

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODUL INTERAKTIF MENGGUNAKAN *LECTORA INSPIRE* PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL

Yennianty¹, Zainuddin Untu², Dydik Kurniawan³

^{1,2,3} Universitas Mulawarman Samarinda

E-mail: ¹yennianty2@gmail.com, ²zainuddin.untu@fkip.unmul.ac.id,

³dikdik@sekolahfastkhair.schid

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran modul interaktif berbasis desktop pada materi kewargaan digital di SMK TI Airlangga Samarinda Tahun Ajaran 2020/2021. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Hasil penelitian ini adalah: 1) Pengembangan media pembelajaran Modul Interaktif berbasis desktop pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dengan aplikasi *Lectora Inspire*. 2) Uji kelayakan dapat dilihat pada perolehan hasil angket dari tiga ahli media dengan 23 indikator diperoleh jumlah skor 268 dari skor maksimum 345 dengan kategori “Layak” persentase kelayakan 77,68%. Pengujian oleh ahli materi dengan 10 indikator diperoleh jumlah skor 43 dari skor maksimum 50 dengan kategori “Sangat Layak” dengan persentase kelayakan 86%. Pengujian dari lima orang pengguna media dengan 15 indikator diperoleh jumlah skor 310 dari skor maksimum 375 dengan kategori “Sangat Layak” dengan persentase kelayakan 82,67%. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran interaktif berbasis desktop dengan *Lectora Inspire* yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital pada materi Kewargaan Digital.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Lectora Inspire*

Abstract: This study aims to develop and determine the feasibility of learning media for desktop-based interactive modules on digital citizenship material at SMK TI Airlangga Samarinda for the 2020/2021 academic year. The type of research used is Research and Development (R&D). The results of this study are: 1) Development of desktop-based Interactive Module learning media on Simulation and Digital Communication subjects with the application Lectora Inspire. 2) The feasibility test can be seen in the questionnaire results obtained from three media experts with 23 indicators, the total score is 268 out of a maximum score of 345 with the category "Feasible", the percentage of feasibility is 77.68%. Testing by material experts with 10 indicators obtained a total score of 43 out of a maximum score of 50 in the category "Very Appropriate" with a percentage of 86% feasibility. Testing of five media users with 15 indicators obtained a total score of 310 from a maximum score of 375 in the category "Very Appropriate" with a percentage of 82.67% feasibility. Based on this description, it can be concluded that the desktop-based interactive learning media with the Lectora Inspire developed is suitable for use in Simulation and Digital Communication learning on Digital Citizenship material.

Keywords: Interactive Learning Media, *Lectora Inspire*

PENDAHULUAN

Pada saat ini perkembangan zaman semakin meningkat, khususnya dalam bidang teknologi. Kita dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman yang ada agar tidak ketinggalan. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan sangat

pesat dan mempermudah aktifitas kehidupan manusia sehingga mampu dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ini mencakup segala aspek, mulai dari ekonomi, bisnis hingga pendidikan.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi ini juga mendorong dunia pendidikan untuk selalu berupaya melakukan pembaharuan dan memanfaatkan teknologi yang ada dalam pembelajaran. Untuk menyikapi hal tersebut, guru dituntut agar lebih kreatif serta dapat mengembangkan materi dan juga dapat menarik minat siswa dalam belajar, salah satu yang dapat dilakukan oleh guru ialah dengan menggunakan media pembelajaran sebagai sarana dalam mengajar.

Sekolah adalah salah tempat pendidikan untuk menerima ilmu, dalam proses belajar guru diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang baik bagi setiap siswa. Salah satu sekolah yang telah memiliki fasilitas berbasis Teknologi Informasi adalah SMK TI AIRLANGGA Samarinda. Sekolah ini memiliki fasilitas yang memadai, yaitu ruang teori, perpustakaan, laboratorium, dan lcd proyektor di setiap kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital pada saat peneliti melaksanakan kegiatan Pengenalan Persekolahan Lapangan di SMK TI Airlangga Samarinda, ditemukan bahwa pendidik pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah dalam mengajar, media yang monoton yaitu media *power point*, buku paket, serta guru menyampaikan materi hanya terfokus kepada buku paket dan powerpoint, sehingga siswa lebih mudah jenuh dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Hal itu menyebabkan hasil belajar masih dibawah ketuntasan dengan rata-rata sebesar 65 dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan sebuah materi atau informasi kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dengan bantuan aplikasi pengembang media pembelajaran guru dapat membuat media pembelajaran yang interaktif menggunakan *Lectora Inspire*.

Mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital merupakan mata pelajaran yang penting untuk mengenalkan teknologi digital terhadap siswa untuk itu dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan perhatian siswa untuk setiap materi pembelajaran yang di ajarkan oleh guru. Penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan multimedia *Lectora Inspire* ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media

pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan kriteria isi, tampilan, dan bahasa terhadap media pembelajaran.

Oleh karena itu sesuai dengan apa yang dipaparkan di atas maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif menggunakan *lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X jurusan (Otkp) di SMK TI AIRLANGGA Samarinda” untuk membantu guru mengajar dengan menggunakan pengembangan aplikasi media pembelajaran interaktif agar dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research & Development*). Sugiyono (2015:297) “Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut” Untuk mendapatkan hasil produk tertentu, maka digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi pada masyarakat luas. Pada pengembangan ini dibutuhkan penelitian guna mengembangkan media pembelajaran modul interaktif berbasis *Lectora Inspire*. Media ini, perlu dilakukan pengujian untuk melihat kelayakan media pembelajaran dari segi materi, media dan bagi praktisi.

Model pengembangan ini menggunakan ADDIE meliputi lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah 1 orang ahli materi, 3 orang ahli media, 10 orang siswa sebagai pengguna media pembelajaran. Objek penelitian yang akan diteliti adalah kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara, angket / kuesioner, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari angket penilaian penelitian ini yaitu dari diberikan kepada ahli media, ahli materi dan peserta didik. Data yang diperoleh akan diolah dan dianalisis untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari produk yang dihasilkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dilakukan di SMK TI AIRLANGGA Samarinda yang beralamat di Jalan Pahlawan, No. 2 A, Kelurahan Dadi Mulya, Kecamatan Samarinda Ulu. Tahun ajaran 2020/2021.

2. Prosedur Penelitian

a. Tahap Analisis

Tahap ini dilakukan obeservasi ke sekolah SMK TI AIRLANGGA Samarinda untuk mengidentifikasi kebutuhan serta menentukan solusi yang ditawarkan yaitu berupa produk yang akan di kembangkan sesuai dengan kebutuhan sekolah. Obeservasi dilakukan pada saat peneliti melaksanakan KKN-PLP pada bulan agustus 2019 dan wawancara dengan Bapak Misran S.Si selaku guru mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK TI AIRLANGGA Samarinda. Dari hasil analisis tersebut, akan digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis desktop.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

1) Perancangan Produk

Berikut dijabarkan *design interface* yang dirancang pada produk media pembelajaran menggunakan aplikasi *lectora inspire*.

a) Halaman awal

Pada Halaman awal adalah halaman yang pertama muncul pada saat aplikasi dijalankan. Pada halaman ini, terdapat logo SMK TI AIRLANGGA Samarinda, nama mata pelajaran dan materi, tombol “Mulai” yang apabila di klik akan beralih ke halaman menu utama



Gambar 1. Halaman Awal

b) Halaman Menu Utama

Pada halaman menu utama terdapat logo SMK TI AIRLANGGA Samarinda, serta beberapa ikon/tombol, yaitu tombol menuju Kompetensi Dasar dan Indikator, Petunjuk Penggunaan, Materi Pembelajaran, Video Pembelajaran, Kuis, Profil Pengembang, serta ikon Panah kekiri untuk menuju ke halaman sebelumnya dan ikon *exit(X)* untuk Keluar dari media pembelajaran.



Gambar 2. Halaman Menu Utama

c) Halaman Kompetensi Dasar dan Indikator

Pada halaman ini berisi kompetensi dasar dan indikator pada materi pembelajaran, logo SMK TI AIRLANGGA Samarinda, serta ikon Panah kekiri untuk menuju ke halaman utama dan ikon *exit(X)* untuk Keluar dari media pembelajaran.



Gambar 3. Halaman Kompetensi Dasar dan Indikator

d) Halaman Petunjuk Penggunaan

Halaman ini berisi penjelasan mengenai penggunaan serta fungsi dari ikon/tombol-tombol yang terdapat pada media pembelajaran, serta ikon Panah kekiri untuk menuju ke halaman utama dan ikon *exit(X)* untuk Keluar dari media pembelajaran.



