



## PENGUNAAN MEDIA LECTORA INSPIRE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS PERSUASI SISWA SMP NEGERI 7 SINGARAJA

Ni Luh Putu Susi Ardiningsih<sup>1</sup>, Kadek Wirahyuni<sup>2</sup>, I Nyoman Yasa<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Prodi. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

Surel: [susi.ardningsih01@gmail.com](mailto:susi.ardningsih01@gmail.com)<sup>1</sup>, [kadek.wirahyuni@undiksha.ac.id](mailto:kadek.wirahyuni@undiksha.ac.id)<sup>2</sup>, [nyoman.yasa@undiksha.ac.id](mailto:nyoman.yasa@undiksha.ac.id)<sup>3</sup>

<b>Abstrak</b>	
<p><b>Kata Kunci:</b> media <i>lectora inspire</i>, keterampilan menulis, teks persuasi</p>	<p>Penelitian tindakan kelas (PTK) ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran menulis teks persuasi dengan menggunakan media Lectora Inspire pada siswa kelas VIII; mendeskripsikan peningkatan hasil belajar pada pembelajaran menulis teks persuasi dengan menggunakan media Lectora Inspire pada siswa kelas VIII; mendeskripsikan respons siswa terhadap penggunaan media Lectora Inspire dalam pembelajaran menulis teks persuasi di kelas VIII D SMP Negeri 7 Singaraja. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, metode tes, dan metode angket/kuisisioner. Data dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan dekskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, pelaksanaan pembelajaran yang tepat dalam penelitian ini ditekankan pada penegasan teknik-teknik penulisan yang kuat, kata-kata persuasif, dan bukti-bukti yang mendukung; Penggunaan media Lectora Inspire juga dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks persuasi. Pada pratindakan skor rata-rata klasikal 61,91 (kurang), siklus I memperoleh nilai rata-rata klasikal 70,2 (cukup), sedangkan pada siklus II nilai rata-rata klasikal siswa menjadi 82 (baik); siswa memberikan tanggapan sangat positif terhadap penggunaan media Lectora Inspire dalam pembelajaran menulis teks persuasi, pada siklus I memperoleh rata-rata 23,3 (sangat positif) sedangkan pada siklus II memperoleh rata-rata 23,5 (sangat positif). Diharapkan kepada guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 7 Singaraja agar menerapkan pembelajaran ini sesuai langkah yang ditemukan dalam penelitian.</p>
<b>Abstract</b>	
<p><b>Keywords:</b> <i>lectora inspire media, writing skill, persuasive texts</i></p>	<p><i>This classroom action research (CAR) aims to (1) describe the implementation of teaching students in the eighth grade how to write persuasive texts using Lectora Inspire media; (2) describe the increase in learning outcomes in learning to write persuasive texts using Lectora Inspire media in students eighth grade; (3) describe students' response to the use of Lectora Inspire media in learning to write persuasive texts in class VIII-D at State Junior High School 7 Singaraja. The data collection methods used in this study are the observation method, the test method, and the questionnaire method. Data were analyzed using quantitative descriptive and qualitative descriptive techniques. The results of this study show that (1) the effective implementation of learning in this study is emphasized by affirming appropriate writing techniques, persuasive language, and supporting evidence.; (2) The utilization of Lectora Inspire media can assist in enhancing students' ability to write persuasive texts. In the pre-action classical average score of 61.91 (poor) in cycle I, an average classical score of 70.2 (satisfactory) was achieved, while in the second cycle, the students' classical average score increased to 82 (good); (3) students gave very positive responses about using Lectora Inspire media in learning to write persuasive texts, in cycle I obtained an average of 23.3 (very positive) while in cycle II obtained an average of 23.5 (very positive). I hope that the teachers of the Indonesian language at State Junior High School 7 Singaraja will implement this learning method based on the steps found in this research.</i></p>



Diterima/direview/ publikasi	30 April 2023/ 15 Juni 2023/ 30 Juni 2023
Permalink/DOI	<a href="https://doi.org/10.23887/jpbsi.v13i2.68948">https://doi.org/10.23887/jpbsi.v13i2.68948</a>
	<i>This is an open access article under the <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">CC BY-SA</a> license. Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.</i>

## PENDAHULUAN

Bahasa dan sastra memiliki hubungan yang kompleks dan saling memengaruhi. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kurikulum 2013 menekankan penggunaan teks sebagai media pembelajaran yang efektif. Terdapat dua jenis teks, yaitu teks sastra dan non sastra. Teks sastra memiliki tujuan untuk menghibur atau menyampaikan pesan dengan menggunakan bahasa yang indah dan kaya imajinasi, seperti puisi, prosa, dan drama. Sedangkan, teks non sastra bersifat objektif dan berusaha untuk menyampaikan informasi secara faktual tanpa adanya interpretasi subjektif dari penulis, seperti artikel berita, persuasi, laporan, makalah ilmiah, dll.

