

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *SOFTWARE LECTORA INSPIRE* PADA MATA PELAJARAN TEKNIK LISTRIK DI SMK NEGERI 2 BOJONEGORO

Muhammad Irfan

Pendidikan Teknik Elektro, Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya,
Penggemar_cartun@yahoo.com

Lusia Rakhmawati

Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Lusiarakhmawati@gmail.com

Abstrak

Lectoral Inspire merupakan salah satu *software* yang biasanya digunakan untuk menunjang dunia pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi pelajaran dan membuat mereka lebih semangat untuk belajar. *Software* ini merupakan salah satu *software* yang digunakan untuk membuat sejenis *power point* yang sudah cukup dikenal di dunia pendidikan dengan menambahkan beberapa fitur baru untuk mendukung aktifitas semangat siswa dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan media pembelajaran yang valid menggunakan *software lectora inspire* dan (2) mengetahui respon siswa terhadap penggunaan *software lectora inspire*.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan 7 langkah dari 10 langkah dari sugiono. 7 langkah yang digunakan peneliti adalah Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Produk, Revisi Produk, Uji Coba Produk, dan Analisa dan Laporan. Produk penelitian ini merupakan media pembelajaran menggunakan *software lectora inspire* yang diujicobakan pada siswa kelas X TEI 1 di SMK Negeri 2 Bojonegoro yang berjumlah 30 siswa. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket validasi dan angket respon siswa.

Hasil validasi dari media pembelajaran menggunakan *software lectora inspire* menunjukkan persentase sebesar 82,91% dengan kriteria Baik. Hasil respon siswa diambil dari angket respon menunjukkan persentase sebesar 83,1% dengan kriteria Baik. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *software lectora inspire* pada mata pelajaran teknik listrik di SMK Negeri 2 Bojonegoro dinyatakan valid.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Lectora Inspire*.

Abstract

Lectoral Inspire is a software that is usually used to support the learning sphere to enable students understand the subject matter easily and makes them eager to learn. *This software* is a software used to create the kind of power point that is already well known in the world of education by adding some new features to support the student's spirit of activities in learning. This study aims to (1) produce a valid instructional media using *software lectora inspire* and (2) determine students' response to the use of *software lectora inspire*.

The method of this research is *Research and Development* (R & D) by using 7 steps from 10 steps from sugiono. 7 steps used by researchers is Potential and Problems, Data Collection, Product Design, Product Validation, Product Revision, Testing Products, and Analysis and Report. The product of this study is a learning media using *software lectora inspire* tested in the 10th graders of TEI 1 in SMK Negeri 2 Bojonegoro with 30 students. The methods used to collect data was a validation questionnaire and the questionnaire responses of students.

The validation result of learning using software media *lectora inspire* showing the percentage of 82.91% with Good criteria. The results of student responses taken from questionnaire showed a percentage of 83.1% with Good criteria. Thus, it can be concluded that the learning media using *software lectora inspire* on the subjects of electrical engineering at SMK Negeri 2 Bojonegoro declared valid.

Keywords: Development, Learning Media, *Lectora Inspire*.

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu cabang pendidikan di Indonesia yang mengunggulkan *skill* atau keahlian peserta didik dalam berbagai bidang keahlian pekerjaan. SMK merupakan

salah satu sistem pendidikan yang berada di bawah pengawasan Dinas Pendidikan Nasional. Oleh karenanya, SMK juga mengikuti berbagai bentuk perubahan kurikulum pendidikan yang ada di Indonesia. Kurikulum tersebut adalah kurikulum 2013.

SMK Negeri 2 Bojonegoro merupakan salah satu sekolah kejuruan yang berada di Kabupaten Bojonegoro yang mengikuti program pendidikan dengan kurikulum 2013. Namun Kurikulum 2013 yang diterapkan, masih belum bisa berjalan dengan baik dikarenakan masih kurangnya media pembelajaran yang dapat mendukung sistem pendidikan tersebut.