Gambar 4. Halaman Petunjuk Penggunaan

e) Halaman Isi Materi

Halaman ini berisi materi yang terdapat pada aplikasi media pembelajaran. Terdapat tombol rumah untuk kembali ke halaman menu utama, ikon Panah kekiri untuk menuju ke halaman utama, Panah kekanan menuju ke halaman selanjutnya dan ikon *exit(X)* untuk Keluar dari media pembelajaran.



Gambar 5. Halaman Isi Materi

f) Halaman Video Pembelajaran

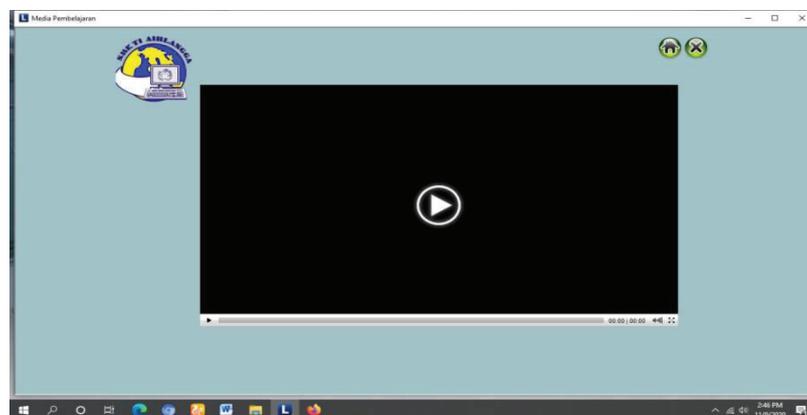
Pada halaman ini merupakan tampilan awal menu video pembelajaran. Isi dari video pembelajaran yaitu tentang materi pembelajaran, hoax, pengguna media pembelajaran. Terdapat tombol rumah untuk kembali ke halaman menu utama dan ikon *exit(X)* untuk Keluar dari media pembelajaran.



Gambar 6. Halaman Video Pembelajaran

g) Halaman isi Video Pembelajaran

Halaman ini berisi video pembelajaran, logo SMK TI AIRLANGGA samarinda, terdapat tombol rumah untuk kembali ke halaman menu utama dan ikon *exit(X)* untuk Keluar dari media pembelajaran.



Gambar 7. Halaman isi Video Pembelajaran

h) Halaman Menu Evaluasi

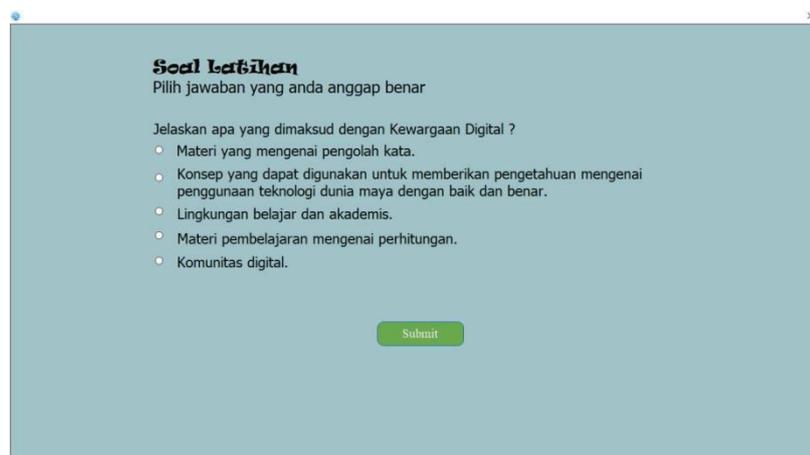
Halaman ini merupakan menu evaluasi, jenis evaluasi yaitu pilihan ganda. Pada halaman ini terdapat tombol mulai untuk menuju ke halaman soal.



Gambar 8. Halaman awal Evaluasi

i) Halaman Soal Pilihan Ganda

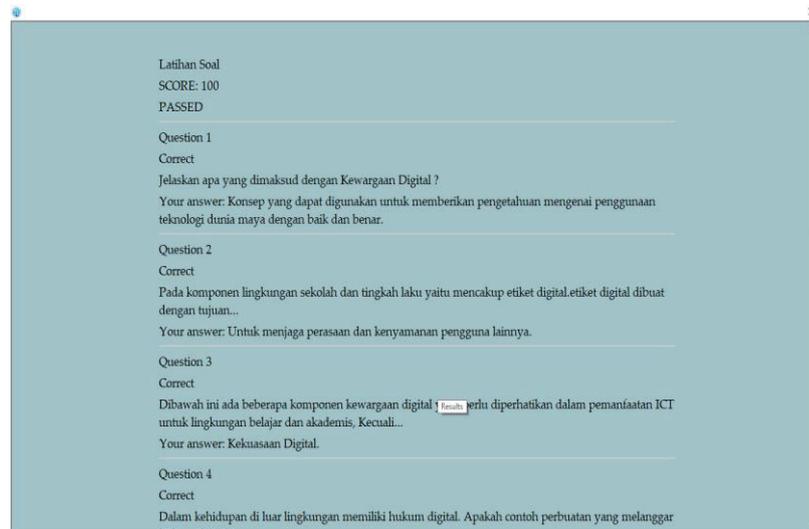
Halaman ini merupakan halaman soal pilihan ganda, pada evaluasi terdapat sepuluh (10) soal setiap dan setiap butir soal terdapat 5 pilihan jawaban, serta terdapat tombol submit untuk mengajukan jawaban soal.



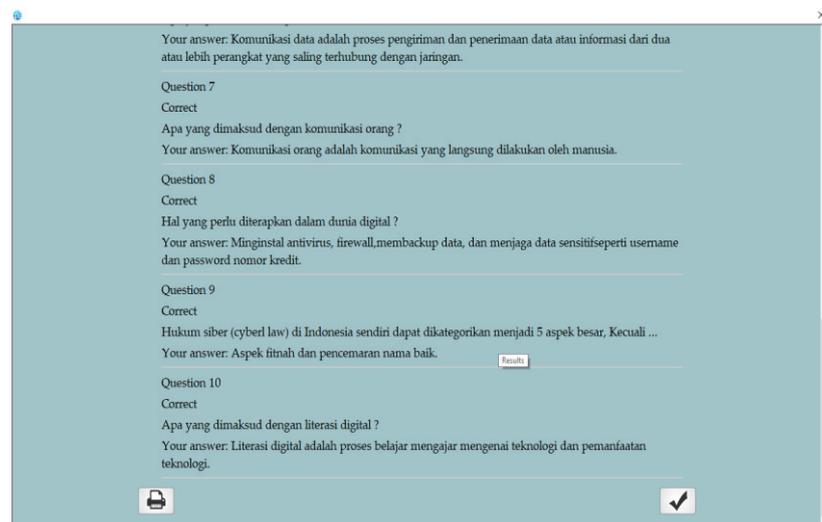
Gambar 9. Halaman Soal Pilihan Ganda

j) Halaman Hasil Evaluasi Pilihan Ganda

Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan nilai dari pengerjaan soal evaluasi, terdapat soal dan pemberitahuan mengenai jawaban benar/salah. Serta terdapat tombol “print” untuk mencetak hasil soal evaluasi dan tombol centang untuk keluar dari tampilan hasil evaluasi dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 10. Halaman Hasil Evaluasi Pilihan Ganda



Gambar 11. Halaman Hasil Evaluasi Pilihan Ganda

k) Halaman Profil Pengembang Media

Pada halaman ini akan ditampilkan informasi biodata diri pengembang media pembelajaran dan dilengkapi tombol rumah untuk kembali ke menu utama.



Gambar 12. Halaman Profil Pengembang Media

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

1) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Tahap pengembangan adalah memproduksi media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dalam model pengembangan *ADDIE* berisi mengenai kegiatan realisasi produk yang dikembangkan. Pada tahap ini, materi yang digunakan dalam media tersebut adalah materi Kewargaan Digital. Materi bersumber dari Buku Paket Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Oleh Cahya Kusuma Ratih untuk siswa SMK Kelas X (Sepuluh), diterbitkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan tahun 2013 dan Video pembelajaran bersumber dari Internet. Setelah semua bahan yang dibutuhkan tersedia peneliti mulai untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *lectora inspire* dengan menggunakan laptop.

2) Validasi Kelayakan Produk

a. Validasi Ahli Materi

Validasi Ahli materi ini untuk menilai materi yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis desktop yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK TI Airlangga Samarinda. Hasil Validasi ahli materi tahap akhir terdapat pada tabel 4.1. validasi yang dilakukan oleh ahli materi yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat dari ahli materi untuk melakukan revisi.

Kuesioner / angket menggunakan skala *likert* dengan alternatif jawaban yaitu Sangat Baik, Baik, Cukup Baik, Kurang Baik, Sangat Kurang Baik.

Validasi untuk ahli materi memiliki dua aspek dan 10 indikator, untuk hasil rata-rata validasi materi pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Perolehan Skor	Persentase	Kategori
1.	Kesesuaian Materi	18	90%	Sangat Layak
2.	Kualitas Materi	25	83,3%	Sangat Layak
	Total	43	86%	Sangat Layak

Ditinjau berdasarkan tabel 1 diperoleh bahwa dari aspek kesesuaian materi diperoleh jumlah skor 18 dari skor maksimum 20 dengan kategori “Sangat Layak” dengan persentase kelayakan 90%. Pada aspek kualitas materi diperoleh jumlah skor 25 dari skor maksimum 30 dengan kategori “Sangat Layak” dengan persentase kelayakan 83,3%. Hasil penilaian dari ahli materi terhadap seluruh aspek diperoleh jumlah skor 43 dari skor maksimum 50 dengan kategori “**Sangat Layak**” dengan persentase kelayakan 86%.

b. Validasi Ahli Media

Hasil validasi Ahli media untuk penelitian pengembangan media pembelajaran ini terdiri dari tiga orang dosen. validasi ahli media yaitu untuk mengkaji dan menilai media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak untuk diujicobakan. Validasi media dilakukan dengan mengisi kuesioner yang menggunakan skala *likert* dengan 5 alternatif jawaban yaitu Sangat Baik, Baik, Cukup Baik, Kurang Baik, Sangat Kurang Baik. Validasi untuk ahli media memiliki tiga aspek dan 23 indikator.

Validasi media pembelajaran dilakukan secara online dengan mengirimkan file media pembelajaran serta kuesioner terhadap seluruh ahli. Validasi dilakukan secara online dikarenakan adanya keterbatasan serta peraturan pemerintah dan pihak kampus mengenai *social distancing* dan *Physical Distance* yang dilakukan guna mencegah penyebaran COVID-19. Ahli media pertama yaitu Ibu Vina Zahrotun Kamila S.Kom, M.Kom dilakukan pada tanggal 12 November 2020. Validasi terhadap ahli media kedua yaitu Bapak Zainal Arifin, M. Kom dilakukan pada tanggal 18 November 2020. Validasi terhadap ahli media ketiga yaitu Bapak Awang Harsakridalaksana, M.Kom dilakukan pada tanggal 26 November 2020.

Validasi kelayakan yang dilakukan oleh ketiga ahli media dapat disimpulkan dengan perhitungan kelayakan terhadap media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Seluruh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Perolehan Skor	Persentase	Kategori
1.	Kemudahan	84	80%	Sangat Layak
2.	Tulisan	71	78,9%	Layak
3.	Video	113	75,3%	Layak
	Total	268	77,68%	Layak

Ditinjau berdasarkan tabel 4.2 dari aspek kemudahan diperoleh jumlah skor 84 dari skor maksimum 105 skor maksimal dengan kategori “Layak” dengan persentase kelayakan 80%, pada aspek tulisan diperoleh jumlah skor 71 dari skor maksimum 90 dengan kategori “Layak” dengan persentase kelayakan 78,9 %, pada aspek video diperoleh jumlah skor 113 dari skor maksimum 150 dengan kategori “Layak” dengan persentase kelayakan 75,3%. Pada hasil penilaian dari ahli media terhadap seluruh aspek diperoleh jumlah skor 268 dari skor maksimum 345 dengan kategori “Layak” persentase kelayakan 77,68%.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini yaitu tahap implementasi menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Tahap implementasi yaitu semua rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan sudah menjadi suatu produk yang akan di validasi oleh ahli media, ahli materi, kemudian diujicobakan kepada 5 (lima) orang pengguna media pembelajaran sebagai sampel pengimplementasian yang akan dilakukan terhadap lima siswa. Implementasi media ini tidak dilakukan langsung terhadap siswa dikarenakan keadaan pandemic COVID-19, pengimplementasian dilakukan secara online dengan kuesioner yang memiliki tiga aspek dan lima belas indikator, perhitungan kelayakan oleh lima orang pengguna terdapat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pengujian Terhadap Lima Orang Pengguna