Teks persuasi adalah jenis teks yang bertujuan untuk mempengaruhi pikiran, sikap, atau tindakan pembaca atau pendengar dengan cara meyakinkan, membujuk, atau mengajak. Teks persuasi dapat disampaikan dalam bentuk lisan atau tertulis dan dapat ditemukan dalam berbagai konteks seperti iklan, pidato, editorial, atau teks promosi lainnya. Kosasih (2018:147) berpendapat bahwa teks persuasi merupakan teks tentang pernyataan-pernyataan yang berisi ajakan atau bujukan untuk mendorong peserta didik mengikuti keinginan dari penulis. Ciri-ciri teks persuasi yaitu bahasa yang emotif, pilihan kata, ajakan. sedangkan menurut Ibrahim (dalam Nawawi 2018) persuasi merupakan gagasan yang disertai dengan bukti, alasan, atau contoh guna meyakinkan pembaca. Menurut Mulyana (2019:126), teks persuasif merupakan teks yang dibuat untuk mempengaruhi sikap, perilaku, dan pemikiran pembaca atau pendengar. Kemampuan menulis teks persuasi penting untuk dimiliki oleh peserta didik karena dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, analisis, dan kritis, serta mempersiapkan siswa untuk kehidupan nyata. Menulis teks persuasi muncul di kelas VIII dalam KD. 4.14 Menyajikan teks persuasi (saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan, atau aspek lisan. Adapun indikator pencapaiannya adalah (1) Menulis teks persuasi sesuai dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan teks persuasi, (2) Mempresentasikan teks persuasi yang ditulis.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis teks persuasi sangat penting bagi siswa. Oleh karena itu, pembelajaran menulis teks persuasi perlu mendapatkan perhatian agar siswa memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan atau gagasan dengan cara yang persuasif dan efektif. Selain itu, kemampuan menulis teks persuasi juga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, analisis, dan kritis siswa, serta mempersiapkan mereka untuk kehidupan nyata di mana untuk mempengaruhi dan meyakinkan orang lain dengan argumen yang kuat sangat diperlukan. Keterampilan menulis teks persuasi tidak dapat diperoleh secara otomatis, namun harus dipelajari dan dilatih secara berkelanjutan untuk mencapai hasil yang optimal.

Masalah yang dihadapi di lapangan yaitu kurangnya pemahaman peserta didik mengenai tujuan dan ciri-ciri teks persuasi, kurangnya pemahaman peserta didik tentang topik yang akan ditulis, kurangnya kemampuan peserta didik dalam merencanakan dan menyusun teks, kurangnya kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, misalnya siswa tidak tahu cara menulis kalimat yang tepat dan jelas, atau kurang memahami tata bahasa Indonesia secara keseluruhan, kurangnya pengalaman peserta didik dalam menulis teks persuasi yang membuat peserta didik kesulitan dalam menulis teks persuasi, serta pemilihan media yang digunakan guru kurang tepat. Di kelas VIII D jumlah siswa sebanyak 32 siswa laki-laki berjumlah 18 orang sedangkan siswa perempuan berjumlah 14 orang. Dari 32 siswa, hanya 15 orang yang tuntas dalam



