

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Software *Lectota Inspire* dalam Pembelajaran PPPAV di SMKN 1 Ranah Ampek Hulu

Yovi Randa¹, Legiman Slamet²

¹Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika, Universitas Negeri Padang

²Departemen Teknik Elektronika, Universitas Negeri Padang

e-mail: yopiranda30@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa pemahaman siswa akan materi pelajaran pemeliharaan dan perbaikan peralatan audio dan video masih kurang. Untuk memecahkan masalah ini, peneliti mengembangkan media belajar interaktif dengan metode pengembangan *Instructional Development Institute (IDI)*, yang melibatkan penetapan prinsip *define*, *develop*, dan *evaluate*. Perancangan ini menggunakan software *Lectora Inspire* yang berguna untuk membuat media pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan media pembelajaran dinyatakan sangat valid dengan persentase 95% oleh ahli media, 94 % oleh ahli materi, dan 85,76% oleh siswa. Selain itu, respon siswa menunjukkan bahwa pengembangan media ini berhasil, sehingga dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu mengatasi kurangnya pemahaman materi pelajaran di kalangan siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Lectora Inspire*

Abstract

Based on the observations, it was found that students' understanding of the subject matter of maintaining and repairing audio and video equipment was still lacking. To overcome this problem, researchers use the development of interactive learning media with the Instructional Development Institute (IDI) development method, which involves establishing principle such as *define*, *develop*, and *evaluate*. This design uses *Lectora Inspire* software which is useful for creating media that is used to deliver learning materials. The results of this study show that learning media is declared very valid with a percentage of 95% by media experts, 94% by material experts, and 85.76% by students. In addition, student responses indicate that the development of this medium is successful, so it can be concluded that the use of interactive learning media can help overcome the lack of understanding of the subject matter among students.

Keywords : Interactive Learning Media, *Lectora Inspire*

PENDAHULUAN

Salah satu usaha mencerdaskan kehidupan bernegara adalah pendidikan, karena pendidikan akan menjadikan orang-orang terpelajar mampu menghadapi perkembangan zaman. Pembelajaran suatu proses yang dilakukan guru dalam memberi materi kepada siswa selama belajar sehingga tercapainya pengetahuan, sikap dan keterampilan (Dimiyati, 2006).

Hal-hal yang mempengaruhi mutu pendidikan meliputi, siswa, guru, bahan ajar, media, peralatan dan fasilitas, dan proses belajar. Media merupakan saluran yang menyampaikan informasi kepada pelajar sehingga menumbuhkan minat, bakat dan keinginan siswa agar siswa mendapatkan keterampilan dan pengetahuan (Nunuk, 2018).

Media merupakan sarana bagi guru menyampaikan informasi yang tidak terlihat siswa namun bisa diinterpretasikan oleh media secara tidak langsung.

Sebagaimana Mustiqon (2012) menjelaskan bahwa media adalah alat fisik dan non fisik yang bermanfaat untuk penghubung siswa dan guru. Dalam hal ini dijelaskan bahwa buku pelajaran, guru, dan lingkungan sekolah adalah media. Konsep media selama belajar diartikan suatu perangkat grafis, fotografi guna mengatur, menangkap, dan mengoreksi informasi visual. Sebagaimana Syaiful dan Aswan (2015) menerangkan media adalah segala sesuatu yang dapat diartikan sebagai saluran informasi untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang sengaja dirancang agar memudahkan proses belajar siswa. Pembelajaran juga merupakan rangkaian kegiatan yang dirancang untuk proses belajar (Winataputra, 2008). Definisi lain menyebutkan pembelajaran bentuk usaha guru membantu siswa dengan sumber belajar lain untuk tercapai tujuan objektifnya (Trianto, 2009). Secara umum, media mengacu pada orang, sumber daya, dan aktivitas, situasi ini memberi peluang siswa untuk memperoleh sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Arsyad, 2010). Media dijadikan alat bantu dalam pendidikan, karena dapat membantu guru untuk menyampaikan pesan yang berbeda dari mata pelajaran dengan perhatian khusus. Pelajaran ini sangat besar pengaruhnya terhadap berhasil atau tidaknya apa yang dibawakan oleh guru. Penggunaan bahan ajar yang tepat dapat menciptakan dan meningkatkan minat siswa bahkan meningkatkan hasil belajar siswa (Daryanto, 2013). Setiap media mempunyai fitur dan karakteristik untuk keperluan tertentu, hal itulah yang membedakan antara satu media dengan lainnya.