Adapun beberapa media pembelajaran yang perlu diketahui yakni: media pembelajaran berbasis *visual*, media pembelajaran berbasis *audio-visual*, media pembelajaran berbasis komputer, dan media pembelajaran berbasis komputer dan *interactive video*. Disini peneliti memilih pembelajaran berbasis komputer. Banyak *software* yang bisa digunakan untuk media pembelajaran berbasis komputer, misalnya menggunakan *Microsoft word*, *Microsoft excel*, *Microsoft power point* dan *Adobe Flash*.

Lectoral Inspire merupakan salah satu *software* yang biasanya digunakan untuk menunjang dunia pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi pelajaran dan membuat mereka lebih semangat untuk belajar. *Software* ini merupakan salah satu *software* yang digunakan untuk membuat sejenis *power point* yang sudah cukup dikenal di dunia pendidikan dengan menambahkan beberapa fitur baru untuk mendukung aktifitas semangat siswa dalam belajar.

Lectora Inspire di harapkan dapat memberikan manfaat yang besar bagi dunia pendidikan di Indonesia saat ini, dari keterangan di atas peneliti ingin mengetahui seberapa besar kelayakan penggunaannya di dunia pembelajaran di sekolah khususnya untuk mata pelajaran teknik listrik di SMK. Peneliti juga ingin mengetahui respon siswa terhadap penggunaan *software* ini. Peneliti juga sangat berharap bahwa penelitian ini dapat menambah pengetahuan kita mengenai penggunaan *software lectora inspire* di dalam pembelajaran sekolah-sekolah terkini. Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan media pembelajaran yang valid menggunakan *software lectora inspire* dan (2) mengetahui respon siswa terhadap penggunaan *software lectora inspire*.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang difungsikan untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Untuk itu salah satu ciri media pembelajaran dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan pada semua indra baik penglihatan, penciuman, perabaan dan pendengaran siswa. Secara umum ciri-ciri media pembelajaran adalah media ini dapat diraba, didengar, dilihat dan diamati melalui panca indra. Adapun ciri lainnya yakni media juga dapat dilihat menurut harganya, lingkup sasarannya, dan kontrol oleh pemakai (Angkowo, 2007:11)

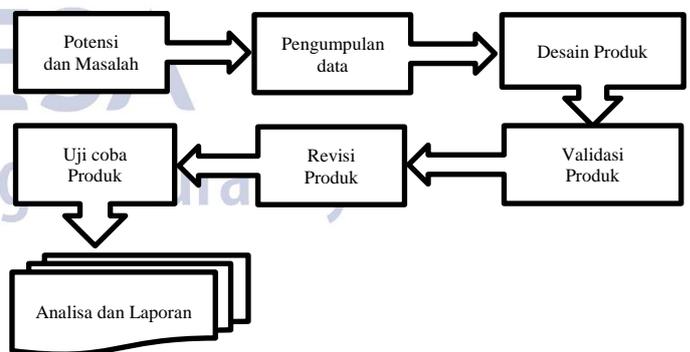
Lectora Inspire adalah salah satu *authoring tool* (perangkat lunak) yang digunakan untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation Australia. Selain itu bisa digunakan sebagai alternatif untuk membuat media pembelajaran yang sekaligus bisa dimanfaatkan oleh siswa sebagai media pembelajaran mandiri. *Lectora* mengkonversikan presentasi *Microsoft Power point* ke dalam konten *e-learning*. Dipaket bersama aplikasi *Flypaper* untuk pengembangan animasi, *Camtasia* untuk membuat tutorial berbasis video, dan *Snagit* untuk mengambil gambar yang ada dilayar komputer.

METODE

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *software lectora inspire* dilakukan di Universitas Negeri Surabaya. Media pembelajaran yang dikembangkan dan dinyatakan valid oleh validator yang terdiri empat pakar yaitu dua dosen dan dua guru (guru yang mengajar teknik listrik di SMK Negeri 2 Bojonegoro). Selanjutnya, dilakukan uji coba di SMK Negeri 2 Bojonegoro kelas X TEI 1 semester ganjil, tahun ajaran 2016/2017, dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang.

