

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
LECTORA INSPIRE PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
KELAS XI DI SMK HARAPAN KARTASURA**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1 pada
Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Diajukan Oleh:

DESI TRIMULYANI

A 210 140 088

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2018

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
LECTORA INSPIRE PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
KELAS XI DI SMK HARAPAN KARTASURA**

PUBLIKASI ILMIAH

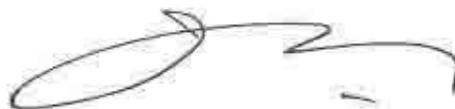
Oleh:

DESI TRIMULYANI

A210140088

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Sabar Narimo, MM., M.Pd
NIDN. 06-1303-6301

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
LECTORA INSPIRE PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
KELAS XI DI SMK HARAPAN KARTASURA**

Oleh:

DESI TRIMULYANI

A 210 140 088

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

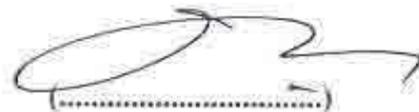
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pada hari, Rabu, 11 Juli 2018

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. **Dr. Sabar Narimo, MM.,M.Pd**
(Ketua Dewan Penguji)
2. **Prof. Dr. Harsono, SU**
(Anggota I Dewan Penguji)
3. **Dr. Wafrohtur Rohmah, SE, M.M**
(Anggota II Dewan Penguji)



Dekan,

Prof. Harun Joko Pravitno, M. Hum

NIP. 196504219930310

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidak benaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 23 Mei 2018

Yang membuat pernyataan,



DESI TRIMULYANI

A 210 140 088

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
LECTORA INSPIRE PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
KELAS XI DI SMK HARAPAN KARTASURA**

Abstrak

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* yang dilakukan di SMK Harapan Kartasura. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* yang layak digunakan dalam pembelajaran dan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* yang dilakukan di SMK Harapan Kartasura. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan RnD (*Research and Development*). Jenis data pada penelitian menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari penyebaran angket kelayakan produk, sedangkan untuk data kualitatif merupakan kriteria skor yang dijabarkan serta data dari komentar dan saran mengenai kelayakan penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *Lectora Inspire* dalam proses kegiatan pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* pada mata pelajaran kewirausahaan pada materi seni menjual dan teknik promosi yang telah dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi serta respon dari peserta didik. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* penilaian ahli materi diperoleh rata-rata sebesar 4,6 dan masuk dalam kategori sangat layak. Penilaian ahli media diperoleh rata-rata sebesar 4,2 dan masuk dalam kategori layak. Sedangkan penilaian responden atau subyek uji coba produk diperoleh data dengan rata-rata 4,2 dan masuk dalam kategori layak, dan penilaian subyek uji eksperimen atau pemakaian diperoleh rata-rata sebesar 4,1 dan masuk dalam kategori layak. Sehingga berdasarkan hasil dari penilaian tersebut maka media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* memiliki kelayakan dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran *lectora inspire*, kewirausahaan, kelayakan media pembelajaran

Abstract

This research development is conducted with the purpose to produce a media learning product which can be used in learning process. The learning media which is produced is Lectora Inspire application based learning media which is conducted in SMK Harapan Kartasura. The purpose of this research is to produce Lectora Inspire application based learning media product that is feasible to be used in learning and for knowing the appropriateness level of Lectora Inspire application based learning

media that is conducted in SMK Harapan Surakarta. This research is the kind of RnD (Research and Development) with ADDIE model. The kind of data in this research uses quantitative and qualitative data. Quantitative data is data which is gained from product appropriateness questionnaire distribution, while the qualitative data is the described score criteria and data from comment and suggestion about the appropriateness of the use of learning media using Lectora Inspire in leaning activity process. The technique of data analysis uses descriptive qualitative analysis. The result of this research development produces Lectora Inspire application based learning media product in entrepreneurship subject at the art of selling and promotion technique material that have been declared appropriate and it can be used in learning based on the assessment of media and material expert and the respond of the students. The feasibility assessment result of Lectora Inspire application based learning media expert material assessment is gained the average is 4.6 and includes in very feasible category. The expert media assessment is gained the average is 4.2 and includes is feasible category. While the respondent assessment or trial product subject is gained data with the average is 4.2 and includes in feasible category and the trial experiment assessment or the use is gained the average is 4.1 and includes in feasible category. So, based on the result of that assessment the Lectora Inspire application based learning media has the feasibility and it can be used in leaning activities.

Keywords:*lectora inspire learning media, entrepreneurship, feasibility of learning media*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang tidak lepas dari suatu proses belajar. Pendidikan sendiri merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh pendidik dan peserta didik, yang memiliki tujuan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan serta penambahan wawasan secara luas. Arief S. Sadiman dkk (2014: 2), proses belajar bisa terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan sumber belajarnya, sumber belajar itu tidakhanya manusia melainkan bisa jadi dengan benda untuk menimbulkan interaksi yang baik.

Kualitas pendidikan yang baik tergantung pada kegiatan pembelajaran antara guru dengan murid secara efektif. Dalam proses pembelajaran terdapat faktor yang sangat berpengaruh yaitu, faktor pendidik, fasilitas atau sarana dan prasarana, lingkungan belajar, kurikulum yang digunakan, input dari siswa tersebut sendiri. Media pembelajaran merupakan bentuk fasilitas sekolah guna untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan Multimedia sebagai kombinasi grafik, teks, suara, video, gambar, dan animasi, sehingga menjadi satu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi materi pelajaran, (Azhar Arsyad, 2013: 169). Media pembelajaran dapat di bagi menjadi beberapa kelompok yaitu, media grafis, media audio, dan media proyeksi. Menurut Sudjana dan Rivai (2009: 2) manfaat media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar, antara lain: (1) pembelajaran yang menarik akan memotivasi siswa untuk lebih memahami dalam suasana yang menyenangkan, sehingga siswa dapat paham dengan materi tersebut, (2) penggunaan metode yang bervariasi akan membuat siswa tidak jenuh, lebih aktif dan komunikatif dalam proses pembelajaran, dan (3) di dalam mempermudah penyampaian materi membutuhkan demonstrasi dan pengamatan terhadap materi ajar, sehingga siswa mampu mengembangkan dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil dari observasi yang dilakukan di SMK Harapan Kartasura selama kegiatan Magang 2 & 3 didapatkan bahwa guru mengajar masih menggunakan media *powerpoint* yang hanya berisi materi tanpa ada video dan kuis dalam pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan guru yang mengampu mata pelajaran Kewirausahaan kesulitan dalam mengembangkan secara maksimal aplikasi *powerpoint*. Hal tersebut disebabkan karena guru yang mengampu mata pelajaran kewirausahaan mengalami kesulitan dalam mengembangkan secara maksimal aplikasi *powerpoint* dalam membuat tampilan presentasi yang menarik bagi siswa. Aplikasi *powerpoint* tidak memiliki menu yang dapat digunakan untuk: (1) menambahkan tombol secara langsung, (2) membuat soal evaluasi, (3) membuat gambar serta animasi dalam menunjang presentasi, (4) menambahkan template yang lengkap untuk digunakan sebagai dasar tampilan presentasi.

Perkembangan teknologi terutama multimedia memiliki peranan yang penting dalam menunjang proses pembelajaran. Menurut Kadek Suartama (2010: 54), komputer sebagai salah satu produk teknologi yang dinilai tepat dan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran dan mempunyai potensi yang cukup besar untuk dimanfaatkan dalam kegiatan proses pembelajaran. Kemajuan teknologi saat ini menghasilkan banyak aplikasi yang dapat digunakan di dunia pendidikan. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah aplikasi *Lectora Inspire*.