No	Aspek Penilaian	Perolehan Skor	Persentase	Kategori
1.	Tampilan	85	85%	Sangat Layak
2.	Kemudahan	112	89,6%	Sangat Layak
3.	Manfaat	113	75,3%	Layak
	Total	268	82,67%	Sangat Layak

Ditinjau berdasarkan tabel 3 bahwa dari aspek tampilan diperoleh jumlah skor 85 dari skor maksimum 100 dengan kategori “Sangat Layak” dengan persentase kelayakan 85%, pada aspek Kemudahan diperoleh jumlah skor 112 dari skor maksimum 125 dengan kategori “Sangat Layak” dengan persentase kelayakan 89,6%, pada aspek manfaat diperoleh jumlah skor 113 dari skor maksimum 150 dengan kategori “Layak” dengan persentase kelayakan 75,3%. Hasil penelitian lima orang pengguna media pembelajarn terhadap seluruh aspek diperoleh jumlah skor 310 dari skor maksimum 375 dengan kategori “**Sangat Layak**” persentase kelayakan 82,67%.

e. Tahap Evaluasi (*evaluation*)

Tahap evaluasi ini yaitu tahap perbaikan terhadap media pembelajaran secara keseluruhan terhadap media pembelajaran sesuai dengan revisi, saran, serta kritik oleh ahli materi maupun ahli media

B. Pembahasan

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis desktop ini menggunakan aplikasi *lectora inspire* pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, materi Kewargaan Digital dibuat dalam bentuk aplikasi. *Lectora* merupakan *software* pembuat media pembelajaran didukung konten teks, gambar, animasi, audio dan video yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Hasil dari media pembelajaran ini didukung dengan konten kuis untuk siswa dapat aktif berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran. Tahap yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah model ADDIE. Tahap yang dilakukan dalam penelitian adalah 1). Analisis (*analysis*), 2). Perancangan (*Design*), 3). Pengembangan (*Development*), 4). Implementasi (Implementation), dan 5). Evaluasi (*Evaluation*).

Proses pengembangan ini dimulai dari tahapan analisis pada saat peneliti melaksanakan KKN-PLP (Kuliah Kerja Nyata dan Pengenalan Lapangan Persekolahan) peneliti menemukan pendidik mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital menggunakan metode ceramah, media yang digunakan pada saat pembelajaran yaitu buku paket dan *powerpoint*.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan (*Design*), pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah membuat rancangan awal media pembelajaran dengan membuat flowchart, membuat gambaran/*storyboard* media pembelajaran, dan pengumpulan materi yang diangkat oleh peneliti adalah materi kewargaan digital yang didapatkan

dari buku paket mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital. Serta video pembelajaran yang didapatkan dari sumber yang ada di internet.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*Development*), pada tahap ini peneliti membuat media pembelajaran yang berdasarkan pada flowchart dan *storyboard* menggunakan aplikasi *lectora inspire*. Pada tahap ini diawali dengan membuat *interface* media pembelajaran yang terdiri dari halaman cover, halaman menu utama, halaman kompetensi dasar, halaman petunjuk, halaman materi, halaman video pembelajaran, halaman latihan soal dengan pilihan ganda dan halaman profil pengembang. Materi yang ditampilkan dalam bentuk teks dan video pembelajaran. Setelah media dan perangkat pembelajaran dibuat, peneliti melakukan validasi kepada empat orang validator dari dosen jurusan teknik informatika dan guru SMK TI Airlangga. Revisi dilakukan setelah selesai divalidasi dan perangkat pendukung.

Tahap keempat yaitu tahap implementasi (*implementation*), pada tahap ini implementasi media pembelajaran dilakukan kepada lima orang pengguna media sebagai sampel pengimplementasian media pembelajaran.

Tahap kelima yaitu evaluasi, pada tahap ini peneliti melakukan revisi atau perbaikan media sesuai dengan saran dari ahli media dan ahli materi. Serta perhitungan data dari hasil validasi yang diberikan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran.

2. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran ini dengan menggunakan aplikasi *lectora inspire* dilakukan melalui penilaian atau validasi oleh ahli media, ahli materi, dan pengguna media pembelajaran. Tahap 1 dilakukan validasi kepada ahli media dengan seluruh aspek diperoleh jumlah skor 268 dari skor maksimum 345 dengan kategori “**Layak**” persentase kelayakan 77,68% dan ahli materi terhadap seluruh aspek diperoleh jumlah skor 43 dari skor maksimum 50 dengan kategori “**Sangat Layak**” dengan persentase kelayakan 86%.