menulis teks persuasi. Sedangkan, 17 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Siswa yang mendapat nilai di bawah KKM adalah 53,15%, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai tuntas sebanyak 46,85%. Hal tersebutlah yang membuat peneliti terdorong untuk melakukan penelitian di kelas VIII D.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa dan Sastra Indonesia SMP N 7 Singaraja, Bapak Putu Gede Rudiarsa, S.Pd menyatakan bahwa kemampuan menulis teks persuasi masih rendah, yakni nilai rata-rata kelas masih di bawah KKM. Standar kelulusan yang harus dicapai adalah 70, sedangkan sebagian besar hasil belajar siswa masih tergolong kurang, yakni 60. Bapak Putu Gede Rudiarsa, S.Pd menyatakan, nilai 60 yang diperoleh dari pelajaran menulis teks persuasi disebabkan oleh motivasi belajar siswa yang sangat rendah, serta keterampilan menulis teks persuasi siswa kurang optimal yang disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang baik adalah media yang bersifat dua arah agar membantu interaksi antara peserta didik dan guru (Hartanti, Yanto, 2019). Interaksi antara guru dan siswa perlu dirancang untuk mengoptimalkan capaian hasil tujuan pembelajaran (Jumrawarsi & Suhaili, 2021). Media yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yaitu media interaktif berbasis *lectora inspire*. Peneliti dan guru sepakat menggunakan media karena *Lectora inspire* merupakan aplikasi lengkap karena menyediakan musik, animasi, dan template dengan pilihan warna menarik (Ristiani & Yono, 2020). Media pembelajaran ini sudah disesuaikan dengan aktivitas pembelajaran pada Kurikulum 2013 yang memusatkan kepada peserta didik (Rahmawati & Susilowibowo, 2020). Permasalahan tersebut yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan topik penggunaan media *Lectora Inspire* untuk meningkatkan keterampilan menulis teks persuasi siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Singaraja, dengan harapan mampu memberi solusi dan alternatif dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks persuasi dengan menggunakan media *Lectora Inspire*.

*Lectora Inspire* adalah perangkat lunak e-learning. Media *Lectora Inspire* menghasilkan kursus, tes, dan presentasi. *Lectora Inspire* adalah program yang mudah digunakan yang mendukung pengajaran dan pembelajaran visual (Athiyah, 2018). Media yang akan memberikan siswa lebih banyak pesan atau sumber belajar, yang nantinya akan mempengaruhi prestasi belajar.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan, media pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih kurang dan cenderung monoton yakni hanya menggunakan buku ajar dan modul, sehingga siswa tidak bergairah dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran interaktif dengan beberapa fitur pendukung seperti, gambar, suara dan video serta game untuk membantu membangkitkan motivasi siswa dan membantu siswa dalam menyerap materi pembelajaran dengan lebih baik.

Kemajuan media pendidikan dapat mendorong, meningkatkan dan merangsang minat siswa terhadap apa yang mereka pelajari di kelas. Penggunaan media pembelajaran *Lectora Inspire* untuk meningkatkan prestasi siswa adalah salah satu cara terbaik untuk mengatasi masalah ini (Kurniawan, dkk., 2017) *Lectora Inspire* merupakan program pengembangan pembelajaran elektronik yang cukup sederhana (Bouato, dkk., 2020) untuk digunakan atau diterapkan, karena tidak menggunakan kombinasi yang terlalu rumit (Zuhri & Rizaleni, 2016) dan dapat memuat grafik, animasi, dan umpan balik yang lebih canggih dibandingkan media lain. Perangkat lunak *Lectora Inspire* menawarkan konten interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis multimedia untuk mempercepat proses pembelajaran. Media *Lectora Inspire* memiliki banyak fitur yang dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran untuk membuat materi pembelajaran yang lebih menarik. Sehingga guru diharapkan mampu mengemas dan mendesain media *Lectora Inspire* agar siswa lebih tertarik. Untuk berpartisipasi dalam pembelajaran yang dipergakan didepan kelas, dibandingkan



dengan pembelajaran tradisional. Lectora Inspire memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan minat, dan motivasi belajar (Dewi, 2018). Berdasarkan penjelasan sebelumnya peneliti mencoba menghadirkan pembelajaran alternatif untuk menghadirkan desain pembelajaran menulis teks persuasi sesuai dengan karakteristik siswa, agar dapat membangkitkan minat belajarnya terhadap penjelasan yang diberikan guru.

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut 1) mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran menulis teks persuasi dengan memanfaatkan media Lectora Inspire pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 7 Singaraja; 2) mendeskripsikan peningkatan hasil belajar pada pembelajaran menulis teks persuasi dengan memanfaatkan media Lectora Inspire pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 7 Singaraja; 3) mendeskripsikan respon siswa terhadap pemanfaatan media Lectora Inspire dalam pembelajaran menulis teks persuasi pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 7 Singaraja. Berdasarkan tujuan tersebut, adapun manfaat penelitian yaitu ada manfaat teoritis dan manfaat praktis. 1) manfaat teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap penelitian di bidang ilmu pendidikan, khususnya dalam penggunaan media Lectora Inspire untuk meningkatkan kemampuan menulis teks persuasi. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan referensi bagi praktisi pendidikan dalam proses pembelajaran. 2) manfaat praktis, (a) bagi peneliti, Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti mengenai pemanfaatan media Lectora Inspire dalam pembelajaran teks persuasi pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 7 Singaraja. (b) bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau alternatif dalam proses pembelajaran menulis teks persuasi dengan menggunakan media Lectora Inspire. (c) bagi siswa, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui keterlibatan siswa dalam memecahkan permasalahan, sehingga akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar menulis teks persuasi. (d) bagi peneliti lain, Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi atau bahan perbandingan dalam melakukan penelitian terkait pemanfaatan media Lectora Inspire sebagai media pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Dalam penelitian ini, peneliti merancang metode penelitian yang meliputi refleksi awal, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, refleksi, metode dan instrumen pengumpulan data serta analisis data. Subjek dalam penelitian ini adalah guru bahasa Indonesia dan siswa kelas VIII D yang berjumlah 32 orang. Objek penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran, peningkatan hasil belajar, dan respon siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, metode tes, dan metode angket/kuisisioner. Data dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini mengandung data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa data pelaksanaan pembelajaran. Data kuantitatif berupa data peningkatan kemampuan siswa dalam menulis teks persuasi dan respons siswa dalam pemanfaatan media Lectora Inspire. Sesuai dengan data tersebut, penelitian ini menggunakan tiga metode yaitu, metode observasi, metode tes, dan metode angket/kuisisioner. Penelitian ini menggunakan instrumen sebagai alat pendukung dalam penggunaan media tersebut. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi aktivitas guru dan siswa, tes praktik bermain drama, dan lembar angket/kuisisioner.

Setelah data terkumpul, selanjutnya yaitu akan dianalisis dengan menggunakan analisis data. Analisis data merupakan langkah terpenting untuk mendapatkan jawaban dari masalah yang akan dipecahkan. Analisis data dalam penelitian ini disajikan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif adalah teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data dengan angka-angka sedangkan teknik analisis deskriptif kualitatif adalah teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data dengan kata-kata. Data hasil pelaksanaan



pembelajaran dianalisis menggunakan analisis data deskriptif kualitatif, sedangkan data peningkatan kemampuan bermain drama dan respon siswa dianalisis menggunakan data deskriptif kuantitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran pada dasarnya merupakan alat yang digunakan untuk mempermudah proses penyampaian materi dari guru ke siswa (Junaidi, 2019; Saputra dkk., 2020; Tafonao, 2018). Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa terdapat tiga temuan utama dalam penelitian di antaranya adalah sebagai berikut. Temuan pertama, pelaksanaan pembelajaran menulis teks persuasi dengan memanfaatkan media Lectora Inspire pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 7 Singajara. Temuan kedua, peningkatan hasil belajar pada pembelajaran menulis teks persuasi dengan memanfaatkan media Lectora Inspire pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 7 Singaraja. Temuan ketiga, respon siswa terhadap pemanfaatan media Lectora Inspire dalam pembelajaran menulis teks persuasi di kelas VIII D SMP Negeri 7 Singaraja.

Media pembelajaran yang baik adalah media yang bersifat dua arah agar membantu interaksi antara peserta didik dan guru (Hartanti, 2019; Yanto, 2019). Interaksi anatara guru dan siswa perlu dirancang untuk mengoptimalkan capaian hasil tujuan pembelajaran (Jumrawarsi & Suhaili, 2021). Media yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yaitu media interaktif berbasis lectora inspire. Berikut pelaksanaan pembelajaran menulis teks persuasi dengan memanfaatkan media Lectora Inspire, yaitu dengan kegiatan awal, inti, dan penutup. Kegiatan awal merupakan pemberian gambaran awal pada pembelajaran. Tahap awal yang dilakukan oleh guru, adalah membuka kelas dan berdoa bersama, mengecek kehadiran siswa, menjelaskan tujuan pembelajaran, guru mengaitkan materi pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang dilaksanakan serta mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa terkait materi yang akan dibahas. Materi yang akan dipelajari yaitu teks persuasi khususnya pada menulis teks persuasi. Guru menjelaskan pada pembelajaran teks persuasi bahwa media yang akan digunakan adalah Lectora Inspire. Melalui media ini, siswa dapat memahami dengan lebih baik cara menulis teks persuasif yang baik dan benar. Dalam konteks penggunaan multimedia interaktif, penting untuk memastikan bahwa kalimatnya mudah dipahami, disusun sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar, dan sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik (Panjaitan, dkk., 2020). Setelah itu, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai penggunaan media Lectora Inspire dalam pembelajaran menulis teks persuasif. Guru kemudian menyampaikan bahwa dalam penilaian pembelajaran tersebut, penilaian yang diberikan akan dilakukan secara individu meskipun siswa melakukan kegiatan menulis dalam kelompok. Dengan menggunakan media Lectora Inspire, diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan menulis teks persuasif dengan lebih baik dan efektif sehingga dapat memperoleh nilai yang baik dalam penilaian individu.