Penggunaan bahan pembelajaran memberi kontribusi besar pada efisiensi dan motivasi siswa, dan meningkatkan pemahaman siswa dalam mencapai hasil belajar lebih baik.

Media pembelajaran interaktif suatu media yang berfungsi sebagai alat pengajar perpaduan antara teks, suara, gambar, animasi dan warna hingga pengguna memiliki kebebasan untuk mengaplikasikannya. Najikhah, Budiyo dan Wardi (2016) mengatakan bahwa media sosial merupakan sarana untuk membantu proses belajar yang dimanfaatkan oleh guru saat menyajikan bahan ajar agar menciptakan lingkungan belajar yang sosial, yaitu hubungan antara guru dan siswa, siswa dan siswa serta sumber daya pendidikan.

Manfaat pembelajaran media interaktif menurut Daryanto (2016) adalah sebagai berikut, memperluas hal kecil yang tidak terlihat dengan mata, mengurangi hal-hal besar yang tidak dapat dibawa ke sekolah, memberikan sesuatu atau sesuatu yang tidak dapat ditunjukkan oleh perilaku guru. . kepada siswa, memberikan hal-hal atau kegiatan yang jauh dan sulit untuk diperlihatkan kepada siswa, dan meningkatkan minat dan perhatian siswa.

Software yang dapat membuat materi pendidikan yaitu *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* suatu perangkat lunak yang dimanfaatkan membuat presentasi materi pendidikan. Tampilan antar mukanya cukup mudah dipahami, serta bisa membuat kursus online secara cepat dan singkat. Keunggulan aplikasi *Lectora Inspire* adalah mudah dimanfaatkan baik sebagai alat bantu belajar maupun untuk persiapan penelitian. Dengan *Lectora Inspire*, guru bisa memberikan bahan ajar kepada siswa, menampilkan video dan gambar. Untuk itu, media sosial berbasis *Lectora Inspire* yang digunakan harus berbeda, sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa dan minat siswa dalam bekerja dan belajar.

Pengembangan *lectora* yang menginspirasi komunikasi pendidikan merupakan cara menarik yang dapat dilakukan sebagai upaya mengembangkan karya pendidikan dan menjadi penyokong proses pendidikan yang efektif dan efisien. Namun seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi bisa menciptakan hal-hal baru dan inovasi teknologi yang dapat digunakan dalam proses pendidikan. Para guru didorong dapat mengaplikasikan alat dan bahan yang disediakan supaya dapat mengikuti *trend*. Tidak hanya menggunakannya untuk belajar, tetapi harus memiliki keterampilan membuat materi pendidikan yang mendukung penggunaan alat dan bahan secara efektif dan efisien, disini guru perlu dapat mengembangkan keterampilan jika media mendukung (Arsyad, 2017).