Pada tahap 2 validasi media pembelajaran dilakukan kepada lima orang pengguna terhadap seluruh aspek diperoleh jumlah 310 dari skor maksimum 375 dengan kategori “**Sangat Layak**” persentase kelayakan 82,67%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:1). Pengembangan media pembelajaran interaktif dikembangkan

menggunakan aplikasi *lectora inspire 17* berbasis desktop dengan model pengembangan ADDIE yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Tahap pertama yaitu analisis kebutuhan yang menjadi acuan dalam pembuatan media pembelajaran. Tahap kedua mendesain yaitu membuat *storyboard* dan *flowchart*, sebagai gambaran pada saat membuat media pembelajaran. Tahap ketiga pengembangan yaitu membuat media pembelajaran sesuai dengan *storyboard* dan *flowchart* dengan menggunakan *Lectora Inspire 17* dan melakukan uji coba media yang dikembangkan. Tahap keempat implementasi dilakukan uji coba media pembelajaran secara *online* yang divalidasi oleh 3 orang ahli media dan 1 orang ahli materi serta mengujikan kelayakan media pembelajaran kepada 5 orang anak SMA sebagai pengguna media pembelajaran. Tahap kelima memperbaiki media pembelajaran sesuai saran dan komentar berdasarkan validasi 3 orang ahli media dan 1 orang ahli materi serta melakukan evaluasi untuk memperoleh informasi kelayakan media serta melakukan pelaporan. 2). Media pembelajaran interaktif berbasis desktop pada materi kewargaan digital “**Layak**” digunakan dengan persentase kelayakan 80,64%. Penilaian kelayakan diperoleh dari validasi ahli media, validasi ahli materi dan pengaplikasiannya terhadap 5 orang pengguna sebagai berikut: a). Berdasarkan penilaian media pembelajaran dari ahli media pada aspek kemudahan, tulisan, dan video diperoleh jumlah skor 267 dari skor maksimum 345 dengan kategori “**Layak**” persentase kelayakan 77,41%. b). Berdasarkan penilaian media pembelajaran dari ahli materi pada aspek kesesuaian materi dan kualitas materi diperoleh jumlah skor 43 dari skor maksimum 50 dengan kategori “**Sangat Layak**” dengan persentase kelayakan 86%. c). Berdasarkan penilaian media pembelajaran dari lima orang siswa SMA sebagai pengguna media pada aspek tampilan, kemudahan dan manfaat diperoleh jumlah skor 310 dari skor maksimum 375 dengan kategori “**Sangat Layak**” dengan persentase kelayakan 82,67%. d). Berdasarkan penilaian kelayakan 3 ahli media, 1 ahli materi, dan 5 Siswa SMA, diperoleh jumlah keseluruhan skor 620 dari skor maksimum 770 dengan kategori “**Layak**” dengan persentase kelayakan 80,52%.

Bagi guru yaitu Produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar alternatif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Bagi Sekolah yaitu Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis desktop perlu dilakukan oleh guru mata pelajaran lain, agar guru dapat membuat media pembelajaran sendiri untuk membantu proses belajar mengajar dikelas. Bagi Peneliti yaitu Dengan adanya pandemi Covid-19, peneliti membuat media pembelajaran ini hanya dapat melihat kelayakan dari media

pembelajaran yang dikembangkan. Untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran tidak hanya pada kelayakan saja, tetapi dapat melihat pada peningkatan hasil belajar siswa di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Dari Buku

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan madani.

Dari Jurnal

Irwan RS. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire untuk Mata Pelajaran dan Pengukuran Listrik Kelas X Di SMK Swasta Imelda Medan*. Jurnal.

Dari Skripsi:

Anasikhatussalafi. 2018. *Pengembangan E-Modul Interaktif Sebagai Sumber belajar Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Materi Logika Dan Algoritma Untuk Kelas X Smk Muhammadiyah 1 Bambanglipuro*. Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta.

Mahmudah, Anis & Adeng Pustikaningsih. 2018. *Pengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire pada materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel*. Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta

Mubarok, Fajar. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Application Menggunakan App Inventor Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Untuk Siswa Kelas X Studi Keahlian TGB SMKN 3 Yogyakarta*. Skripsi. Pendidikan Teknik Sipil. Universitas Negeri Yogyakarta.

Ulfatuzzahra, Trisna. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 01 Dau Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang