

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN LECTORA INSPIRE PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA SISWA KELAS X SMA NEGERI 11 MEDAN

Dina Ampera¹, Dermawan Pakpahan², Yusnia Rani³, Dewi Purnama Sari⁴, Suci Nur Abdillah⁵

dinaampera@unimed.ac.id¹, dermawanp@unimed.ac.id², yusniarani28@gmail.com³,
dewiprnnainggolan@gmail.com⁴, sucinurabdillah070901@gmail.com⁵

Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan pada permasalahan kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di SMA Negeri 11 Medan. Penelitian ini bertujuan untuk : 1) mengetahui pengembangan media pembelajaran menggunakan lectora inspire pada pembuatan tas tangan (handbag) dari limbah plastic di kelas X SMA Negeri 11 Medan; 2) kelayakan media pembelajaran menggunakan lectora inspire pembuatan tas tangan (handbag) dari limbah plastic di kelas X SMA Negeri 11 Medan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and development). Yang mengacu pada model pengembangan ADDIE. Ada lima tahapan dalam penelitian ini. Tahapan dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri dari; 1) tahap analisis (analysis); 2) tahap perancangan (design); 3) tahap pengembangan (development); 4) tahap implementasi (implementation); 5) tahap evaluasi (evaluation). Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah ; 1) menghasilkan produk media pembelajaran menggunakan lectora inspire pada mata pembelajaran prakarya yang baik dan layak digunakan; 2) kelayakan media pembelajaran menggunakan lectora inspire berdasarkan validasi dari 2 orang ahli materi dengan perolehan 89,6% dengan kategori sangat baik, dan validasi ahli dari 2 ahli media dengan perolehan 91,4% dengan kategori sangat baik. Hasil uji coba pada media pada siswa kelompok kecil diperoleh rata-rata 73,2% dengan kategori baik, dan hasil uji coba media siswa kelompok besar diperoleh rata-rata 84,64% dengan kategori sangat baik. Dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba siswa kelompok kecil dan besar, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan lectora inspire yang dikembangkan pada mata pelajaran prakarya layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Lectora Inspire, Hand bag, Limbah plastik.

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi dikala ini, kemajuan teknologi dan informasi adalah sesuatu yang umum terjadi di kalangan masyarakat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan hasil dari pembaruan yang disusun dengan baik dan dirancang untuk memenuhi kebutuhan manusia. Teknologi informasi dan komunikasi memegang peranan penting dalam perkembangan yang terjadi di bidang Pendidikan (Octavina & Susanti, 2021). Dalam Pendidikan, pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru atau pendidik. Dalam kegiatannya terdapat beberapa langkah yaitu penelitian, perancangan, produksi dan pengujian (Nuralan, 2020). Saat ini penggunaan media pembelajaran dapat digunakan oleh guru dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya komputer/laptop, smartphone dan jaringan internet. Melalui pembelajaran berbasis teknologi, situasi pembelajaran dapat berlangsung dengan baik untuk memberikan pemahaman spesifik terhadap materi yang dipaparkan (Anwar & Anis, 2020). Pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dilakukan salah satunya adalah dengan penggunaan media berbantu software. Dikutip dari (Aini, Anggoro & Putra, 2018) bahwa pelaksanaan pembelajaran berbantuan software yang merupakan

salah satu media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi memiliki peran penting dalam meningkatkan tingkat pemahaman siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan khususnya pada mata pelajaran prakarya di SMA Negeri 11 Medan, pembelajaran yang dilakukan disekolah masih menggunakan metode konvensional dengan bahan ajar yang digunakan adalah media buku teks dan jobsheet. Penggunaan media pembelajaran seperti powerpoint sudah mulai dilakukan beberapa kali dalam kesempatan pembelajaran akan tetapi masih belum maksimal. Dapat dilihat dari hasil nilai praktik siswa dalam pembuatan kerajinan tangan dari limbah yang masih belum mencapai KKM yaitu 75. Dari 34 orang siswa terdapat 10 (29,41%) siswa mencapai nilai ketuntasan sedangkan 24 (70,58%) siswa belum mencapai nilai ketuntasan. Pengembangan media berbasis software dapat membantu guru dan siswa pada saat melakukan proses pembelajaran. Salah satunya yaitu software Lectora Inspire. Penyajian materi menggunakan 3 Lectora Inspire secara visualisasi akan lebih menarik dikarenakan dapat memuat gambar, animasi, teks, video dan suara yang dapat membantusiswa memahami pembelajaran dibandingkan dengan penyajian materi dengan metode konvensional. Dengan demikian, mengikut permasalahan yang ada di SMA Negeri 11 Medan, peneliti berupaya untuk menyelesaikan masalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran baru yang mudah serta efisien dan mampu menggugah minat dan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran prakarya, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menarik judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Prakarya Siswa Kelas X SMA Negeri 11 Medan”.

II. KAJIAN TEORI 1. Pengertian Media Pembelajaran Utomo(2018) mendefinisikan media pembelajaran ialah media yang dipakai guna mengantarkan pesan ataupun modul dari guru pada anak didik agar isinya mudah diterima serta cara pembelajaran bisa lebih efisien serta praktis. Menurut Suryani (2018) media pembelajaran merupakan segala bentuk dan saran penyampaian informasi yang dibuat atau digunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. 2. Manfaat Media Pembelajaran Sapriyah (2019) mengidentifikasi delapan manfaat media pembelajaran: 1. Penyampaian materi bisa diseragamkan. 2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas serta menarik. 3. Proses pembelajaran lebih interaktif. 4. Ekonomis dalam waktu serta tenaga. 5. Kualitas hasil belajar siswa lebih meningkat. 6. Pembelajaran bisa berlangsung dimana serta kapan saja. 7. Menumbuhkan sikap positif siswa dalam belajar. 8. Merubah pesan guru kearah yang lebih positif. 3. Pengertian Lectora Inspire Lectora Inspire adalah suatu aplikasi pendukung media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi serta aplikasi yang dapat 4 membuat presentasi, didirikan oleh Timothy D. Loudermilk tahun 1999 di Amerika dan mendapatkan penghargaan pada tahun 2011 dibidang e-learning inovatif dan terbaik (Mas’ud, 2017). Lectora Inspire merupakan program pengembangan pembelajaran elektronik yang cukup sederhana untuk digunakan atau diterapkan, karena tidak menggunakan kombinasi yang terlalu rumit dan dapat memuat grafik, gambar, animasi, dan umpan balik yang lebih canggih dibandingkan media lain (Bouato, 2020).

Hakikat Prakarya Prakarya memiliki pengertian sebagai keterampilan, hastakarya, kerajinan tangan, serta keterampilan tangan. Bahan yang digunakan tersedia secara umum dipasaran, sehingga mudah untuk dirangkai, bisa juga dengan memanfaatkan bahan bekas atau limbah.

Pengertian Limbah Limbah adalah bahan buangan yang dihasilkan dari suatu proses

produksi, baik industry maupun domestik (rumah tangga), yang kehadirannya dapat berdampak negatif bagi lingkungan (Rahmadina & Tambunan, 2017) Menurut Rokhmulyenti (2018) limbah berdasarkan jenis senyawanya dikelompokkan menjadi dua yaitu sebagai berikut: a. Limbah Organik Limbah organik merupakan limbah yang berasal dari makhluk hidup (alami) dan sifatnya mudah membusuk/terurai. Jadi, limbah organik merupakan sisa atau buangan makhluk hidup mencakup

tumbuhan dan hewan. b. Limbah Anorganik Limbah anorganik merupakan segala jenis limbah yang tidak dapat atau sulit terurai/busuk secara alami oleh mikroorganisme pengurai. Limbah anorganik memerlukan waktu yang lama atau bahkan tidak dapat terdegradasi secara alami. Salah satu pemanfaatan limbah anorganik adalah dengan cara proses daur ulang (recycle). 6. Limbah Plastik Menurut Nirmala (2021) limbah plastik merupakan sampah non-organik yang memiliki banyak manfaat terutama dalam kehidupan sehari-hari. Sampah plastik adalah barang bekas yang materialnya terproduksi dari bahan kimia yang tidak terbarukan yang biasanya memerlukan pemilahan, daur ulang, atau disposisi yang tepat agar tidak mencemari lingkungan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian riset dan pengembangan Development (R&D) untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Prosedur penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis (Analysis), tahap perancangan (Design), tahap pengembangan (Development), tahap implementasi (Implementation), dan tahap evaluasi (Evaluation). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini memakai instrument angket (kuesioner). Kriteria penilaian angket menggunakan skala likert dengan interval 4-1 yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju.

Berikut tabel skor penilaian instrument: Tabel 1. Skor Penilaian Instrumen

Kriteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

(Sugiyono, 2019)

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif. Data yang diperoleh melalui kuesioner dianalisis dengan statistik deskriptif dengan cara mencari rata-rata hasil penilaian kemudian dikonversikan ke data kualitatif untuk mengetahui kualitas produk. Berdasarkan data yang dikumpulkan, kemudian dihitung presentasi kelayakan media menggunakan rumus:

$$x = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah indikator}} \times 100\%$$

Keterangan:

X = Aspek yang diukur

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk

a. Tahap Analysis

pada tahap ini dilakukannya analisis mengenai permasalahan dalam pembelajaran dimana diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran prakarya guru jarang terlibat menggunakan bahan ajar yang inovatif, dimana bahan ajar yang digunakann hanya sebatas buku paket.

b. Tahap design

Pada tahap design ini dilakukan perancangan dalam bentuk storyboard untuk membuat media pembelajaran menggunakan software yang telah ditentukan setelah melakukan analisis kebutuhan. Dan software yang akan digunakan adalah Lectora Inspire. Yang akan memuat materi pembelajaran pembuatan kerajinan dari limbah serta video tutorial.

c. Tahap Development

Tahap ini merupakan tahap produksi dalam mengembangkan produk berupa media pembelajaran dari bentuk desain menjadi bentuk produk sesungguhnya sesuai storyboard yang telah dirancang menggunakan aplikasi lectora Inspire. Pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi lectora inspire ini akan difokuskan pada materi limbah anorganik yaitu pembuatan tas tangan (hand bag) dari bahan botol plastik.



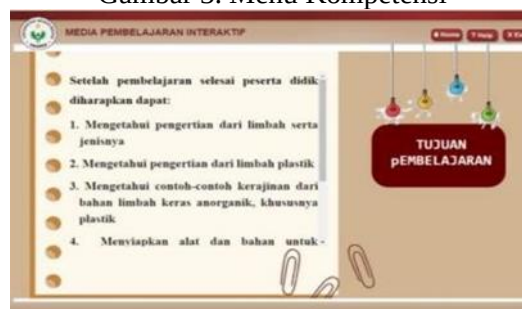
Gambar 1. Halaman Judul



Gambar 2. Menu Pembelajaran



Gambar 3. Menu Kompetensi



Gambar 4. Tujuan Pembelajaran



Gambar 5. Materi Pengertian Limbah



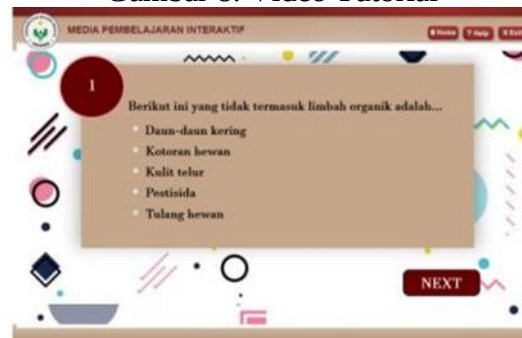
Gambar 6. Materi Jenis Limbah



Gambar 7. Materi Pengertiam Limbah Plastik



Gambar 8. Video Tutorial



Gambar 10. Kuis Evaluasi



Gambar 11. Profil Penulis

d. Tahap Implementation

Implementasi dalam hal ini dimaksudkan untuk menguji validitas produk yang telah dikeimbangkan. Yaitu dengan melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta menguji cobakan produk yang telah dinyatakan valid kepada siswa melalui dua tahap uji coba. Yaitu uji coba kelompok kecil ke 10 orang siswa lalu uji coba kelompok besar ke 24 orang siswa kelas X di SMA Negeri 11 Medan.

e. Tahap Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk memvalidasi produk media pembelajaran menggunakan lectora

inspire yang telah dikembangkan melalui analisis data berdasarkan uji ahli media dan ahli materi. Pada setiap tahap pengembangan media pembelajaran ini terdapat evaluasi dan revisi yang dilakukan untuk perbaikan produk yang dihasilkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan, hasil serta pembahasan, yang telah diuraikan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran menggunakan lectora inspire pada mata pelajaran prakarya siswa kelas X di SMA Negeri 11 Medan yang dikembangkan dengan metode Research and Development (R&D), dengan tahapan pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap: (1) tahap analisis (analysis), meliputi analisis awal, menganalisis kebutuhan siswa dan guru; (2) tahap perancangan (design), meliputi pemilihan media dan membuat storyboard; (3) tahap pengembangan (development), meliputi pembuatan media pembelajaran, validasi ahli, dan revisi produk; (4) tahap implementasi (implementation), meliputi uji coba kepada siswa kelompok kecil dan kelompok besar; (5) tahap evaluasi (evaluation) untuk mendapatkan produk akhir dari pengembangan ini adalah media pembelajaran menggunakan lectora inspire pada mata pelajaran prakarya untuk siswa kelas X SMA Negeri 11 Medan.
2. Pertimbangan kelayakan media pembelajaran ditinjau dari segi media dan materi, dimana masing-masing pertimbangan dilakukan oleh para ahli, yaitu 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media. Hasil pertimbangan kelayakan media pembelajaran dari ahli materi

diperoleh persentase rata-rata skor ahli materi sebesar 89,58% dengan kriteria sangat baik. Sedangkan hasil pertimbangan kelayakan media pembelajaran dari ahli media diperoleh persentase rata-rata sebesar 91,35% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan terhadap 10 orang siswa diperoleh persentase rata-rata skor 73,28% dengan kriteria baik. Sedangkan hasil uji coba kelompok besar yang dilakukan terhadap 24 orang siswa diperoleh persentase rata-rata skor 94,9% dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan lectora inspire layak digunakan sebagai media pembelajaran

pada materi pembuatan kerajinan tas tangan (hand bag) dari limbah plastik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, berikut beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan:

1. Melihat respon positif dan ketertarikan siswa yang besar, pembelajaran menggunakan aplikasi lectora inspire lebih di perbanyak untuk materi prakarya lainnya serta memperbanyak video tutorial sehingga bisa digunakan untuk pertemuan- pertemuan selanjutnya.
2. Guru yang berperan sebagai pengajar agar dapat menyarankan kepada siswa untuk belajar menggunakan media lectora inspire ini secara mandiri dirumah karena mudah digunakan dan sudah dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran prakarya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini. N., Anggoro. B., Putra. F.
Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Transportasi Berbantuan Sparkol.
Jurnal Pendidikan Matematika, 6(3), 288-289
<http://doi.org/10.30738/jtv.v6i1.2839>
- Bouato, Y., Lihawa, F., Rusiyah,
<http://doi.org/10.34312/jgej.v1i2.7131>
- Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 10 Surabaya.
- Pengembangan Media Lectora Inspire Pada Kompetensi Menggambar Gaun Pesta Siswa SMK Negeri 8 Medan. Skripsi. Universitas Negeri Medan.
- Prakarya Paket B: Modul Limbah Bernilai. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. S
- Suryani, N., Setiawan, A., Putria,
<http://doi.org/10.30738/jtv.v6i1.2839>.
18(2). 142-151.
- Mas'ud, M. 2017. Meimbuat Multiimeidiia Peimbelajaran Deingan Leictora Iinspiirei. Yogyakarta: Pustaka Shoniif.
- Rahmadina.R., Tambunan. E. 2017. Pemanfaatan Limbah Cangkang Telur, Kulit Bawang dan Daun Kering Melalui Proses Sains Dan Teknologi Sebagai Alternatif Penghasil Produk Yang Ramah Lingkungan. Jurnal Ilmu Biologi dan Terapan, 1(1) 2018.
- Utomo, A. Y., Ratnawati. 2018. Pengembangan Video Tutorial Dalam Pembelajaran Sistem Pengapian di SMK. Jurnal Taman Vokasi, 6(1), 68-76.
- Pratiwi, W. 2018.
- Rokhmulyenti, Y. 2018.
- A. 2018. Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Utomo, A. Y., Ratnawati. 2018. Pengembangan Video Tutorial Dalam Pembelajaran Sistem Pengapian di SMK. Jurnal Taman Vokasi, 6(1), 68-76.
- apriyah. 2019. Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2(1), 470-477.
- Anwar. S., Anis. B. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Profesional Pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. Jurnal Pendidikan Matematika, 3(1)
- R. 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.
- Nuralan. S. 2020. Analisis Proses Mengajar Guru Kelas Dalam Pembelajaran Luring Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Siswa Tunagrahita Di Sekolah Luar Biasa Negeri ToliToli. Jurnal Ilmu Pendidikan, 1(2)
- Octavina. M., Susanti. S. 2021. Pengembangan Media Interaktif Program Lectora Inspire Berbasis Android Pada

