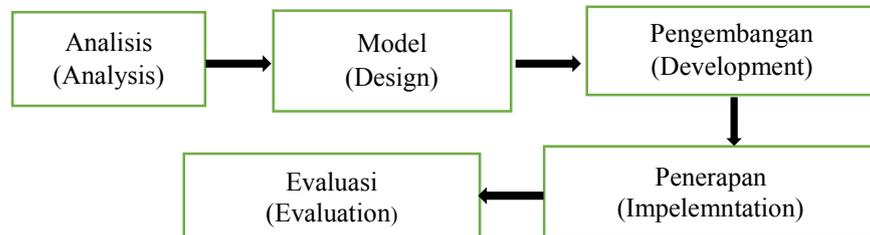
Penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan atau lebih sering dikenal dengan penelitian R&D. Penelitian ini bertujuan untuk dapat menghasilkan suatu produk yang dapat diujikan efektivitasnya pada objek studi (S. Sugiyono, 2015). Selain itu, Sukmadinata (2017) menyatakan penelitian pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang bertujuan agar dapat menghasilkan produk atau mengoptimalkan suatu produk yang sudah ada, yang dapat dibuktikan. Bermula dari pendalaman tersebut, memungkinkan disimpulkan studi pengembangan merupakan suatu pendekatan yang difokuskan pada penciptaan atau perbaikan produk yang memiliki akuntabilitas ilmiah.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Lecture Maker* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Negosiasi dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Dijenjang SMA” Studi ini menggunakan jenis, ADDIE sebagai pendekatan untuk dapat merancang dan mengoptimalkan kompetensi pada ranah pendidikan, dengan tujuan supaya produk yang didapatkan memungkinkan bersifat efektif efisiensi dan optimal. Jenis pendekatan ADDIE yang diformulasikan oleh Dick (2005) meliputi lima tahapan utama: 1) Analisa (*Analysis*) pada tahap ini, peneliti melaksanakan identifikasi pada masalah yang ada serta menganalisa kebutuhan Pengembangan produk. 2) Perancangan (*Design*) tahap ini mencakup perancangan konsep awal dari produk yang diformulasikan. 3) Pengembangan (*Development*) peneliti mengoptimalkan produk yang telah dirancang mempersiapkannya untuk dapat tahap selanjutnya, penyajian. 4) Penggunaan (*Implementation*) pada tahap ini, produk yang selesai dirancang digunakan dengan berbagai trial untuk dapat mengevaluasi implementasinya. 5) Evaluasi (*Evaluation*) tahap evaluasi bertujuan untuk dapat menilai kelayakan produk yang telah diformulasikan, lewat prosedur pengujian yang sistematis terstruktur.

Studi ini mengaplikasikan jenis pengembangan model ADDIE, yang terhimpun dari lima fase utama, Analisis, Model, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi, sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya. Tujuan dari pemanfaatan jenis ADDIE pada studi ini merupakan untuk dapat menghasilkan atau mengoptimalkan

produk yang memungkinkan dipengujian empiris, dengan fokus pada validitas efektivitas produk yang diformulasikan dngan tahap-tahap berikut:

Gambar 2 Jenis Pengembangan ADDIE



A. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, langkah pertama merupakan mengumpulkan data terkait bahan yang digunakan pada studi untuk dapat pengembangan produk. Produk yang diperoleh pada penelitian ini berupa teks negosiasi. Dokumentasi data di implmentasikan dengan beberapa pendekatan berikut: a) Pemetaan kebutuhan, yang melibatkan identifikasi produk yang cocok dengan tujuan yang ingin dicapai. b) Studi konten belajar, yang mencakup pencarian informasi dari beragam asalnya, macam buku pelajaran, pokok bahasan referensi, asalnya online, yang kemudian disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di sekolah. c) Penskoran kondisi lingkungan, yang bertujuan untuk dapat memperoleh visualisasi mengenai situasi di lingkungan sekolah, sehingga peneliti memungkinkan menyusun strategi serta memilih metode yang tepat pada penentuan produk yang diformulasikan.

B. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti perlu merancang produk yang hendak diformulasikan setelah melaksanakan analisa pada tahap sebelumnya. Fase perancangan bertujuan untuk dapat mempermudah pada merancang media pembelajaran. Selanjutnya, peneliti merencanakan kelayakan media yang hendak diujian oleh validator ahli.

C. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ketiga, peneliti mengimplementasikan model produk yang telah dirancang secara konseptual dengan mengoptimalkan media pembelajaran

menggunakan aplikasi Lecture Maker untuk konteks teks negosiasi. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi pembuatan konsep, peneliti mengumpulkan referensi terkait teks negosiasi Bahasa Indonesia, menyusun visualisasi konsep dalam bentuk poster, dan mencari komponen pendukung untuk dimasukkan ke dalam Lecture Maker. Pendidik memilih pokok bahasan, memastikan kelayakan media berdasarkan studi terdahulu, serta menerapkan prinsip-prinsip model media yang dirumuskan. Selanjutnya, dalam penentuan bahan ajar, peneliti mengumpulkan referensi media, menyesuaikan teknik penyajian bahan ajar, dan merancang materi teks negosiasi dengan Lecture Maker untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada tahap ilustrasi, peneliti mengembangkan konsep model teks negosiasi menggunakan Lecture Maker dan mengilustrasikan model yang telah dirancang. Dalam tahap ini, peneliti melibatkan tenaga ahli untuk mendapatkan asistensi.

D. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap keempat ini, produk yang telah selesai dirancang masuk dipengujian validitasnya untuk dapat menilai kelayakannya. Fase ini bertujuan supaya produk punya level validitas yang memadai, sehingga memungkinkan dinyatakan layak untuk dapat digunakan. Pada studi ini, di implmentasikan pengujian kelayakan untuk dapat menilai sejauh mana media tersebut memenuhi standar yang ditentukan, yang kemudian diujian oleh para ahli. Hasil dari tahap ini mungkin berupa rekomendasi perbaikan untuk dapat mengoptimalkan kualitas efektivitas produk.

E. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir melibatkan pengolahan data dari hasil pembenaran yang di implmentasikan oleh ahli untuk dapat memperoleh informasi terkait kelayakan media yang dimengunakan. Data tersebut dianalisa untuk dapat menyalurkan rekomendasi supaya media tersebut memungkinkan dimengunakan sebagai media pembelajaran yang efektif.

Proses uji coba produk pengembangan ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu konsultasi, pembenaran oleh ahli, dan koreksi. Tahap pertama adalah konsultasi, di mana peneliti berdiskusi dengan dosen pembimbing untuk mendapatkan masukan terkait pengembangan media pembelajaran yang direncanakan. Selanjutnya, pada tahap pembenaran, produk yang telah diformulasikan dinilai oleh para ahli, termasuk ahli pokok bahasan, ahli media, dan ahli bahasa, melalui penskoran untuk menentukan kelayakannya. Data hasil penskoran dianalisis, mencakup kritik dan saran dari para ahli, yang menjadi dasar untuk tahap berikutnya, yaitu koreksi. Koreksi dilakukan berdasarkan hasil pembenaran untuk meningkatkan kualitas produk. Para ahli memberikan standar dan masukan sesuai bidang keahlian masing-masing, sehingga produk dapat disempurnakan secara optimal. Proses ini bertujuan untuk memastikan media pembelajaran dalam bentuk poster memenuhi kriteria kelayakan dengan hasil yang maksimal.

Penelitian ini menggunakan dua golongan data, data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diterima dari penskoran pada lembar pembenaran yang diberikan oleh ahli di bidang media, pokok bahasan, bahasa, yang berupa angka-angka yang mengvisualkan skor validitas atau penskoran. Sementara itu, data kualitatif diterima dari tanggapan, kritik, saran yang disampaikan oleh validator mengenai kualitas media, yang tercatat pada kolom komentar pada lembar pembenaran tersebut.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket yang disajikan kepada validator atau ahli pokok bahasan, ahli media agar dapat menilai kelayakan media pembelajaran. Selain itu, pretest posttest juga diberikan kepada siswa kelas X MA Muhammadiyah 4 Balen untuk dapat mengukur pendalaman mereka mengenai pokok bahasan teks negosiasi sebelum dan sesudah pemanfaatan media pembelajaran. Data pertama yang diterima asalnya dari instrumen pembenaran ahli, yang berupa hasil pengisian angket menggunakan skala Likert dengan rentang 1 hingga 5 dapat dilihat pada table 1.

Tabel 1. Pengisian jawaban skala likert

Jawaban Pertanyaan	Skor
Sangat baik	5
Baik	4

Cukup baik	3
Kurang	2
Sangat kurang	1

Persentase skor hasil uji instrumen kelayakan dan praktikalitas produk dari ahli media dan ahli materi dihitung dengan menggunakan parametrik sederhana:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor Total Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Skor total yang diberikan oleh para validator dihitung persentasenya digolongkan ke pada kelompok tertentu. Produk dianggap layak untuk dapat ditrial apabila berada pada golongan “Baik” atau “Sangat Baik.” Penjelasan mengenai golongan produk dapat diamati pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Penilaian

Sekor	Kriteria
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Kurang
21-40	Cukup
0-20	Sangat Kurang

Data mengenai poin pretest posttest diterima melalui distribusi instrumen studi yang berupa tes pretest posttest, yang terhimpun dari 20 butir pertanyaan pilihan ganda (PG) tentang Naskah negosiasi. Penentuan pertanyaan-pertanyaan tersebut disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) yang relevan.

Observasi dilakukan dengan teratur untuk mempelajari fenomena sosial serta gejala-gejala psikologis, yang kemudian dicatat secara sistematis. Teknik ini digunakan untuk mengamati dan menilai perubahan pada fenomena sosial yang berkembang. Dalam penelitian ini, metode observasi diterapkan untuk mengumpulkan data terkait aspek psikomotorik peserta didik di kelas eksperimen dan kontrol pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas X MA Muhammadiyah 4 Balen Tahun Ajaran 2024/2025.

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang bersumber dari dokumen atau benda-benda tertulis, seperti buku dan lembar kerja siswa (Widiyastuti & Arikunto, 2015). Dalam penelitian kuantitatif, metode ini digunakan

untuk mengumpulkan informasi secara selektif sebagai dasar penelitian. Pada penelitian ini, metode dokumentasi diterapkan untuk memperoleh data jumlah siswa, nama siswa yang termasuk dalam populasi, serta menentukan sampel. Khususnya, metode ini membantu peneliti mendapatkan daftar nama dan jumlah siswa kelas X MA Muhammadiyah 4 Balen dengan lebih mudah. Sebelum melakukan pengambilan sampel, analisis populasi perlu dilakukan. Data yang didapat dianalisis bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel memiliki kondisi awal yang sama atau berbeda. Pada tahap awal, dilakukan pengujian homogenitas terhadap data menggunakan hasil nilai ulangan harian mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai acuan.

Analisis data awal digunakan untuk mengetahui kondisi awal populasi yang dijadikan sampel, apakah berasal dari kondisi awal yang sama atau berbeda. Dalam hal ini digunakan uji homogenitas data. Data digunakan untuk mengetahui sebaran distribusi normal atau tidak. Analisis data akhir dilakukan untuk melihat perbandingan kondisi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang dianalisis berupa hasil tes kemampuan kognitif atau nilai tes hasil belajar.

Pengujian normalitas bertujuan agar dapat menentukan apakah angket memiliki distribusi yang normal atau tidak. Jika data terdistribusi normal, maka diperoleh pengujian hipotesis dilakukan menggunakan statistik parametrik (*uji t*). Namun, jika data tidak terdistribusi normal, maka digunakan statistik non-parametrik. Dengan demikian, uji parametrik (*uji t*) tidak dapat diterapkan pada data yang tidak berdistribusi normal.

Statistik parametrik yang digunakan untuk menguji perbandingan rata-rata antara dua sampel dengan data berbentuk interval atau rasio adalah uji t (*t-test*). Berdasarkan uji ini, jika nilai signifikansi (*p-value*) kurang dari 0,05, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak (Sugiyono, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendekatan ADDIE menurut Dick (2005) terdiri dari lima tahap: Analisis (*Analysis*) untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan, Perancangan (*Design*)

untuk menyusun konsep awal produk, Pengembangan (*Development*) untuk menyempurnakan produk, Implementasi (*Implementation*) untuk uji coba dan penerapan, serta Evaluasi (*Evaluation*) untuk menilai dan memperbaiki produk.

A. Tahap Analisis (*Analysis*)

Penghimpunan data tahap pertama pada tahap ini disebut sebagai analisis kebutuhan (*needs assessment*). Pada tahap ini, peneliti menghimpun data untuk dapat mengidentifikasi pokok bahasan yang digunakan serta untuk dapat menganalisa kebutuhan yang hendak dijadikan dasar pada perancangan produk. Pokok bahasan yang dipilih pada studi ini merupakan pokok bahasan teks negosiasi untuk SMA/Sedrajat kelas X. Penetapan pokok bahasan ini didasari oleh beberapa kegiatan madrasah, bahasan ini menjadi dasar pada kegiatan *entrepreneur* yang menjadi program madrasah. Setelah pokok bahasan yang diformulasikan ditentukan, peneliti melanjutkan dengan melaksanakan analisa kebutuhan. Fase analisa kebutuhan ini di implmentasikan dengan observasi pada lingkungan sekolah dan jajaran guru yang mengajar di lembaga tersebut guna untuk dapat memperoleh informasi yang relevan.

MA Muhammadiyah 4 Balen sebagai lokasi penelitian. Observasi menunjukkan masalah lain, yaitu efektivitas sumber belajar berupa Lembar Kerja Siswa (LKS). Peneliti menyarankan inovasi melalui optimalisasi TV Android sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa memahami teks negosiasi. Pengembangan media berbasis perangkat lunak *Lecture Maker* sangat diperlukan dengan memperhatikan fasilitas yang disediakan madrasah. Media ini dirancang agar siswa lebih mudah memahami teks negosiasi secara komprehensif, baik teoritis maupun praktis.

Tahapan analisis pada pengembangan pokok bahasan teks negosiasi di implmentasikan dengan dua fase utama, analisa kebutuhan analisa instruksional (Nasrulloh & Ismail, 2017). Pada tahap analisa kebutuhan, di implmentasikan pengidentifikasian pada beragam permasalahan yang timbul pada pada belajar pokok bahasan teks negosiasi. hasil identifikasi pada tahap ini antara lain: 1) Media pembelajaran perlu dirancang dengan komponen visual yang sehingga dapat

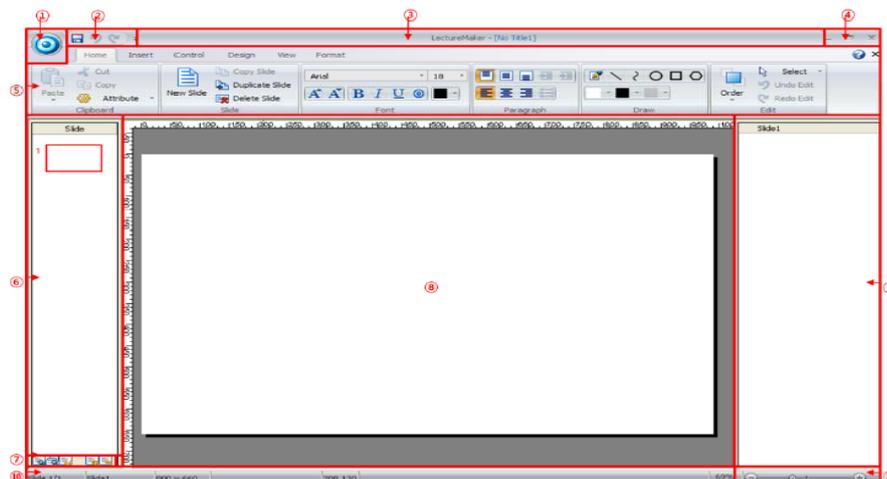
mendukung pendalaman siswa pada pokok bahasan teks negosiasi. 2) Media pembelajaran ini diharapkan dapat memberi pengalaman baru bagi siswa. 3) Media belajar berpotensi dapat memaksimalkan hasil belajar peserta didik pada materi teks negosiasi.

Media pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan *Lecture Maker* diharapkan memungkinkan menjadi solusi pada tantangan pada proses belajar mengajar pokok bahasan tersebut, sehingga berdampak dan memberikan hasil belajar siswa. Media ini, yang memanfaatkan *Lecture Maker*, mencakup beragam komponen visual, Naskah, video, asalnya belajar, petunjuk pemanfaatan, yang memungkinkan mempermudah siswa pada memahami pokok bahasan belajar jika dibandingkan dengan belajar yang tidak menggunakan media tersebut.

B. Merancang Media *Lecture Maker*

Media *Lecture Maker* merupakan salah satu *software* multimedia yang banyak diaplikasikan untuk media pembelajaran. Kelebihan dari software ini adalah dapat dieksekusi dalam bentuk presentasi. Software *Lecturer maker* dilengkapi dengan program pembuatan untuk memasukkan gambar, video, audio, flash dan dokumen sehingga sangat memungkinkan untuk multimedia interaktif (Yelfi dkk., 2022). Langkah-langkah penyusunan materi dengan *Lecture Maket* sebagai berikut:
Membuat master slide

Gambar 3. Tampilan *Slide Master*



Tampilan halaman utama *Lecture Maker* ditunjukkan pada Gambar 3
Halaman utama *Lecture Maker* terdiri dari :

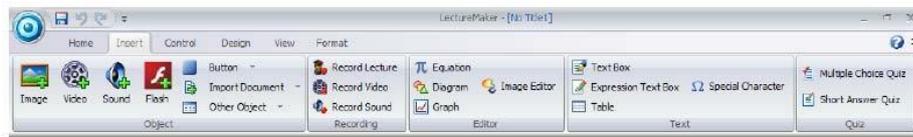
1. Tombol *Lecture Maker* : Digunakan untuk mengakses fitur *new, open, save, print* dan sebagainya.
 2. *Quick Access Toolbar*: Menyediakan beberapa menu untuk akses langsung, seperti *Save, Undo Edit, Redo Edit*, dan sebagainya. *Quick Access Toolbar* dapat ditambah melalui tombol option.
 3. Menu Bar: Menunjukkan nama file yang sedang diakses.
 4. Menu tombol kontrol : memuat menu *Minimize, maximize* atau keluar dari jendela *Lecture Maker*
 5. Menu *ribbon*, terdiri dari :
 - a. *Tab: Home, Insert, Control, Design, View and Format.*
 - b. *Group: Clipboard, Slide, Font, Paragraph, Draw, Edit* dan sebagainya.
 - c. *Command: Paste, Cut, Copy, Attribute*, dan sebagainya.
 6. Jendela slide : Memperlihatkan slide yang sedang aktif
 7. *View Button*: berfungsi untuk menambah dan mengurangi slide dan menu lainnya.
 8. Slide: Area kerja slide.
 9. *Object List*: Menunjukkan list objek yang sedang aktif.
 10. *Status Bar*: Memberikan informasi tentang lokasi dan jumlah slide
 11. *Scale Up/Down* : berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil tampilan jendela *Lecture Maker*
- Lecture Maker* menyediakan banyak toolbar yang digunakan untuk mempermudah kita dalam mendesain multimedia interaktif. Toolbar yang terdapat pada *Lecture Maker* antara lain *home, insert, kontrol, desain view* dan format. Gambar 4 menunjukkan fitur toolbar *Lecture Maker*.

Gambar 4. Toolbar software Lecture Maker

Toolbar Home



Toolbar Inset



Tool bar Kontrol



Tool bar Desain



Tool bar Vie

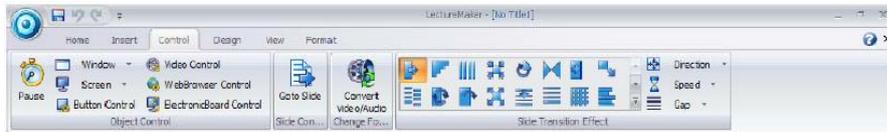


Toolbar *Home* menyediakan fungsi control dasar dan opsi format yang mencakup jenis dan ukuran font, warna, menambah slide baru, *text boxes* dan menggambar diagram yang sederhana. Toolbar *insert* memberikan akses untuk memasukkan gambar, video, audio, flash dan dokumen. Toolbar insert juga digunakan untuk menambahkan formula, shape, grafik, tabel dan penyempurnaan gambar. Toolbar *control* digunakan untuk memasukkan konfigurasi multimedia, seperti pause, perpindahan slide, konversi video dan sound serta efek transisi. Toolbar *desain* berfungsi untuk mengatur properties slide yang mencakup ukuran, layout dan template. Toolbar *View* berfungsi untuk mengatur master slide and dan melihat slide dan juga digunakan untuk mengaktifkan tags HTML untuk web.

Satu lagi tool bar yang terdapat pada *Lecture Maker* adalah toolbar format, yang terdiri dari format teks, video, audio, picture, tombol dan sebagainya. Gambar 5 menunjukkan toolbar format software *Lecture Maker*.

Gambar 5. Toolbar format software Lecture Maker

Format teks



Format video



Format audio



Format button



Format teks digunakan untuk mengatur kotak teks, seperti kesesuaian, efek, hyperlink, garis, dan warna. Format gambar mengatur transparansi, efek, lokasi, dan ukuran. Format video dan audio masing-masing mengatur pemutaran serta opsi suara dan urutan. Format tombol mengatur tombol, sedangkan format gambar mencakup kecerahan, ketajaman, rotasi, dan ukuran. Toolbar ini juga menyediakan pengaturan efek animasi, pemutaran, serta format browser untuk URL, bilah gulir, dan jumlah browser. Untuk memasukkan gambar dapat dilakukan dengan membuka tab insert kemudian pilih image. Masukkan gambar sesuai dengan yang diinginkan. Untuk mengedit gambar dapat dilakukan dengan mengklik gambar dua kali, sehingga muncul tampilan pada Gambar 6.

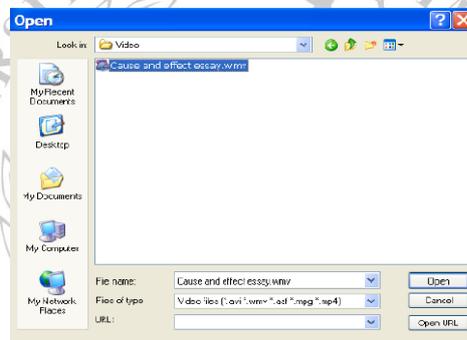
Gambar 6. Toolbar edit gambar



- ① *Image group*: transformasi gambar ke dalam berbagai bentuk.
- ② *Order group*: sorts, hides and shows gambar.
- ③ *Animation group*: Gambar animasi.
- ④ *Set group*: Penggunaan photoshop untuk filter gambar.
- ⑤ *Style group*: setting outline dan fill gambar.

Untuk memasukkan video dapat dilakukan dengan memilih tab insert, video lalu open, sehingga muncul tampilan pada Gambar 7.

Gambar 7 cara memasukan Video



Untuk mengedit video pada software *Lecture Maker* dapat dilakukan dengan mengklik video dua kali sehingga muncul toolbar video pada Gambar 8.

Gambar 8. Edit video

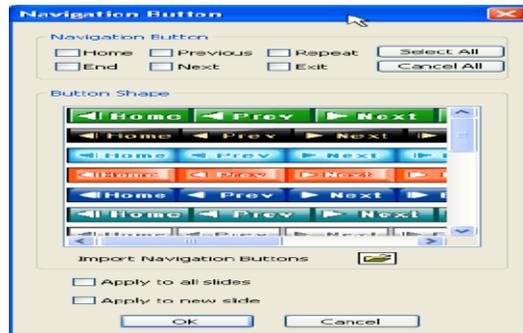


- ① *Video Option Group*: setting properties playback video yang mencakup sinkronisasi dan kompres file
- ② *Order Group*: sorts, hides and show video.
- ③ *Style group*: setting outline dan fill gambar video.

Lecture Maker juga dilengkapi dengan tombol navigasi yang berfungsi untuk mengatur tampilan. Untuk memasukkan tombol navigasi dapat dilakukan dengan memilih tab insert, button navigasi lalu ok. Disini tersedia

tombol navigasi untuk *home*, *previus*, *end*, *exit*, *repeat* dan *next*. Gambar 9 tampilan box tombol navigasi. *Lecture Maker* menyediakan beberapa bentuk tombol navigasi yang dapat diaplikasikan ke slide.

Gambar 9 Tombol Navigasi



Untuk merekam suara dapat dilakukan dengan memilih tab insert lalu pilih record sound, sehingga muncul tampilan seperti Gambar 13. Untuk merekam suara harus menggunakan mikrofon. Untuk memulai rekaman pilih , untuk menghentikan rekaman pilih  dan untuk melihat isi rekaman pilih . Sebelum rekaman dimulai tentukan nama file rekaman.

C. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan yang meliputi pembuatan produk, uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media serta revisi produk. Penyajian materi dapat dilihat pada gambar 10.

Gambar 10 Pokok Bahasan Media *Lecture Maker*



Pengujian validasi ahli dilakukan untuk menilai kelayakan media (Hendra dkk., 2023). Setelah aplikasi selesai dikembangkan, kelayakannya akan diuji oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. 1) Dr. Muniri, M.Pd. ahli materi, 2) M. Rodhi, M.Pd. ahli media dan 3) Ratna Sujatmiati, S.Pd. praktisi pembelajaran. dapat dilihat pada table 3.

Tabel 3 Ringkasan Hasil Validasi

No	Validator	Lini			Sekor	Persentase	Kriteria
		A	B	C	Rerata	Kefalitan	
1	Validator 1	26	25	27	26	65%	Cukup Valid
2	Validator 2	36	25	35	32	80%	Valid
3	Validator 3	36	32	36	34,7	87%	Valid
Jumlah skor rerata		92,7					
Persentase kevalidan		77,25%					
Kriteria pembenahan		Valid					

Tabel 4 menunjukkan hasil validasi para ahli media terhadap media pembelajaran Bahasa Indonesia. Validator pertama memberikan skor 26 dengan kevalidan 65% (cukup valid), validator kedua skor 32 dengan kevalidan 80% (valid), dan validator ketiga skor 34,7 dengan kevalidan 87,5% (valid). Rata-rata total skor adalah 92,7 dengan kevalidan 77,25%, menunjukkan media tersebut valid.

Berdasarkan saran dan masukan dari semua validator media dapat digunakan dengan beberapa perbaikan. Saran dan masukan oleh validator tersaji pada tabel berikut ini pada table 4.

Tabel 4. Saran dan Masukan pada Uji Validasi

No	Validator	Uraian Kritik dan Saran
1	Validator 1	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat kotak jawaban pada bagian pendahuluan yang perlu penjelasan lebih lanjut mengenai fungsinya, meresapi tak ada fitur untuk dapat memeriksa jawaban yang benar atau salah. • Disarankan untuk dapat menyediakan modul panduan yang memungkinkan menyalurkan asistensi pada mengoperasikan media ini. • Diinginkan klarifikasi mengenai tujuan dari piranti ini, apakah ditujukan untuk peserta didik atau sebagai media pendidik dalam pengajaran Bahasa Indonesia?
2	Validator 2	<ul style="list-style-type: none"> • Perlunya perbaikan pada menu sub menu.

		<ul style="list-style-type: none"> • Petunjuk yang ada dirasa kurang detail, sehingga disarankan untuk dapat mendeskripsikan lebih rinci tentang pemanfaatan menu submenu. • Tombol home sebaiknya ditujukan ke menu utama dalam bahasan.
3	Validator 3	<ul style="list-style-type: none"> • Disarankan supaya media disertai dengan modul panduan supaya siswa memungkinkan menggunakannya mandiri. • Tombol yang ada perlu perbaikan.

Dari hasil masukan dan saran dari semua validasi maka perlu adanya perbaikan sehingga media layak untuk digunakan.

Tabel 5 Ringkasan Hasil Perbaikan Validasi

No	Validator	Lini			Sekor	Persentase	Kriteria
		A	B	C	Rerata	Kefalitan	
1	Validator 1	35	36	34	35	87,5%	Valid
2	Validator 2	33	32	32	32,3	80,83%	Valid
3	Validator 3	35	36	36	35,7	89,17%	Valid
Jumlah skor rerata		103					
Persentase kevalitan		85,83%					
Kriteria pembenahan		Valid					

Tabel 5 menyajikan hasil pembenaran dari setiap ahli terkait media pembelajaran *Lecture Maker*. Bermula dari data yang ditampilkan, validator 1 menyalurkan skor rerata 35 untuk setiap lini, menghasilkan persentase kevali sebesar 87,5%, yang termasuk pada golongan valid. Validator 2 menyalurkan skor rerata 32,3, dengan persentase kevali 80,83%, yang juga digolongkan valid. Sementara itu, validator 3 menyalurkan skor rerata 35,7, dengan persentase kevali 89,17%, yang tergolong pada golongan valid. Keseluruhan, skor rerata yang diterima dari ketiga validator merupakan 103, dengan persentase kevali mendapat 85,83%, yang menunjukkan media tersebut memenuhi standart validitas yang sehingga media layak untuk digunakan.

D. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran di lapangan pada 2–22 September 2024. Proses ini melibatkan tiga sesi pembelajaran untuk masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian dilakukan di

MA Muhammadiyah 4 Balen, dengan kelas X sebagai kelompok eksperimen yang terdiri dari 30 siswa.

Dalam proses implementasi, peneliti berperan sebagai pengajar dan pengamat. Siswa kelas X menunjukkan kemampuan seragam, dengan antusiasme tinggi pada metode baru di pertemuan pertama, meskipun beberapa mengalami kesulitan memahami materi. Pertemuan kedua menggunakan TV Android dan slide dan video, menjaga pembelajaran tetap efektif. Setelah materi teks negosiasi selesai, latihan dilaksanakan dengan lancar, meski beberapa siswa bekerja sama dengan teman. Pada pertemuan ketiga, masalah seperti kurang fokus dan keterlibatan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler sempat menghambat, tetapi dapat diatasi, sehingga keseluruhan proses berjalan lancar.

E. Tahap Evaluasi Media *Lecture Maker* (Evaluation)

Pada tahap evaluasi dilakukan perbandingan kelayakan uji coba kelas control dan kelas eksperimen serta dilakukan analisis kelayakan media pembelajaran. Pada tahap perbandingan uji coba mencakup aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual (Arsid, 2020).

Tujuan dilakukannya evaluasi produk adalah dalam rangka mengetahui 1) Pernyataan dari validator menyatakan bahwa produk tersebut layak digunakan, baik dengan sedikit koreksi, banyak koreksi, atau tanpa koreksi sama sekali; 2) hasil tabulasi evaluasi penerapan yang mengindikasikan standar dalam kategori baik atau sangat baik; 3) analisis lembar umpan balik siswa yang menunjukkan produk dapat digunakan dengan sedikit koreksi, banyak koreksi, atau tanpa koreksi.

Tabel berikut menyajikan hasil pembenaran konstruk yang diterima dari para validator.

Tabel 6 Hasil Evaluasi Media Pembelajaran

No	Validator	Keterangan
1	Validator 1	Layak digunakan dengan perbaikan
2	Validator 2	Layak digunakan tanpa perbaikan
3	Validator 3	Layak digunakan dengan perbaikan

4	Validator 1	Layak digunakan tanpa perbaikan
5	Validator 2	Layak digunakan tanpa perbaikan
6	Validator 3	Layak digunakan tanpa perbaikan

Tabel 6, hasil dari validator menyimpulkan produk memungkinkan digunakan dengan minor atau tanpa perbaikan. Oleh sebab itu, keseluruhan, produk tersebut dinyatakan layak digunakan dengan beberapa koreksi minor.

1. Pembelajaran Pada Kelas Eksperimen

Proses pembelajaran menggunakan media *Lecture Maker* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas belajar siswa. Hal serupa juga disampaikan oleh (Purwanti & Apriliani, 2019), (Aini et al., 2018). Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa, dan mendorong keaktifan mereka dalam mengikuti pembelajaran. Dengan suasana yang tidak membosankan, siswa lebih mudah menerima, memahami, dan mempelajari materi. Selain itu, kualitas media pembelajaran yang baik, seperti tampilan gambar yang jelas, menjadi faktor penting dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Media yang relevan dengan materi pelajaran juga membantu siswa tidak hanya memahami teori tetapi juga memperoleh pengalaman langsung, sehingga pembelajaran terasa lebih nyata dan bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Lecture Maker* mampu mempermudah proses belajar-mengajar sekaligus meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan hasil yang positif dalam berbagai konteks (Elvisa, dan Hurriyah, 2018), (Purwanti & Apriliani, 2019), (Hendra et al., 2023).

Pengalaman belajar yang diperoleh siswa melalui praktik yang mendukung teori menjadi salah satu keunggulan dalam proses pembelajaran ini. Penggunaan media *Lecture Maker* juga memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih variatif, menarik, dan efektif. Sebagai fasilitator, guru dapat menggabungkan berbagai metode dan teknik pengajaran sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif. Meskipun terdapat kritik terkait penyampaian materi oleh beberapa pendidik, hal ini menjadi masukan berharga untuk meningkatkan kemampuan mengajar di masa depan. Setelah pembelajaran

berlangsung, guru melaksanakan post-test untuk mengevaluasi hasil belajar siswa, memastikan efektivitas pembelajaran, dan memberikan dasar untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih baik. Dengan demikian, media Lecture Maker tidak hanya membantu siswa memahami materi tetapi juga meningkatkan kualitas keseluruhan proses pembelajaran.

2. Pembelajaran Kelas Kontrol

Proses pembelajaran tradisional tanpa memanfaatkan media Lecture Maker mengandalkan penyampaian materi secara lisan, penggunaan buku teks, dan papan tulis, serta interaksi langsung antara guru dan siswa. Metode ini dapat memotivasi siswa, bergantung pada keterampilan guru dalam menyampaikan materi. Guru yang aktif dan terlibat mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa melalui teknik seperti tanya jawab, sementara guru yang kurang aktif cenderung membuat siswa kehilangan motivasi. Penyampaian materi yang lugas, padat, dan jelas, serta kesesuaian dengan buku panduan menjadi elemen penting untuk memastikan pemahaman siswa. Namun, kurangnya variasi media pembelajaran berpotensi membuat proses belajar terasa monoton dan kurang menarik (Hasiru et al., 2021).

Pembelajaran langsung memberikan pengalaman interaktif bagi siswa melalui sesi tanya jawab yang membantu mereka memahami materi lebih baik, baik selama pembelajaran maupun setelahnya. Suasana belajar yang nyaman dan fokus memungkinkan siswa untuk menerima materi dengan optimal, asalkan pendidik menguasai materi dan mampu menyampaikannya dengan jelas. Efektivitas pembelajaran ini juga bergantung pada keterampilan pendidik dalam meningkatkan proses berpikir aktif siswa. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, materi yang diajarkan perlu dikembangkan dengan memanfaatkan berbagai sumber lain agar siswa lebih tertarik dan termotivasi.

F. Hasil Uji Efektifitas Media *Lecture Maker*

Pengujian homogenitas bermaksud untuk menjelaskan apakah kedua kelas yang digunakan sebagai sampel memiliki variasi yang sama. Data yang digunakan dalam pengujian ini adalah nilai ulangan harian pada kelas X. poin ulangan harian tersebut disiapkan pada Tabel 7.

Tabel 7 Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No.	NAMA SISWA	Nilai	
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	Ahmad Faizal	70	83
2	Clarisa Aulia Iktria	75	88
3	Dafit Rafikul Haq	95	88
4	Faqih Ibadurrahman	90	92
5	Fara Nabila Cahya Silfiana	73	84
6	Farhan Najihah Anisah	56	75
7	Farros Abdulloh Amron	95	90
8	Gufron Saiful Hidayat	95	85
9	Hafidz Mustofa	70	88
10	Ibnu Yahya	54	88
11	Ina Rokia Donumo	70	83
12	Inayatur Rohmah	90	67
13	M. Dista Ferdiansyah	95	76
14	M. Hasan irkan	90	75
15	M. Husain irkan	64	95
16	Maria Angelina Be Us	90	25
17	Moch. Donavan arif	70	73
18	Muhamad Fahril	75	86
19	Muhammad Firnanda Taru	60	73
20	Muhammad Zaki Alfarisky Alviansyah	70	62
21	Qais As-Sidawi	70	66
22	Refan Elsabrian	70	47
23	Riyadh Affani	35	37
24	Salsabilla Oktaviana Fitriani	75	91
25	Sulkaida Esni Djahikada	65	76
26	Rudi Susanto	90	92
27	Prasetyo	60	70
28	Yoga Pratama	90	95
29	Nasikin Ahmadi	95	91
30	Budi Hariyanto	55	70

Hasil pengujian homogenitas tersebut memungkinkan disiapkan pada Tabel 8 berikut:

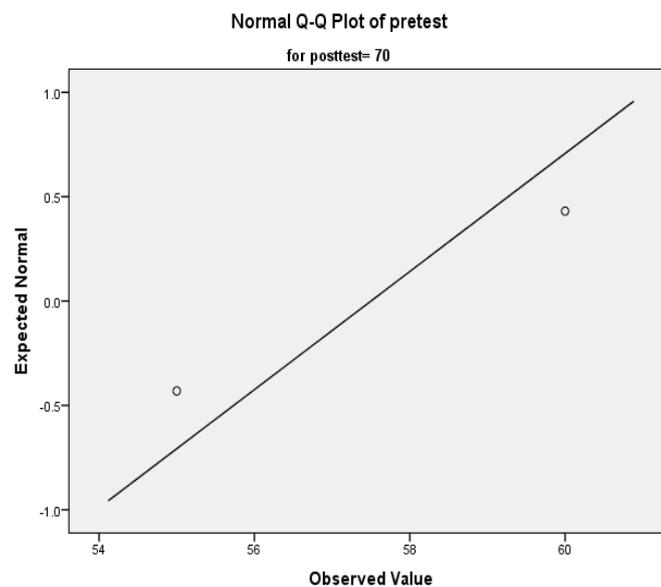
Tabel 8 Hasil Uji Homogenitas
Test Homogeneity of Variances

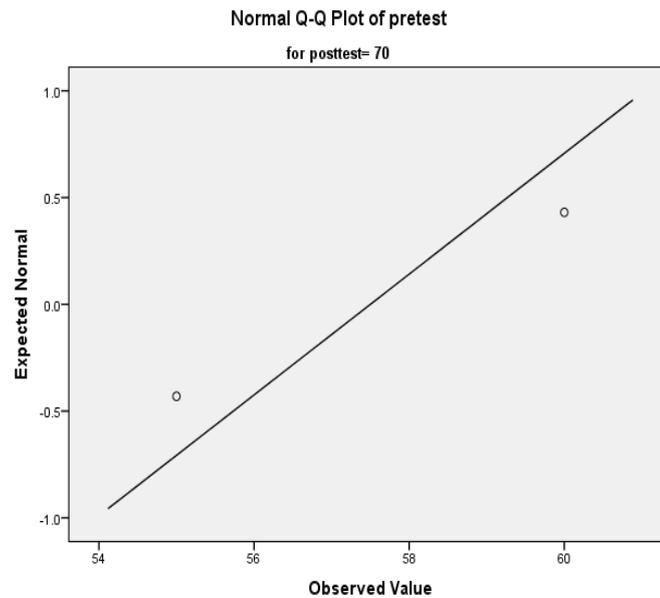
Levene Statistic	df1	df2	Sig
105	1	68	746

Bermula dari hasil pengujian homogenitas yang disiapkan pada Tabel 3, poin pada kotak Sig. tercatat sebesar 0,746. Bagian ini menunjukkan Sig. > α , dengan $0,746 > 0,05$, yang mengindikasikan kedua kelas punya varians yang serupa, atau data dapat diterima dari kelas tersebut memungkinkan dianggap homogen.

Hasil pengujian normalitas data, di implementasikan guna memverifikasi apakah data yang hendak diujikan mengikuti distribusi normal. Apabila data terdistribusi normal, maka pengujian t-test memungkinkan di implementasikan. Prosedur pengujian normalitas di implementasikan, hasil perhitungan menunjukkan kesesuaian dengan hasil yang diterima dengan pemanfaatan program SPSS 23. Tabel berikut menampilkan hasil pengujian normalitas untuk dapat kedua kelas menggunakan pengujian Kolmogorov-Smirnov;

Tabel 4. Hasil Pengujian Normalitas





Setelah dilakukan uji Normalitas, peneliti melakukan uji efektifitas media *Lecture Maker* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MA Muhammadiyah 4 Balen. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	75.07	30	15.538	2.837
	posttest	75.70	30	16.701	3.049

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	30	.253	.177

Paired Samples Test

Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
			Lower	Upper		

	pretes								
Pair 1	t - postte st	-.633	19.718	3.600	-7.996	6.729	-.176	29	.862

Berdasar pada hasil analisis data diatas, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: 1) Nilai rata-rata perbedaan (*mean*) antara skor *pretest* dan *posttest* adalah -**0.633**. Angka ini menunjukkan bahwa terdapat sedikit penurunan rata-rata antara kedua pengukuran. Namun, efektivitas harus ditinjau dari signifikansi statistik dan parameter lainnya. 2) Standar deviasi sebesar **19.718** menunjukkan tingkat penyebaran data perbedaan antara *pretest* dan *posttest*. Nilai ini relatif besar, menandakan adanya variasi signifikan dalam perubahan skor antar peserta. 3) Nilai *Standard Error of the Mean (Std. Error Mean)* adalah **3.600**, yang merepresentasikan tingkat ketepatan estimasi rata-rata perbedaan. 4) Interval kepercayaan 95% berada pada rentang **-7.996** hingga **6.729**. Artinya, dengan tingkat kepercayaan 95%, nilai rata-rata perbedaan berada dalam kisaran ini. Interval ini meliputi angka nol, menunjukkan bahwa memiliki efek yang signifikan secara statistik pada tingkat ini. 5) Kesimpulan Efektivitas adalah Nilai *t hitung lebih besar dari t tabel* karena *t hitung* (0,176) lebih besar dari nilai *t tabel* pada taraf signifikansi (0.05). Hasil uji ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media *Lecture Maker* memiliki efek signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis teks negosiasi. Dengan demikian, pemanfaatan media *Lecture Maker* untuk meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia dinilai efektif.

Berdasarkan analisis di atas, proses pembelajaran yang menggunakan media *Lecture Maker* dalam pembelajaran terbukti lebih efektif dibandingkan dengan yang tidak menggunakannya. Setelah kedua kelompok diberikan perlakuan, mereka kemudian diberi tes untuk mengukur hasil belajar sebagai data. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menguji hipotesis penelitian ini. Hasil analisis menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti ada perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia antara kelas control dan kelas. Pembuktian hipotesis ini

memiliki taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$), yang artinya tingkat kepercayaan terhadap hasil tersebut adalah 95%.

Dalam penelitian ini pengambilan sampel dilakukan setelah dipastikan bahwa populasi memenuhi syarat homogenitas, yaitu populasi berasal dari tingkat pengetahuan yang serupa. Berdasarkan perhitungan, dipastikan bahwa kedua kelompok memiliki rata-rata nilai yang sama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks negosiasi. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok: kelompok eksperimen yang diperlakukan dengan menggunakan media pembelajaran dan kelompok kontrol tanpa menggunakan media *Lecture Maker* pembelajaran. Kelompok yang mendapatkan pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran memiliki rata-rata nilai 7,80, sementara kelompok yang tidak menggunakan media belajar memiliki rata-rata nilai 7,41.

Hasil ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai tes siswa yang belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa pemanfaatan media bantu lain dalam pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang menggunakan media pembelajaran lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tanpa pemanfaatan media pembelajaran, khususnya pada materi tahapan-tahapan dalam bernegosiasi di kelas X MA Muhammadiyah 4 Balen.

Penggunaan media pembelajaran dapat disimpulkan dapat meningkatkan keaktifan siswa, guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan organisator, sehingga kelompok eksperimen menjadi lebih efektif dibandingkan dengan kelompok kontrol. Meskipun membutuhkan biaya, waktu, keterampilan, dan kesabaran, proses ini harus dirancang secara efisien sesuai dengan kondisi sekolah, mengintegrasikan kompetensi dasar yang relevan, dan didukung oleh komunikasi yang baik antara pihak sekolah, keluarga, lingkungan, serta instansi terkait. Secara keseluruhan, media pembelajaran berkontribusi signifikan dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia, terutama pada materi teks negosiasi, sebagaimana terlihat dari perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Media pembelajaran merupakan inovasi yang mendukung peningkatan pemahaman, kreativitas, dan pencapaian hasil belajar yang optimal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pemanfatan media *Lecture Maker* dapat disimpulkan sangat efektif. Keefektifan dari media dapat dilihat dari, nilai *t hitung lebih besar dari t tabel* karena *t hitung* (0,176) lebih besar dari nilai *t tabel* pada taraf signifikansi (0.05). Hasil uji ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media *Lecture Maker* memiliki efek signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis teks negosiasi. Dengan demikian, pemanfaatan media *Lecture Maker* untuk meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia dinilai efektif.

Pemanfatan media pembelajaran interaktif dengan perangkat lunak *Lecture Maker* untuk pokok bahasan Teks Negosiasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di MA Muhammadiyah 4 Balen. Untuk Tahapan pengembangannya meliputi lima tahap: a) pengumpulan informasi, b) perencanaan, c) pengembangan, d) penerapan e) pembenahan. Media pembelajaran ini mencakup dua subpokok bahasan: (a) kebutuhan (b) tujuan pembelajara. Setiap pokok bahasan dirancang supaya siswa memungkinkan aktif berpartisipasi pada proses belajar. Selain itu, media ini dilengkapi dengan pertanyaan latihan di akhir belajar untuk dapat menjadi evaluasi.

Pembenahan, ahli pokok bahasan menyalurkan penskoran sebesar 85,83 yang tergolong baik, sedangkan ahli media menyalurkan penskoran sebesar 77,25 yang juga tergolong baik. Selain itu, wawancara dengan guru siswa menunjukkan tanggapan positif keseluruhan pada pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Lecture Maker* pada proses belajar.