Muhammad Mas'ud (2014: 1), mengungkapkan *Lectora Inspire* merupakan program efektif dalam membuat media pembelajaran. *Lectora Inspire* memiliki beberapa menu yang mempermudah pengguna dalam membuat media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran secara termonologi cukup banyak, sesuai pendapat para pakar media pendidikan. Arief S. Sadiman (2014: 10), berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga pikiran, perasaan, perlakuan, dan minat siswa sedemikian rupa, sehingga proses belajar mengajar terjadi. Hujair AH. Sanaky (2009: 3), media pembelajaran juga merupakan sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar.

Walker dan Hess dalam Azhar Arsyad (2013: 175), menjelaskan secara umum mengenai karakteristik media pembelajaran yang berdasarkan dari segi kualitas, yaitu :

- a. Kualitas isi dan tujuan. Di dalamnya terdapat segi ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat atau perhatian, keadilan, dan kesesuaian dengan situasi siswa.
- b. Kualitas pembelajaran. Mencakup dalam aspek untuk memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan dalam belajar, memotivasi, fleksibilitas pembelajaran, kualitas sosial interaksi pembelajarannya, kualitas tes dan penilaian, serta dapat memberikan dampak bagi siswa dan membawa dampak bagi guru, dan kegiatan pembelajarannya.
- c. Kualitas teknis. Di dalamnya termasuk dari segi keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan atau tayangan, kualitas penanganan jawaban, kualitas pengelolaan programnya, serta kualitas dokumentasiannya.

Dengan demikian dilakukan pemilihan media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran padamata pelajaran kewirausahaan kelas XI materi seni menjual dan teknik promosi dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Kelayakan berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi dan responden subyek penelitian peserta didik kelas XI di SMK Harapan Kartasura.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2012: 407). Metode pengembangan penelitian ini adalah menggunakan model *Research and Development ADDIE (Analyze, Desigh, Development, Implmentation, Evaluation)* yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda tahun 1990.

Penelitian ini menggunakan langkah sesuai dengan evaluasi berdasarkan penilaian responden. Jenis data yang digunakan yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil koesioner angket. Sedangkan untuk data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar penilaian media pembelajara. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan koesioner atau angket serta observasi untuk menganalisis kebutuhan. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik ini merupakan cara menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket uji ahli dan uji lapangan.

Subjek dalam penelitian ini terdapat dua jenis yaitu uji ahli dan uji pemakaian. Pada uji ahli dilakukan dengan ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk, sedangkan pada tahan uji lapangan dilakukan pada subjek uji coba produk dan subjek uji coba eksperimen pada penggunaan media *Lectora Inspire* dalam pembelajaran.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

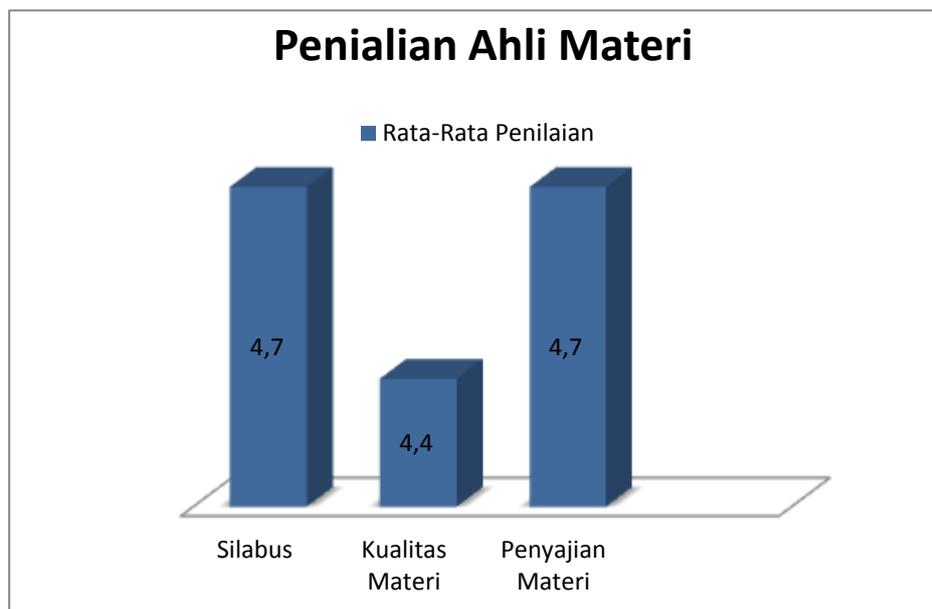
3.1 Hasil Penelitian

Hasil Penelitian yang dilakukan peneliti, media pembelajaran sangat perlu digunakan dalam proses belajar. Media pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran yaitu media yang menarik dan banyak gambar serta contoh nyata. Manfaat pembelajaran yaitu mampu melibatkan siswa dalam pembelajaran dan siwa ikut serta berpartisipasi, sehingga siswa tidak pasif. Setelah dilakukan observasi dan mengetahui media pembelajaran yang mampu meningkatkn antusias belajar siswa yaitu dengan media *Lectora Inspire*. Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah melakukan pembuatan media pembelajaran yang kemudian akan dinilai atai

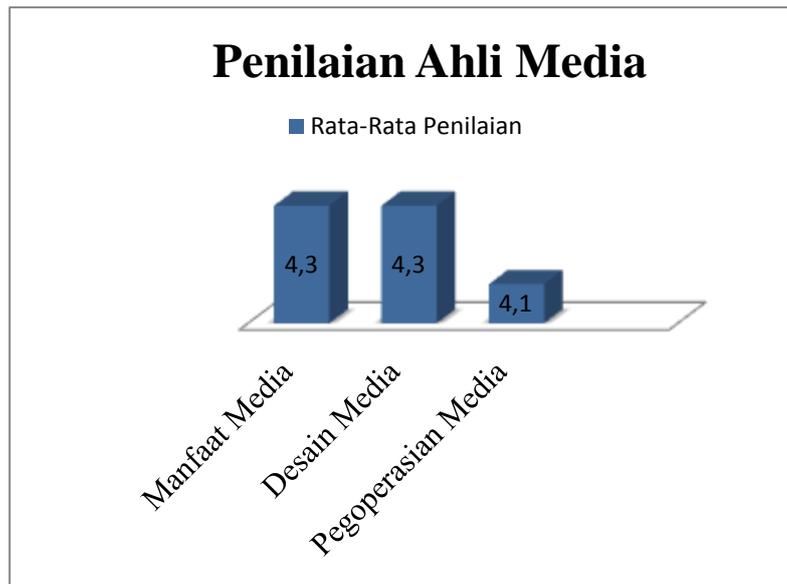
divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran *Lector Inspire* sebelum digunakan pada subyek uji coba produk.

Penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Lectora Inspire* dilakukan pada dua subyek yaitu uji coba produk dan uji eksperimen. Pada penelitin ini uji coba produk dilakukan di kelas XI Teknik Komputer Jaringan dengan jumlah 18 siswa. Sedangkan subyek uji eksperimen dilakukan di kelas XI Teknik Kendaraan Ringan Otomotif A dengan jumlah 29 siswa. Responden akan memberikan penilaian mengenai kelayakan penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Lectora Inspire* dalam kegiatan pembelajaran.

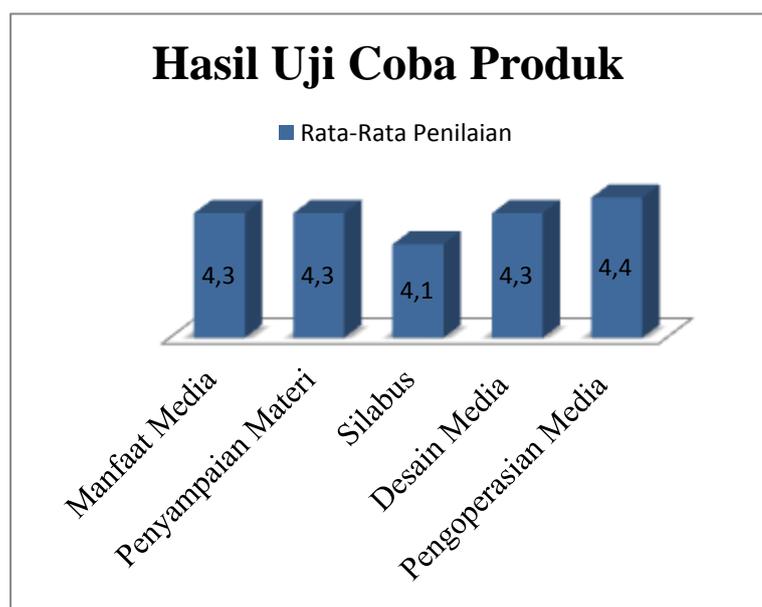
Penilaian ahli materi menunjukkan bahwa materi yang dicantumkan pada media pembelajaran *Lectora Inspire* memperoleh hasil dengan kriteria (1) silabus 4,7 (2) Kualitas Materi 4,4 (3) Penyajian Materi 4,7 dan diperoleh rata-rata 4,6 dan masuk pada kategori “Sangat Layak”. Berikut merupakan diagram penilaian ahli materi:



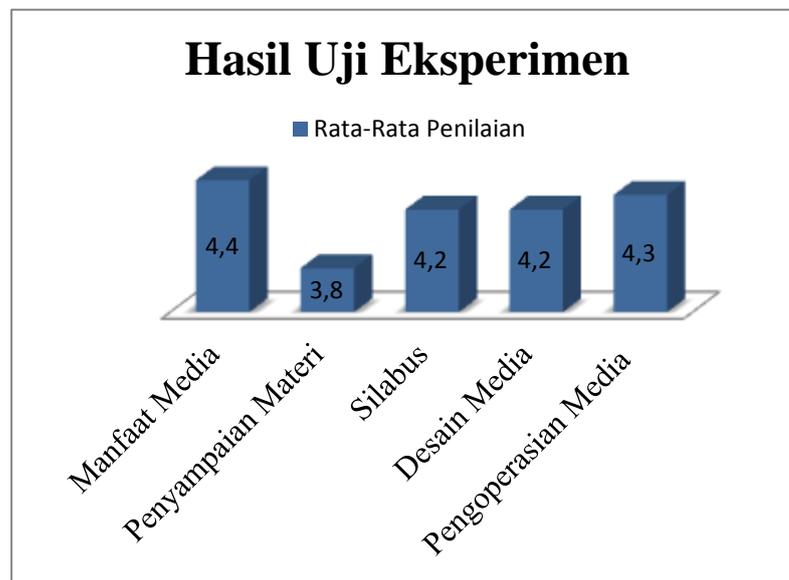
Pada tahap penilaian aspek yang dinilai oleh ahli media pembelajaran kewirausahaan materi seni menjual dan teknik promosi diperoleh hasil penilaian dari aspek (1) Manfaat Media 4,3 (2) Desain Media 4,3 (3) Pengoperasian Media 4,1 dan diperoleh rata-rata 4,2 dan masuk pada kategori “Layak” digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Berikut merupakan diagram penilain ahli media:



Pada tahap penilaian yang dilakukan oleh subyek penelitian uji coba produk mengenai media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran kewirausahaan materi seni menjual dan teknik promosi diperoleh hasil penilaian dari aspek (1) Manfaat Media 4,3 (2) Penyampaian Materi 4,3 (3) Silabus 4,1 (4) Desain Media 4,3 dan (5) Pengoperasian Media 4,4, sehingga diperoleh rata-rata peniaian 4,2 dan masuk dalam kategori “Layak”. Di bawah ini merupakan diagram dari hasil penilaian produk media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* pada subyek uji coba produk:



Sedangkan tahap penilaian yang dilakukan oleh subyek penelitian uji eksperimen mengenai media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran kewirausahaan materi seni menjual dan teknik promosi diperoleh hasil penilaian dari aspek (1) Manfaat Media 4,4 (2) Penyampaian Materi 3,8 (3) Silabus 4,2 (4) Desain Media 4,2 dan (5) Pengoperasian Media 4,3, sehingga diperoleh rata-rata peniaian 4,1 dan masuk dalam kategori “Layak”. Di bawah ini merupakan diagram dari hasil penilaian produk media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* pada subyek uji eksperimen:



3.2 Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* pada mata pelajaran kewirausahaan materi seni menjual dan teknik promosi memiliki kelayakan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran *Lectora Inspire* memiliki rata-rata penilaian ahli materi sebesar 4,6 masuk pada kategori layak. Penilaian ahli media diperoleh rata-rata sebesar 4,2 masuk kategori layak, penilaian berdasarkan uji coba produk diperoleh rata-rata sebesar 4,2 masuk pada kategori layak dan penilaian pada uji eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 4,1 dan masuk pada kategori layak.

Hal ini diperkuat oleh penelitian Andy Sudarmaji (2015) Dari hasil penilaian dari ahli materi untuk media pembelajaran yang dibuat mendapatkan rata-rata skor

sebesar 3,8 dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian dari ahli media untuk media pembelajaran yang dibuat mendapatkan rata-rata skor sebesar 3,4 dalam kategori layak. Hasil penilaian dari uji coba produk untuk media pembelajaran yang dibuat mendapatkan rerata skor sebesar 3,0 dalam kategori layak. Hasil penilaian dari uji coba pemakaian untuk media pembelajaran yang dibuat mendapatkan rerata skor sebesar 3,4 dalam kategori layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sistem AC dengan basis aplikasi *Lectora Inspire* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

4. PENUTUP

Berdasarkan penelitaian yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan :

- a. Prosedur yang dilakukan di dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XI di SMK Harapan Kartasura adalah (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Tahapan yang dilakukan di dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* juga dilakukan berdasarkan penilaian dari para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media serta penilaian uji coba produk dan penilaian uji eksperimen.
- b. Hasil penilaian kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* dari ahli materi di dalam media pembelajaran diperoleh data dengan rata-rata 4,6 dan masuk dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian dari ahli media di dalam media pembelajaran *Lectora Inspire* diperoleh data dengan rata-rata 4,2 dan masuk dalam kategori layak. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* dari uji coba pemakaian di peroleh data dengan rata-rata 4,2 dan masuk dalam kategori layak. Sedangkan pada hasil penilaian kelayakan media pembelajaran dari subyek uji eksperimen diperoleh data dengan rata-rata 4,1 dan masuk dalam kategori layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* pada mata pelajaran kewirausahaan materi seni menjual dan teknik promosi layak digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- A.H Hujair, Snaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safitria Insania press
- Azhar, Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Fauzani, Arief. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire dalam Pembelajaran Tamrin Lughah Pada Siswa Kelas VIII MTS Ibnul Qoyyim Putra*. Thesis: UIN Sunan Kalijaga
- Mas'ud, Muhammad. 2014. *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lactora, cet.ke-3*. Yogyakarta: Pustaka Shonif
- Sadiman, Arief S. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Granfindo Persada
- . 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Manfaatnya*. Jakarta: PT Raja Granfindo Persada
- Suartama, I Kadek. 2010). *Pengembangan Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran pada Mata Kuliah Media Pembelajaran I Kadek Suartama*. Jurnal pendidikan dan pengajaran. 43 (3)
- Sudarmaji, Andy. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire untuk Mata Pelajaran Sistem AC di SMK Negeri 2 Klaten*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo