

# PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI *LECTORA INSPIRE* UNTUK MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA DAN SASRA INDONESIA

Prasetyo Yuli Kurniawan

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhadi Setiabudi

Email: [prasetyoyulikurniawan@gmail.com](mailto:prasetyoyulikurniawan@gmail.com)

## Abstrak

Tujuan penelitian yaitu mendeskripsi kebutuhan berdasarkan persepsi dosen dan mahasiswa tentang pengembangan bahan dan mengidentifikasi uji validasi bahan ajar. Metode penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Tahapan penelitian ini mengadaptasi dari Borg and Gall yang dilaksanakan dalam beberapa tahap yaitu tahap awal pengembangan, tahap pengembangan, dan tahap uji. Prosedur pengumpulan data pada tahap awal pengembangan menggunakan teknik wawancara, angket, dan dokumentasi. Sedangkan pengumpulan data pada tahap uji menggunakan teknik angket dan teknik tes. Teknik angket digunakan untuk menilai bahan ajar interaktif oleh validator. Teknik analisis data terdiri atas tiga bagian yaitu pertama, teknik analisis kebutuhan bahan ajar yang diperoleh dari hasil angket kebutuhan mahasiswa dan dosen dianalisis dengan mengelompokkan, menyelesaikan, dan menyimpulkan data dari hasil pengisian angket kebutuhan. Kedua, teknik analisis data uji validasi dianalisis dalam skor hasil validasi dari rentang 10 – 100 dan penyimpulan kategori berupa baik, cukup, atau kurang. Hasil penelitian tentang analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar berdasarkan persepsi dosen dan mahasiswa sudah memenuhi kebutuhan dengan prosentasi terbesar. Kemudian draf bahan ajar sudah disesuaikan dengan kebutuhan persepsi dosen dan mahasiswa. Berdasarkan uji validasi menerangkan bahwa bahan ajar interaktif memperoleh skor 81 (kategori baik).

**Kata kunci:** *penelitian pengembangan, lectors inspire, bahan ajar interaktif.*

## Abstract

*The purpose of the research was to describe the needs based on the perception of lecturers and students about material development and identify validation tests of teaching materials. This research method is research and development. This stage of research adapts from Borg and Gall which is carried out in several stages, namely the early stages of development, the development stage, and the test phase. Data collection procedures in the early stages of development using interview techniques, questionnaires, and documentation. While the data collection at the test stage using questionnaire techniques and test techniques. Questionnaire techniques are used to assess interactive teaching materials by validators. Data analysis technique consists of three parts, namely the first, the technique of analyzing the needs of teaching materials obtained from the results of questionnaires needs of students and lecturers analyzed by grouping, completing, and concluding data from the results of filling the questionnaire needs. Second, the validation test data analysis technique is analyzed in validation result scores from a range of 10 – 100 and category inference is good, sufficient, or less. The results of research on the analysis of the need for the development of teaching materials based on the perception of lecturers and students have met the needs with the greatest percentage. Then the draft teaching materials have been adapted to the perception needs of lecturers and students. Based on the validation test explained that interactive teaching materials get a score of 81 (good category).*

**Keywords:** *research and development, lectors inspire, interactive teaching materials.*

## PENDAHULUAN

Pada masa pandemi Covid-19 mengakibatkan dampak di semua bidang. Misalnya pada bidang ekonomi, pariwisata, dan pendidikan. Bukan hanya di Indonesia, dampak pandemi Covid-19

juga terjadi pada negara maju. Pada bidang pendidikan, dampak ini berakibat pada proses pembelajaran yang harus dilaksanakan dengan jarak jauh. Hal tersebut dilakukan untuk mencegah wabah virus menjangkit pembelajar

baik di sekolah maupun perguruan tinggi. Kebijakan tersebut dipertegas dengan peraturan dari Kemdikbud dalam surat edaran No. 4 tahun 2020 tentang kebijakan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dalam asa pandemic Covid-19.

Di dalam kelas pada proses pembelajaran, pendidik harus mampu memberikan materi semenarik mungkin kepada peserta didik. Pembelajaran inovatif pada pandemi saat ini yaitu dengan menggunakan pembelajaran daring. Pembelajaran daring dilakukan dengan cara massif dan terbuka untuk memberikan pembelajaran yang bermutu (Adhe, 2018).

Berdasarkan beberapa survei di perguruan tinggi digunakan media daring media sosial, google classroom, dan aplikasi zoom. Media tersebut digunakan pada pelaksanaan perkuliahan jarak jauh. Pada dasarnya proses perkuliahan tersebut dilaksanakan untuk menekan penyebaran virus covid-19. Namun, esensi dalam perkuliahan belum seperti yang diharapkan. Terbukti dengan berbagai permasalahan di berbagai perguruan tinggi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, pembelajaran daring yang dilaksanakan di berbagai perguruan tinggi masih meninggalkan masalah. Misalnya pada perkuliahan di prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Masalah yang sering muncul yaitu timbul rasa bosan dan jenuh pada mahasiswa dalam mengikuti proses perkuliahan. Jika menggunakan google classroom maupun media sosial Whatsapp tidak ada interaksi antara dosen dan mahasiswa secara langsung sehingga mengakibatkan kejenuhan. Sedangkan dengan Whatsapp hanya sekadar digunakan untuk memberikan tugas mahasiswa. Interaksi antara dosen dan mahasiswa dapat disiasati dengan menggunakan zoom meeting namun sarana seperti kuota tidak dapat memenuhi baik dari dosen dan mahasiswa selama satu semester penuh. Sehingga perlu adanya inovasi dan kreatif dari dosen dalam melaksanakan proses perkuliahan di kelas. Cara yang dapat dilakukan yaitu dengan membuat bahan ajar menarik dan inovatif.

Segala bahan yang disusun secara sistematis untuk pembelajaran merupakan arti dari bahan ajar (Prastowo, 2013:17). Bahan ajar perlu dikemas dengan kreatif dan inovatif yang berasal dari dosen perguruan tinggi. Sehingga perlunya dilakukan pelatihan dalam pengembangan bahan ajar. Pengembangan bahan

ajar biasanya diberikan materi seperti: (1) penyusunan beberapa garis besar berdasarkan isi, (2) penulisan isi. (3) Perancangan ilustrasi dan tata letak (4) penggunaan bahasa bahan ajar yang baik, dan (5) pengintegrasian media audio dan video dalam bahan ajar yang disusun (Achmad, 2009).

Sebagai seorang dosen, harus memilih bahan ajar yang cocok dalam stiuasi dan kondisi. Bahan ajar seperti cetak, dengar (audio), bahan ajar dengar (audio visual), dan bahan ajar interaktif yang akan dikembangkan (Majid, 2008:173). Dosen harus dapat mengemas bahan ajar dengan tingkat kreativitasnya. Sehingga bahan ajar menjadi satu upaya untuk membuat perkuliahan semakin menyenangkan bagi mahasiswa. Dalam bahan ajar interaktif dapat disisipkan video interaktif. Video tersebut dapat penjelasan dosen mengenai materi tertentu. Menu-menu juga dapat diakses dengan mudah. Sehingga dosen harus dapat membuat bahan ajar dengan bantuan software tertentu. Salah satu yang dapat dimanfaatkan yaitu aplikasi Lectora Inspire.

Lectora Inspire menjadi salah satu tools atau alat pengembangan pembelajaran elektronik atau daring. Software ini pada tahun 1999 dikembangkan oleh Timothy D. Loudermik dengan nama perusahaan Trivantis Corporation. Lectora Inspire sangat mudah digunakan oleh pendidik atau guru yang akan menggunakannya sebagai pembuat bahan ajar interaktif. Lectora Inspire dapat digunakan sesuai kebutuhan baik secara daring maupun luring (offline). Dalam aplikasi ini sudah banyak disediakan template yang siap digunakan untuk memasukan materi pembelajaran. Selain itu, dalam library aplikasi ini terdapat banyak gambar, animasi, dan akarakter yang dapat digunakan (Wulandari et al., 2017). Hasil yang diinginkan dari aplikasi ini yaitu HTML, standar e-learning SCORM dan AICC. Single File Executable (exe), dan CD-ROM.

Media pembelajaran yang dikemabngkan dengan software atau aplikasi Lectora Inspire sangat cocok digunakan oleh dosen. Hal tersebut karena minat belajar peserta didik atau mahasiswa dapat meningkat. Kemudian diiringi meningkatnya pemahaman materi yang disajikan menarik dalam bahan ajar (Purwendri, 2013). Sehingga aplikasi ini sangat layak digunakna untuk mengembangkan bahan ajar dan mengimplementasikan dalam kelas. (Mahmudah dan Pustikaningsih, 2019).

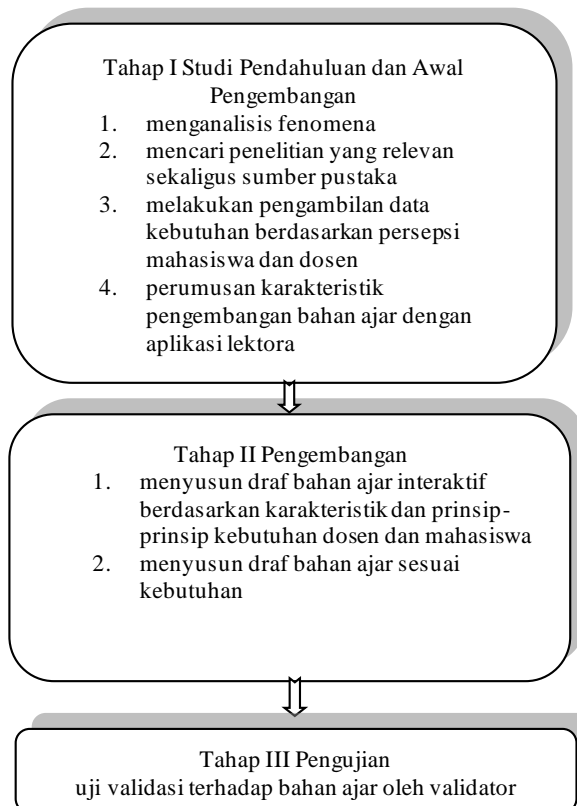
Pembelajaran menggunakan bahan ajar interatif berbasis aplikasi Lectora Inspire sudah dikenal dalam dunia pendidikan. Dalam pendidikan sering memanfaatkan aplikasi ini sebagai penunjang peningkatkan nilai-nilai yang peserta didik pelajari. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan pengembangan berbasis lectora inspire lebih signifikan dibanding buku yang ada di sekolah (Shalikhah, 2017). Hal tersebut menjadi inovasi yang dapat digunakan sebagai pembelajaran. Baik pembelajaran secara daring maupun pembelajaran secara luar daring.

Berdasarkan fenomena yang telah dijelaskan, penelitian ini urgen untuk dilakukan untuk menjawab permasalahan pembelajaran jarak jauh yang terjadi saat ini seperti bosan dan kejenuhan mahasiswa. Sehingga dapat disimpulkan penelitian ini yaitu “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif dengan Menggunakan - Lectora Inspire untuk Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia”.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian pengembangan biasanya digunakan dalam menghasilkan sesuatu produk tertentu. Selain itu juga perlu diuji bagaimana keefektifan produk itu (Sugiyono, 2012). Penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar melalui proses pengembangan dengan bantuan aplikasi *lectora inspire*.

Borg dan Gall mengidentifikasi penelitian pengembangan yaitu mencakup 10 langkah. Namun, dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap uji validasi. Hal tersebut karena jika seluruh langkah dilakukan akan berdampak pada factor waktu dan biaya. Sehingga dalam penelitian ini mengadaptasi teori Borg and Gall menjadi 3 (tiga) tahap penelitian. Tahapan penelitian tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 1. Bagan Penelitian Pengembangan

#### **HASIL PENELITIAN**

Hasil penelitian dalam pengembangan ini yaitu analisis kebutuhan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi lectora inspire berdasarkan persepsi dosen dan mahasiswa, draf bahan ajar interaktif, dan uji validasi ahli terhadap bahan ajar yang dinilai oleh validator. Untuk lebih lengkapnya dijelaskan sebagai berikut.

#### **Analisis Kebutuhan Bahan Bahan Ajar Berdasarkan Persepsi Dosen dan Mahasiswa**

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan digunakan untuk mengembangkan bahan ajar menurut persepsi dosen dan mahasiswa. Berdasarkan persepsi dosen 3 perguruan tinggi yaitu Universitas Peradaban, Universitas Panca Sakti, dan Universitas Muhadi Setiabudi dapat disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Data Kebutuhan Berdasarkan Persepsi Dosen

No	Aspek Bahan Ajar	Jawaban Angket	%
1	Isi/Materi	Sosial	66,66
		Kombinasi dari beberapa wujud	100
		Gambar, tulisan, suara	66,66
		Setiap pembahasan dalam materi	100

		Memuat materi yang pokok dalam bahan ajar	100
		Judul, materi kuliah, evaluasi	100
2	Penyajian	Terdapat ilustrasi pada materi	100
		Terdapat contoh dan ilustrasi	100
		Pembukaan berupa menu	100
		Latihan berupa evaluasi melalui video	100
		Sapaan berupa Anda	100
		Semantik: Berbasis kearifan lokal brebes	100
		Bahan ajar berbentuk audio-visual	100
3	Kebahasaan	Bahasa jelas dan baku	100
		Komunikasi dua arah	66,66
		Santun dalam gaya bahasa	66,66
4	Kegrafikaan	Judul, tingkat perguruan tinggi, semester, dan	66,66
		Gambar kearifan lokal Brebes	100
		Ukuran huruf 16	66,66
		Jenis huruf: Materi semantik	100
		background berwarna biru putih	66,66
		Gambar ada pada setiap bagian	100
		Halaman muka: gambar dan judul	100

Melihat dari tabel 1 dapat disimpulkan bahwa data prosentase tersebut yang akan dijadikan acuan dalam penyusunan bahan ajar interaktif yang dihasilkan oleh aplikasi lektora inspire.

Pengembangan bahan ajar interaktif dengan menggunakan aplikasi lektora berdasarkan persepsi mahasiswa di Universitas Muhadi Setiabudi, Universitas Peradaban, dan Universitas Panca Sakti dengan jumlah total mahasiswa di tiga perguruan tinggi yaitu 75 mahasiswa dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Data Kebutuhan Berdasarkan Persepsi Mahasiswa

No	Aspek Bahan Ajar	Jawaban Angket	%
1	Isi/Materi	Sosial	93,33
		Kombinasi dari beberapa wujud	100
		Gambar, tulisan, suara	97,33
		Setiap pembahasan dalam materi	97,33
		Memuat materi yang pokok dalam bahan ajar	93,33
		Judul, materi kuliah, evaluasi	90,66

2	Penyajian	Terdapat ilustrasi pada materi	100
		Terdapat contoh dan ilustrasi	97,33
		Pembukaan berupa menu	97,33
		Latihan berupa evaluasi melalui video	90,66
		Sapaan berupa Anda	93,33
		Semantik: Berbasis kearifan lokal brebes	100
		Bahan ajar berbentuk audio-visual	100
3	Kebahasaan	Bahasa jelas dan baku	97,33
		Komunikasi dua arah	97,33
		Santun dalam gaya bahasa	97,33
4	Kegrafikaan	Judul, tingkat perguruan tinggi, semester, dan	100
		Gambar kearifan lokal Brebes	100
		Ukuran huruf 16	86,66
		Jenis huruf: Materi semantik	93,33
		background berwarna biru putih	100
		Gambar ada pada setiap bagian	100
		Halaman muka: gambar dan judul	100

Melihat dari tabel 2. dapat disimpulkan bahwa berdasarkan persepsi mahasiswa yang ditujukan kepada 75 mahasiswa dengan prosentasi besar yang dijadikan acuan dalam pengembangan. Sehingga bahan ajar interaktif mengacu pada kebutuhan mahasiswa.

### Draf Bahan Ajar Interaktif

Berdasarkan kebutuhan pengembangan bahan ajar dikembangkan dalam wujud bahan ajar. Struktur bahan ajar ini terdiri atas cover bahan ajar, bagian isi bahan ajar, dan bagian evaluasi bahan ajar.

### Cover Bahan Ajar

Bagian cover bahan ajar terdiri atas cover bahan ajar yang terdapat judul bahan ajar, logo universitas dan logo dikti, dan yang terakhir yaitu nama penulis. Pada cover ini juga dimuatkan gambar ilustrasi yang berkaitan dengan kearifan lokal Brebes. Hal tersebut bertujuan untuk menunjukkan kebutuhan bahan ajar yang dikehendaki oleh mahasiswa dan dosen. Cover bahan ajar dapat dilihat pada gambar berikut.



## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI LECTORA INSPIRE UNTUK MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA



Gambar 2. Cover Bahan Ajar

### Isi Bahan Ajar

Bagian isi bahan ajar terdiri atas lima menu utama. Menu tersebut yaitu berupa kontrak perkuliahan, materi kuliah, ujian semester, daftar pustaka, dan tentang penulis. Isi bahan ajar dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. Menu Isi Bahan Ajar

Pada menu kontrak perkuliahan jika ditekan akan mengarahkan pada sub menu yang baru. Pilihan tersebut yaitu deskripsi mata kuliah, tujuan umum perkuliahan, tujuan khusus perkuliahan, dan pertemuan pokok bahasan. Menu kontrak perkuliahan dapat disajikan pada gambar berikut.



Gambar 4. Kontrak Perkuliahan Bahan Ajar

Pada menu materi ajar jika ditekan akan mengarahkan pada sub menu yang baru. Sub menu tersebut berupa materi perkuliahan yang akan diampu mahasiswa. Materi perkuliahan tersebut yaitu definisi semantik, bidang kajian semantik, unsur-unsur semantik, makna semantik, hiponimi, sinonimi, antonimi, polisemi, homonimi, homograf, homofon, dan ketaaksanaan. Menu materi dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 5. Materi Perkuliahan Bahan Ajar

Pada menu ujian semester akan mengarahkan pada sub menu yang baru. Sub menu tersebut berupa ujian tengah semester (UTS). Kemudian juga ada menu ujian akhir semester (UAS) yang dapat diakses mahasiswa. Menu tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 6. Ujian Semester Bahan Ajar

### Bagian Evaluasi Bahan Ajar

Pada bagian evaluasi terdiri atas dua jenis evaluasi. Evaluasi pertama berupa video interaktif yang berkaitan tentang kearifan lokal Brebes. Evaluasi yang kedua berupa teks bacaan yang juga masih berkaitan tentang kearifan lokal Brebes. Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar berikut.



Gambar 7. Evaluasi Bahan Ajar dengan Video

### Uji Validasi Ahli

Uji validasi dilakukan untuk mengetahui apakah bahan ajar layak atau tidak. Uji validasi dilakukan oleh validator yang ahli pada bidangnya. Ahli tersebut yaitu ahli kegrafikaan, ahli bahan ajar, dan ahli materi. Validator menilai bahan ajar dari isi atau materi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikaan. Untuk melihat hasil pengujian validasi bahan ajar dapat di lihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi

No.	Aspek Bahan Ajar	Nilai dalam %	Kategori
1.	Isi/Materi	81	Baik
2.	Penyajian	83,5	Baik
3.	Kebahasaan	79	Baik
4.	Kegrafikaan	80,5	Baik
	Rata-rata	<b>81</b>	<b>Baik</b>

Melihat dari tabel 3 tentang hasil uji validasi ahli terhadap bahan ajar interaktif, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar layak digunakan untuk perkuliahan. Hal tersebut didukung dengan data skor yaitu 81. Skor tersebut memiliki kategori baik. Sehingga pada kesempatan penelitian selanjutnya akan dilaksanakan uji keefektifan.

### SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu berdasarkan data kebutuhan dosen dan mahasiswa bahwa bahan ajar interaktif sudah sesuai dengan kebutuhan dengan responden 3 dosen dan 75 mahasiswa. Sehingga bahan ajar disusun dengan sistematis.

Draf bahan ajar sudah sesuai dengan standar kelayakan yaitu pada aspek materi, aspek penyajian, aspek kebahasaan, dan aspek kegrafikaan. Sehingga bahan ajar dapat disusun secara sistematis berdasarkan kebutuhan.

Pengembangan bahan ajar interaktif dengan menggunakan aplikasi lektora inspire dilaksanakan uji validasi ahli. Berdasarkan hasil rata-rata dari aspek isi, aspek penyajian, aspek kebahasaan, dan aspek kegrafikaan dapat disimpulkan bahwa perolehan skor akhir yaitu 81 dengan kategori penilaian baik.

### REFERENSI

- Achmad, Said Suhil. (2009). *Pengantar Pengembangan Bahan Ajar di Perguruan Tinggi*. Pekanbaru.
- Majid, Abdul. (2008). *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Jakarta: PT. Rosda Karya.
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Diva PRESS: Yogyakarta.
- Adhe, K. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Daring Matakuliah Kajian PAUD di Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 1(1), 26. <https://doi.org/10.26555/jecce.v1i1.3>
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97–111. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26515>
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Wulandari, B., Pd, M., Hasanah, N., Cs Satriyo, M., Dewanto, A., Muhammad, M. P., Mahali, I., & Cs, M. (2017). *Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Lectora Inspire*.