Pada kegiatan inti pembelajaran, guru menjelaskan elemen-elemen yang harus ada dalam teks persuasi, seperti judul yang menarik, pengenalan masalah, pendapat penulis, alasan yang mendukung pendapat, dan kesimpulan yang memperkuat pendapat dengan menggunakan media Lectora Inspire. Dengan menggunakan media pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah, efisiensi belajar siswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar siswa karena media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa karena perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat, memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga siswa dapat memahami secara nyata dari materi yang diberikan lebih mengerti materi secara keseluruhan, siswa terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa aktif mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran dan siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki (Nuritta, 2018). Lectora inspire merupakan aplikasi lengkap karena menyediakan musik, animasi, dan template dengan pilihan warna menarik (Ristiani & Yono, 2020). Dengan memanfaatkan berbagai fitur pada media Lectora Inspire, guru mengajarkan teknik-teknik menulis persuasi, dengan berbagai contoh animasi, video, beserta teks.



Tahap selanjutnya, guru memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya. Setelah itu, guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk membuat teks persuasi secara mandiri dengan beberapa pilihan topik yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Setelah memberikan waktu yang cukup untuk peserta didik membuat teks persuasi, guru mengevaluasi hasil karya peserta didik dengan memberikan umpan balik yang positif dan konstruktif serta memberikan panduan untuk memperbaiki kekurangan dan meningkatkan kelebihan hasil karya peserta didik. Evaluasi belajar dan pembelajaran adalah proses untuk menentukan nilai belajar dan pembelajaran yang dilaksanakan, dengan melalui kegiatan penilaian atau pengukuran belajar dan pembelajaran.

Tahap akhir pertemuan, guru dan siswa secara bersama-sama melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada pertemuan tersebut. Guru dan siswa merangkum dan menyimpulkan pembelajaran menulis teks persuasi dengan menerapkan media Lectora Inspire. Guru memberi penguatan verbal dan penegasan terhadap kesimpulan yang dibuat oleh siswa. Setelah itu, guru memberitahukan kepada siswa bahwa akan dilaksanakan praktik menulis teks persuasi pada pertemuan selanjutnya. Ketua kelas berdiri dan memimpin teman-temannya mengucapkan salam penutup.

Peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran menulis teks persuasi dengan memanfaatkan media Lectora Inspire pada siswa kelas VIII D merupakan sebuah terobosan yang efektif. Adanya media pembelajaran membantu guru menyajikan materi secara berurutan dari yang lebih mudah terlebih dahulu sehingga efisiensi belajar peserta didik meningkat (Nurrita, 2018). Selanjutnya, tampilan *layout* media interaktif ditata secara rapi, sistematis mulai dari penataan gambar, animasi, teks, video dan pemilihan warna yang sesuai, sehingga terlihat menarik dan membuat peserta didik tidak bosan dalam belajar. Bahan ajar yang disajikan secara menarik dan penuh warna (full color) dapat memberikan rasa senang bagi peserta didik sehingga termotivasi untuk belajar (Ilmi & Trimulyono, 2018). Lectora Inspire memungkinkan guru untuk menciptakan media belajar yang interaktif, memikat, dan beragam.

Media dikatakan efektif apabila dapat membangkitkan minat serta motivasi siswa untuk aktif mengikuti dan menyimak, mendengarkan pembelajaran (Mariezki, dkk., 2021). Secara keseluruhan, penggunaan media Lectora Inspire dalam pembelajaran menulis teks persuasi memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan efektif bagi siswa. Dengan memanfaatkan media Lectora Inspire dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan menulis teks persuasi secara holistik dan meningkatkan hasil belajar mereka. Para siswa dapat dengan cepat menyerap materi pelajaran sebab menggunakan konten pembelajaran yang menarik. Apabila dibandingkan dengan hasil yang diperoleh sebelum menggunakan media Lectora Inspire, setelah dilakukan tindakan terjadi peningkatan yang signifikan sehingga memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang telah ditargetkan. Hal itu dapat dilihat dari hasil tes menulis teks persuasi siswa pada pelaksanaan tindakan siklus II. Sebelum diberikan tindakan, pada tes awal nilai rata-rata siswa hanya 61,91 (kurang). Namun, hasil tersebut mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan pada siklus I dengan nilai rata-rata siswa menjadi 70,2% (cukup) dan pada siklus II sebesar 82% (baik). Peningkatan nilai-nilai ini membuktikan bahwa penggunaan media Lectora Inspire dapat meningkatkan kemampuan menulis teks persuasi pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 7 Singaraja.

Selain itu, guru memainkan peran krusial dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui motivasi belajar. Oleh karena itu seorang guru harus membuat materi pembelajaran semenarik mungkin (Hendra, dkk., 2021) agar dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka bersemangat dalam belajar sehingga mencapai hasil belajar yang baik. Menurut Armstrong dkk. (2018), motivasi belajar yang diberikan oleh guru kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, guru memberikan saran, masukan, dan umpan balik yang konstruktif kepada siswa sebagai upaya untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan menulis teks persuasi. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan bimbingan yang lebih efektif kepada siswa dalam mengembangkan kemampuan mereka dalam merancang dan menyusun teks persuasi yang



lebih baik. Dalam hal ini, peran guru yang aktif dan terlibat sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Proses membangun, membina dan memperbaiki permasalahan yang terdapat pada peserta didik berkaitan dengan pemberian informasi kepada peserta didik terkait tugas yang dilakukan melalui pemberian skor, reaksi, dan komentar (Sabilah, 2018). Guru berperan dalam memberikan panduan yang spesifik dan solusi untuk perbaikan siswa, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami aspek-aspek yang perlu ditingkatkan dalam tulisan mereka.

Respons siswa terhadap pemanfaatan media Lectora Inspire dalam pembelajaran menulis teks persuasi di kelas VIII D SMP N 7 Singaraja yaitu sangat positif. Respon siswa terhadap pemanfaatan media Lectora Inspire dalam pembelajaran menulis teks persuasi di kelas VIII D SMP N 7 Singaraja merupakan reaksi sosial yang terlihat dari tanggapan mereka terhadap penggunaan media tersebut. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan respons positif terhadap penggunaan Lectora Inspire dalam pembelajaran. Mereka secara aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan media Lectora Inspire, menunjukkan sikap yang positif dan antusiasme dalam menggunakannya. Respons siswa ini mencerminkan kemauan mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan baru yang ditawarkan oleh media tersebut. Tanggapan positif siswa terhadap pemanfaatan media Lectora Inspire juga tercermin dalam tingkat kepuasan mereka terhadap proses pembelajaran. Mereka mengungkapkan rasa terhibur dan terinspirasi oleh penggunaan media yang populer di kalangan remaja ini. Kombinasi antara elemen multimedia yang menarik, fleksibilitas akses, dan fitur interaktif telah menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Rata-rata respons siswa terhadap pemanfaatan media Lectora Inspire pada siklus I yaitu 23,3% (dengan kategori sangat positif) dan pada siklus II yaitu 23,5% (dengan kategori sangat positif). Peningkatan rata-rata respon siswa terjadi karena penggunaan media Lectora Inspire yang digunakan oleh guru memberikan gambaran maupun visualisasi imajinatif sehingga siswa lebih termotivasi dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang menarik membuat siswa lebih senang dan mudah menyerap ilmu yang terlihat dari respon siswa selama proses pembelajaran. Respon siswa merupakan reaksi sosial yang dilakukan siswa dalam menanggapi pengaruh atau rangsangan dari situasi yang dilakukan orang lain (Maharani & Widhiasih, 2018). Bagi seorang pendidik, memahami respon siswa dalam proses belajar mengajar merupakan hal yang sangat esensial. Guru diharapkan memiliki pemahaman yang mendalam mengenai cara berpikir siswa serta memiliki kapasitas untuk memberi arahan kepada mereka guna membentuk pola berpikir yang benar. Dengan begitu, guru akan mampu mengidentifikasi kesalahan yang dilakukan siswa, dan menjadikannya sebagai sumber informasi untuk proses pembelajaran yang lebih baik, sehingga kesalahan yang sama tidak terulang. Hasilnya, siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Pembelajaran juga menjadi tidak membosankan dikarenakan dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif siswa akan cepat mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga sesi belajar belajar tidak terasa monoton dan siswa pun tidak hanya menjadi objek dalam pembelajaran tetapi juga menjadi subjek dikarenakan dengan adanya media pembelajaran guru dan siswa menjadi lebih interaktif satu sama lain. Sehingga dapat dipahami bahwa dengan menggunakan media pembelajaran siswa menjadi lebih terampil dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru (Rohima, 2023). Penggunaan media pembelajaran juga memberikan pengalaman bagi peserta didik untuk memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret sesuai dengan realita di kehidupan sehari-hari (Budiyono, Fahmi dkk, 2021). Media Lectora Inspire Lectora merupakan model pembelajaran multimedia interaktif yang dinamis yang mana proses pembelajarannya melalui simulasi sehingga peserta didik dihadapkan pada situasi nyata kehidupan peserta didik. Model simulasi ini bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dengan menggunakan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya (Yunita, 2020: 24).

## **PENUTUP**



Penggunaan media Lectora dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran menulis teks persuasi di kelas VIII D SMP Negeri 7 Singaraja. Kedua, penggunaan media Lectora Inspire dapat meningkatkan hasil belajar menulis teks persuasi kelas VIII D SMP Negeri 7 Singaraja. Data pada tes awal nilai rata-rata siswa hanya 61,91 (kurang). Namun, setelah dilakukan tindakan pada siklus I, nilai rata-rata siswa menjadi 70,2 (cukup) dan pada siklus II kembali meningkat menjadi 82 (baik). Ketiga, respons siswa terhadap penggunaan media Lectora Inspire dalam pembelajaran menulis teks persuasi siswa kelas VIII D SMP Negeri 7 Singaraja sangat positif. Rata-rata respons siswa terhadap pemanfaatan media Lectora Inspire pada siklus I yaitu 23,3% (dengan kategori sangat positif) dan pada siklus II meningkat menjadi 23,5% (dengan kategori sangat positif).

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arba Ina Putri. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Palembang*. Skripsi (tidak diterbitkan).: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sriwijaya.
- Athiyah, U. 2018. *Pengembangan media pembelajaran biologi Semester II Kelas X SMA Berbasis lectora inspire the development of biology learning media of material*. Jurnal Nalar Pendidikan, 6(1), 41–46. : <https://doi.org/10.26858/jnp.v6i1.6041>.
- Bouato, Y. L. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Yang Diintegrasikan Dengan Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam*. Jambura Geo Education Journal, 1(2), 71-79. : [doi:https://doi.org/10.34312/jgej.v1i2.7131](https://doi.org/10.34312/jgej.v1i2.7131).
- Budiyono, B. 2020. *Inovasi Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0*. Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran, 6(2), 300.: <https://doi.org/10.33394/jk.v9i2.2475>.
- Deddy, M. 2019. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dewita., T. 2015. “*Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Lectora Inspire Dengan Metode Self Directed Learning Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Jetis Bantul*”. Skripsi (tidak diterbitkan). Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Yogyakarta. .
- Handayani, d. 2015. *Pengaruh Persepsi dan Motivasi Terhadap Minat Mahasiswa Program Studi Perpajakan untuk Berkarir di Bidang Perpajakan* . Jurnal Perpajakan (JEJAK) Vol. 1 No. 1.
- Hartanti, D. 2019. *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia*. Prosiding Seminar Nasional PEP 2019, 1(1), 78–85: <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>.
- Hendra, H. P. 2021. *Rancangan Konten Pembelajaran Geografi Pariwisata Berbasis Wisata Pantai Botutonuo berintegrasikan Photography Essay*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 6(3), 529–536.: <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.251>.
- Ilmi, S. &. 2018. *Kelayakan Buku Ajar Berbasis Aktivitas untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Materi Fungsi Kelas X SMA*. BioEdu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi, 7(3), 555–562.: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/28901>.
- Jumrawarsi, J. &. 2021. *Peran Seorang Guru dalam Menciptakan Lingkungan Belajar yang Kondusif*. Ensiklopedia Education Review, 2(3), 50–54.: <https://doi.org/10.33559/eer.v2i3.628>.
- Junaidi, J. 2019. *Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan, 3(1), 45–56: <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.
- Kosasih, E. K. 2018. *Jenis-Jenis Teks Fungsi, Struktur, dan Kaidah Kebahasaan*. Bandung: Yrama Widya.
- Kurniawan, A. A. 2017. *Pengembangan media pembelajaran menggunakan software lectora inspire untuk meningkatkan motivasi Belajar fisika siswa kelas X MAN Purworejo tahun pelajaran*



- 2016 / 2017. Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika, 10(1), 135–140. :  
<https://doi.org/10.37729/radiasi.v10i1.187>.
- Larasati, Putti. 2021. *Penggunaan Powtoon Dalam Pembelajaran Teks Persuasi Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Seririt*. Skripsi (tidak diterbitkan). Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pendidikan Ganesha.
- Lestari, I. Y. 2021. *Pengembangan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Teks Persuasif Berbasis Pendidikan Karakter Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Panjatan*. Skripsi (tidak diterbitkan). Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas, Sarjanawiyata Tamansiswa .
- Maharani, A. d. 2016. *Respon Siswa Terhadap Umpan Balik Guru saat Pelajaran Bahasa Inggris di SD Saraswati 5 Denpasar*. . Jurnal Bakti Saraswati. 5(2):88-92.
- Mariezki, R. J. 2021. *Pengembangan media e-learning berbasis moodle sebagai suplemen pembelajaran geografi pada materi mitigasi bencana alam*. Jambura Geo Education Journal, 2(2), 54–62. : <https://doi.org/10.34312/jgej.v2i2.11043>.
- Nawawi. 2018. *Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7*. Jakarta Timur: Jurnal IMAJERI. 1(01), 52-62.
- Nurrita, T. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah, 3(1), 171: <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Panjaitan, R. G. 2020. *Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 8(1), 141–151: <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>.
- Rahmawati, N. D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire pada Materi Laporan Harga Pokok*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 13(2), 107–114.: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jtp/article/view/19081/14228>.
- Ristian, s. m. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Lectora Inspire Versi 12 pada Mata Pelajaran IPA Berbasis STEM untuk Menumbuhkan Karakter Kreatif Siswa*. Jurnal Basicedu, 5(1), 30–40: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.613>.
- Rohima, N. 2023. *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa*. Jurnal Ilmiah Profesi Kependidikan -AKWF2204 :  
file:///C:/Users/USER/Downloads/Najwa%20Rohima-2210128220005-A1%20(1)%20(1).pdf.
- Rusdyaningtyas, T. 2017. *Pengembangan Aplikasi Lectora Inspire dalam Pembelajaran Teks Negosiasi kelas X SMA Bruderan Purwokerto*. Skripsi (tidak diterbitkan). Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma.
- Sabilah. 2018. *“The Use of Open-Ended Questions with Giving Feedback (OEQGF) for Effektive Mathematic Learning”*. Journal of Physics: : Conference Serie, 947.
- Saputra, G. Y. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Mata Pelajaran Fisika Materi Pokok Energi di Kelas X IPA 1 SMA Negeri 2 Muara Badak Tahun Ajaran 2019/2020*. Journal of Advances in Information and Industrial Technology, 2(2), 10–24. : <https://doi.org/10.52435/jaiit.v2i2.67>.
- Sholihah, D. 2020. *Critical Thinking Ability Through Experiential Learning in the Calculus Class*. Journal of Physics: Conference Series, 1613(1), 1-6: : <https://doi.org/10.10088/1742-6596/1613/1/012002>.
- Tafonao, T. 2018. *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103: <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Utami, S. d. 2013. *Pengaruh Srategi Pembelajaran Tipe Card Sort Terhadap Pemerolehan Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di SD*. Artikel Penelitian.
- Yanto, P. 2019. *Praktikalitas Media Pembelajaran Interakif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik*. INVOTEK. Jurnal Inovasi: <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>.



Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Tersedia secara online <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS>

ISSN: -p-ISSN: 2614-4743 (cetak) dan e-ISSN : 2614-2007 (online)

Volume 13 Nomor 2 Tahun 2023, pp 69-78

- Yunita. 2020. *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LECTORA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH KELAS VIII DI MTs AL-MAWADDAH COPER JETIS PONOROGO*. Skripsi (tidak diterbitkan) Jurusan Pendidikan Agama Islam. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo:  
<http://etheses.iainponorogo.ac.id/11082/1/PENYERAHAN%20FILE%20SKIRPSI%20PERP%20USTAKAAN.pdf>.
- Zuhri, M. S. 2016. *Pengembangan media lectora inspire dengan pendekatan kontekstual pada siswa SMA kelas X. Pythagoras*, 5(2), 113–119. : <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v5i2.463>.