Dari observasi dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti disaat melaksanakan program pengalaman lingkungan kependidikan di SMKN 1 Ranah Ampek Hulu Tapan pada semester Juli-Desember tahun 2021, peneliti menemukan fakta bahwa pemahaman siswa

terhadap materi perawatan dan perbaikan peralatan audio dan video yang disampaikan masih belum efektif karena mereka hanya mengandalkan buku pelajaran. Dari pengamatan tersebut, menunjukkan bahwa masih belum adanya media belajar yang bisa merangkul materi pelajaran lebih interaktif dalam membantu guru memberikan materi dan membantu siswa memahami materi dalam proses pembelajaran. Dalam proses belajar hanya didukung oleh media cetak, alat peraga, papan tulis, selain itu cara mengajar yang dominan ceramah dan mencatat sehingga siswa dalam belajar terkesan pasif dan kurang menarik bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas penting untuk menemukan cara belajar baru dengan menciptakan hal-hal baru dalam penggunaan bahan pembelajaran yang bermanfaat dan mampu mendukung kegiatan belajar siswa di kelas. Melalui itu proses pembelajaran dapat berlangsung aktif, inovatif, dan kreatif. Salah satu alternatif pembelajaran yang mampu menyelesaikan permasalahan tersebut dengan menggunakan media interaktif. Dengan demikian perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Perawatan Dan Perbaikan Peralatan Audio dan Video Kelas XII Jurusan Teknik Audio Video Di SMKN 1 Ranah Ampek Hulu Tapan dengan menggunakan software *Lectora Inspire*.

METODE

Metode pengembangan media berbasis software *Lectora Inspire* memanfaatkan model *Instruksional development institute* (IDI), berdasarkan prinsip sistem define (penentuan), develop (pengembangan), dan evaluate (penilaian) (Aditya, 2012). Tahap define dilakukan analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif antara lain, perancangan struktur media, perancangan isi dan perancangan naskah. Tahap develop dilakukan perancangan interface, dan pada tahap evaluate dilakukan Pengujian akan memungkinkan aplikasi yang dihasilkan untuk mengetahui nilai dan validitas dari media yang dikembangkan.

Instrumen penelitian dan pengembangan ini ada dua yaitu validasi media dan uji coba media. Media akan divalidasi dan dinilai oleh ahli media dan ahli materi menggunakan angket penilaian. Untuk uji coba media diuji ke siswa kelas XII TAV pada mata pelajaran perawatan dan perbaikan peralatan audio dan video sebanyak 17 orang untuk melihat kepraktisan media yang dikembangkan.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi dimana peneliti terlibat langsung dalam kegiatan siswa. Metode kedua adalah angket, dimana data dikumpulkan melalui pernyataan tertulis yang diberi kepada responden untuk dijawab.

Metode analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif, dimana metode ini menggambarkan hasil tes pembelajaran sosial yang valid. Metode analisis data dalam penelitian ini dapat diketahui dari pertanyaan yang diberikan para ahli. Ada dua jenis responden yang terlibat dalam penelitian ini, yaitu ahli media dan ahli materi, yang digunakan untuk mengukur kevalidan media pembelajaran interaktif.

Uji Validitas Media Pembelajaran

Untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran dilakukan menggunakan rumus validitas :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \quad (1)$$

NP = Nilai persentase

R = Skor responden

SM = Skor maks x jumlah pertanyaan

Penilaian validitas media pembelajaran interaktif meliputi kriteria, antara lain :

Tabel 1. Kriteria Validitas

No	Interval	Kriteria
1	0% - 20%	Tidak Valid
2	21% - 40%	Kurang Valid
3	41% - 60%	Cukup Valid
4	61% - 80%	Valid
	81% - 100%	Sangat Valid

Uji Praktikalitas Media Pembelajaran

Digunakan untuk menganalisis data hasil penggunaan media yang diperoleh dari hasil uji coba terhadap siswa. Rumus yang digunakan sama dengan uji validitas. Berikut tabel kategori praktikalitas :

Tabel 2. Kriteria Praktikalitas

No	Interval	Kriteria
1	0% - 20%	Tidak Praktis
2	21% - 40%	Kurang Praktis
3	41% - 60%	Cukup Praktis
4	61% - 80%	Praktis
5	81% - 100%	Sangat Praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran interaktif suatu sarana pembelajaran yang hadir sebagai perangkat lunak berbasis Lectora Inspire yang memiliki fungsi tema, tanya jawab tes dan mudah digunakan. Media pembelajaran interaktif digunakan selama proses belajar oleh siswa dan guru, sehingga selama proses pembelajaran siswa ikut diskusi langsung dengan alat pembelajaran yang digunakan.

Hasil Validasi Produk

Digunakan untuk mengetahui media yang dikembangkan dapat diketahui kevalidannya dari para ahli. Data diperoleh dari instrumen validasi oleh validator ahli media dan ahli materi. Hasil masukan dari para ahli tersebut digunakan sebagai bahan revisi. Berikut adalah analisis data angket validasi ahli.

Penilaian Produk dari ahli Media

Table 3. Penilaian Validasi Ahli Media Tentang Kesesuaian Media

Pernyataan	Skor Dosen	Skor Maksimal	Keterangan
Item 1	5	5	Sangat Valid
Item 2	5	5	Sangat Valid
Item 3	4	5	Valid
Item 4	5	5	Sangat Valid
Item 5	4	5	Valid
Persentase	92%		Sangat Valid

Dari tabel 3 diatas disimpulkan bahwa penilaian pada kesesuaian media pembelajaran interaktif dapat dinyatakan Sangat Valid karena memiliki nilai persentase 92 %.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media Tentang Desain Isi Media

Pernyataan			Keterangan
Item 6	5	5	Sangat Valid
Item 7	4	5	Valid
Item 8	5	5	Sangat Valid
Item 9	5	5	Sangat Valid
Item 10	5	5	Sangat Valid
Item 11	5	5	Sangat Valid
Item 12	5	5	Sangat Valid
Item 13	5	5	Sangat Valid
Item 14	4	5	Valid
Item 15	5	5	Sangat Valid
Persentase % 96%			Sangat Valid

Tabel 4 menunjukkan bahwa penilaian desain media pembelajaran interaktif Sangat Valid dengan persentase 96 %.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media Tentang Karakteristik Media

Pernyataan			Keterangan
Item 16	5	5	Sangat Valid
Item 17	5	5	Sangat Valid
Item 18	5	5	Sangat Valid
Item 19	5	5	Sangat Valid
Item 20	4	5	Valid
Persentase	96%		Sangat Valid

Dari tabel 5 diketahui bahwa penilaian penyajian pada media pembelajaran interaktif dapat dinyatakan Sangat Valid karena memiliki nilai persentase 96 %.

Tabel 6. Hasil Persentase Validitas Ahli Media

Jumlah Seluruhnya %	95	100
Rata-Rata Seluruhnya %	4.8	5
Persentase Seluruhnya %	95%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 6 diatas diperoleh hasil analisis validitas oleh ahli media sangat valid, dengan persentase sebesar 95%. Media yang dikembangkan sudah memenuhi aspek kesesuaian media, desain media, dan karakteristik media.

Penilaian Produk dari ahli Materi

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Dibawah ini data penilaian validator ahli materi berdasarkan materi, penggunaan kalimat dan bahasa, dan penyajian.

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Materi Tentang Materi

Pertanyaan	Skor Dosen	Skor Maksimal	Ket.
Item 1	5	5	Sangat Valid
Item 2	5	5	Sangat Valid
Item 3	4	5	Valid
Item 4	5	5	Sangat Valid
Item 5	4	5	Valid
Item 6	5	5	Sangat Valid
Persentase %	93%		Sangat Valid

Tabel 7 dapat disimpulkan bahwa penilaian materi pada media pembelajaran interaktif dapat dinyatakan Sangat Valid karena memiliki nilai persentase 93 %.

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi Tentang Penggunaan Kalimat dan Bahasa

Penggunaan Kalimat dan Bahasa			Ket.
Item 7	5	5	Sangat Valid
Item 8	4	5	Valid
Item 9	5	5	Sangat Valid
Item 10	5	5	Valid
Item 11	5	5	Sangat Valid
Item 12	5	5	Valid
Item 13	4	5	Valid
Persentase	94%		Sangat Valid

Tabel 8 memperlihatkan penilaian penggunaan kalimat dan bahasa pada media pembelajaran interaktif dapat dinyatakan Sangat Valid karena memiliki nilai persentase 94 %.

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Materi Tentang Penyajian

Penyajian			Ket.
Item 11	5	5	Sangat Valid
Item 12	5	5	Sangat Valid
Item 13	4	5	Valid
Item 14	5	5	Sangat Valid
Item 15	5	5	Sangat Valid
Persentase %	96%		Sangat Valid

Tabel 9 dapat disimpulkan bahwa penilaian penyajian pada media pembelajaran interaktif dapat dinyatakan Sangat Valid karena memiliki nilai persentase 96 %.

Tabel 10. Hasil Persentase Ahli Materi

Jumlah Seluruhnya %	85	90
Rata-Rata Seluruhnya %	4.7	5

Persentase Seluruhnya % 94% Sangat Valid

Dari tabel 10 dapat dinyatakan bahwa hasil persentase validasi ahli materi pembelajaran interaktif dapat dinyatakan sangat valid karena memiliki nilai persentase 94 % yang telah memenuhi aspek materi, bahasa dan kalimat, dan penyajian.

Hasil Praktikalitas Siswa

Dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Data diperoleh dari pengisian angket oleh siswa. Penelitian dilakukan dengan jumlah responden 17 orang siswa, data yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Praktikalitas Siswa

Responden	Nilai Praktikalitas siswa (%)	Kategori
Agus Pujia Ningsih	84	Sangat Praktis
Andrizal	76.67	Praktis
Anisa Ganda Putri	77.33	Praktis
Dimas Aditya	77.3	Praktis
Dina Putri	82	Sangat Praktis
Elsa	84.67	Sangat Praktis
Fadli Wanda Putra	84	Sangat Praktis
M. Adil Maisar	94.67	Sangat Praktis
Meli Marniati	88.67	Sangat Praktis
Mhd. Farhan Devizal	85.33	Sangat Praktis
Mira Lestina	85.33	Sangat Praktis
Mitha Liana Putri	94.67	Sangat Praktis
Nanda Zelki Jumarni	93.33	Sangat Praktis
Noki Wardiansyah	90.67	Sangat Praktis
Randa Candra Putra	90	Sangat Praktis
Tedi Zuardi	87.33	Sangat Praktis
Ulandari	82	Sangat Praktis
% RATA-RATA	85,76	Sangat Praktis

Analisis data praktikalitas siswa diperoleh hasil sangat praktis dengan persentase 85,76%.

SIMPULAN

Pelajaran perawatan dan perbaikan peralatan audio dan video di SMK Negeri 1 Ranah Ampek Hulu Tapan menggunakan media pembelajaran interaktif ini dapat dikembangkan dengan *software Lectora Inspire* dengan valid dan praktis. Hasil validasi pengembangan media dari uji validitas oleh ahli media sebesar 95% dinyatakan sangat valid. Hasil uji validitas oleh ahli materi dengan persentase 94% dinyatakan sangat valid. Hasil

praktikalitas oleh siswa diperoleh persentase sebesar 85,76% dinyatakan sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian yang dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran ini dinyatakan berhasil setelah melalui tahap pengembangan yang dianalisis dari validitas, dan praktikalitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, (2012). *Implementasi Model Pembelajaran Learning Cycle* Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar. Yogyakarta: UIN Yoyakarta
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada
- Azhar Arsyad. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta
- Mustiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Najikhah, F., Budiyo, & Wardi. (2016). "Keefektifan MPI Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA di Kelas 1 Sekolah Dasar." *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. 4 (2) Hlm. 58-65.
- Subhan. 2019. " Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK". Skripsi tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Padang.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, Aditin Putra.(2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana, 2009.
- Yanto, Doni Tri Putra. "Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik." *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19.1 (2019): 75-82.
- Winataputra, Udin S. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka. Jakarta.