Berdasarkan temuan dari hasil studi ini, maka memungkinkan disarankan; 1) Media pembelajaran interaktif *Lecture Maker* yang diformulasikan memungkinkan digunakan dalam pembelajar Bahasa Indonesia agar siswa lebih mudah menyerap materi yang disajikan. 2) Media ini dapat menyalurkan manfaat dalam belajar, disarankan supaya guru mengoptimalkannya lebih lanjut dengan ranah yang lebih luas, mencakup materi-materi lainnya, atau bahkan diaplikasikan pada setiap mata pelajaran. 3) Media pembelajaran interaktif *Lecture Maker* perlu di implmentasikan untuk dapat mengoptimalkan kualitas belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMA/Sedrajat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, A. N., Anggoro, B. S., & Putra, F. G. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Transportasi Program Linier Berbantuan Sparkol. *Union*, 6(3), 289–296.
- Anggraeni, S., Khairudin, M. S., Khairi, A., & Kom, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Lecture Maker Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi (Kkpi). *Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2).
- Ani Cahyadi, M. P. (2019). Pengembangan Media Dan Sumber Belajar. *Serang. Laksita Indonesia*.
- Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., Karuru, P., & Hamsiah, A. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*.
- Arsid, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Mandiri Berbasis Macromedia Flash Materi Koordinat Cartesius. *Elips: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 19–29.
- Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran. Rev. Ed. *Jakarta: Raja Grafindo Persada*, 258.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The Addie Approach*. Springer.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *The Systematic Design Of Instruction*.
- Dimiyati, D. (2003). Belajar Dan Pembelajaran, Jakarta, Rineka Cipta. *Gordon Dryden & Jeannette Vos*.
- Fauzia, V. R., Nursyamsiah, N., & Sopian, A. (2021). The Use Of Media Learning Quizizz In Vocabulary Arabic Language. *International Conference On Arabic Language And Literature*, 134–139.
- Fitriati, I., & Ghazali, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Lecture Maker Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Di Smk Negeri 9 Bima. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 8(1), 77–86.
- Gita Oktia Elvisa, Hurriyah Hurriyah, Milya S. (2018). Pengembangan Media Lecture Maker Pada Pembelajaran Fisika Di Mtsn Model Padang. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang Ipa Dan Pendidikan Ipa*, 4(1), 546–554.
- Hala, Y., & Pagarra, H. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis*

Lecturer Maker Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas Xi Sma Development Of Learning Media Based Lecture Maker On The Concept Of System Excretory Class Xi Sma Prosiding Seminar Nasional Biologi Dan Pembelajarannya. 1–6.

Husni, M., Herliyanti, R. R., & Hamzah, A. (2021). Pengembangan Modul Berbasis Problem Based Learning Pada Tema 7 Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku Kelas Iv Sdn 156 Palembang. *Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 62–75.

Indah, E. P., Anggara, N., & Pratiwi, E. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Aktifitas Fisik Berbasis Budaya Lokal Daerah Rawan Banjir. *Bravo's: Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*, 10(4), 342–351.

Ismawati, D., & Prasetyo, I. (2020). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting Pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 665.

Kariyanto, H., & Pd, M. (2024). Psikologi Pendidikan. *The Journal Publishing*, 5(1), Viii+–210.

Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model Addie Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3d Pageflip. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (Snpm)*, 1(1), 516–525.

Mananda, I. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Pokok Bahasan Hukum Newton*. Universitas Pasir Pengaraian.

Marbun, E. (2012). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Software Lecturemaker2englishsetup Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Diklat Menganalisis Rangkaian Listrik Di Smk N 1 Sibolga Tahunajaran 2011/2012*. Unimed.

Mulyatiningsih, E. (2012). Metodologi Penelitian Terapan. *Yogyakarta: Alfabeta*.

Noor, A. F. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Predict-Observe-Explain (Poe) Berbasis Authentic Problem Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Tesis Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*.

Pasar, M. R. E., Merek, P., & Pasar, M. (2013). Arikunto, Suharsimi, 2002, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Rineka Cipta, Jakarta. *Jurnal Emba*, 1(3).

- Purwanti, K. Y., & Apriliani, E. I. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Big Book Literasi Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Seminar Pendidikan Nasional (Sendika)*, 1(1), 307–314.
- Putra, I. S., Islamiati, N., & Komalasari, L. I. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa Pada Pembelajaran Theorema Pythagoras. *Jpmi (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 3(4), 333–342.
- Romiyatun, R. (2010). Kendala-Kendala Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 14(01).
- Sadiman, A. S. (2006). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*.
- Setiawan, D. (2015). *Nilai-Nilai Pendekar Pejuang*. Mediakita.
- Sugiyono, L. (2020). Analisis Situasi Pembangunan Manusia Di Jawa Tengah. *Indonesian Journal Of Applied Statistics*, 3(1), 12–23.
- Sugiyono, S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D / Sugiyono (Ed.); 21st Ed.*. Bandung Alfabeta. <https://inlisite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=20670>
- Sugiyono, S. (2021). The Evaluation Of Facilities And Infrastructure Standards Achievement Of Vocational High School In The Special Region Of Yogyakarta. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 25(2), 207–217.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan, Cet. 12. Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Supratman, S., & Ni'mah, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Lecture Maker Materi Logika Matematika Kelas Xi Smk. *Jurnal Theorems (The Original Research Of Mathematics)*, 7(2), 243–254.
- Suryandari, S. Y. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan: Research And Development*.
- Uno, H. B., Koni, S., & Lamatenggo, N. (2010). *Desain Pembelajaran / Prof. Dr. Hamzah B. Uno, M.Pd; Nina Lamatenggo, S.E., M.Pd., Dra. Satria Koni, M.Pd (Hamzah (Ed.); 1st Ed.)*. Mqs Publishing.
- Yuni, A. (2011). *Pemikiran Mahmud Yunus Tentang Metode Pendidikan Islam*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Turnitin Instructor

Tesis UMM (Atik Budiono) 2

-  Kelas VII
-  MAGISTER PENDIDIKAN BHS DAN SASTRA INDONESIA
-  University of Muhammadiyah Malang

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3122265483

Submission Date

Dec 27, 2024, 9:49 AM GMT+7

Download Date

Dec 27, 2024, 10:02 AM GMT+7

File Name

TESIS_ATIK_BUDIONO_202310550211008.2.docx

File Size

1.5 MB

64 Pages

11,765 Words

77,097 Characters

7% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography

Top Sources

- 7%  Internet sources
- 0%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 7%  Internet sources
- 0%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	
lib.unnes.ac.id		4%
<hr/>		
2	Internet	
repo.uinsatu.ac.id		3%