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013:407).

Menurut Sugiyono (2013:407) ada 10 langkah penggunaan metode penelitian *Research and Development* (R&D), namun dalam penelitian ini hanya menggunakan 7 tahap (Gambar 1). Hal ini dikarenakan hasil penelitian tidak diproduksi secara masal namun hanya sebagai contoh produk awal.



Gambar 1. Tahap-tahap Metode *Research and Development* (R&D) yang digunakan peneliti berdasarkan Sugiyono (2013: 409).

Teknik Pengumpulan Data berupa penyebaran angket yang dilakukan pada siswa yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Data yang telah diisi oleh responden

kemudian dianalisis sehingga memperoleh suatu kesimpulan tentang media pembelajaran yang dikembangkan.

Teknik Analisis Data yang dilakukan terbagi menjadi 2 yakni, Analisis Validasi dan Analisis Respon Siswa. Analisis Validasi menggunakan perhitungan skala Presentase Penilaian oleh Widoyoko (2015:106) dan Untuk menentukan jumlah total jawaban validator ditentukan dengan mengalikan jumlah validator dengan skor nilainya dan menjumlahkan hasilnya. Selanjutnya dilakukan penentuan presentase nilai validator dengan menggunakan rumus:

$$PNV = \frac{\Sigma \text{jawaban validator}}{\Sigma \text{nilai tertinggi validator}} \times 100\%$$

Keterangan:

PNV = presentase nilai validator
 Σ jawaban validator = jumlah total jawaban validator
 Σ responden = jumlah skor tertinggi validator

Analisis Respon Siswa dilakukan setelah menyebarkan angket kepada siswa responden setelah menggunakan media pembelajaran menggunakan *software lectora inspire*. Selanjutnya dilakukan analisis dengan presentase dan disimpulkan dalam bentuk kalimat derkriptif. Presentase data menggunakan perhitungan skala penilaian oleh Widoyoko (2015:106) dan untuk menentukan jumlah total jawaban responden ditentukan dengan mengalikan jumlah responden dengan skor nilainya dan menjumlahkan hasilnya. Penentuan persentase nilai responden menggunakan rumus:

$$PNR = \frac{\Sigma \text{jawaban responden}}{\Sigma \text{nilai tertinggi responden}} \times 100\%$$

Keterangan:

PNR = presentase nilai responden
 Σ jawaban responden = jumlah total jawaban responden
 Σ responden = jumlah skor tertinggi responden

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran yang dibuat menggunakan *software Lectora inspire* yang disajikan dalam *Compact Disc (CD)* serta deskripsi hasil analisis berupa hasil validasi media pembelajaran (yang meliputi aspek; tampilan, kemudahan, tulisan, navigasi dan materi) dan hasil analisis respon siswa.



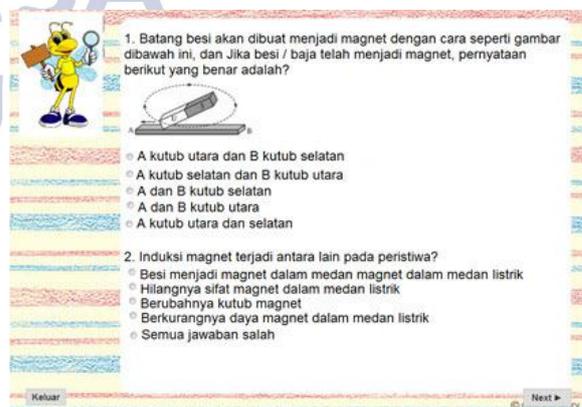
Gambar 2. Tampilan pada Menu

Pada gambar 2 merupakan tampilan menu yang berisi 5 pilihan menu yang meliputi (1) panduan (2) materi (3) latihan soal (4) profil (5) keluar. Untuk melanjutkan silahkan memilih dengan cara menekan gambar sesuai menu yang ingin dilihat.



Gambar 3. Halaman Materi

Pada halaman materi disini siswa dapat mempelajari materi yang telah disajikan, yang juga terdapat animasi.

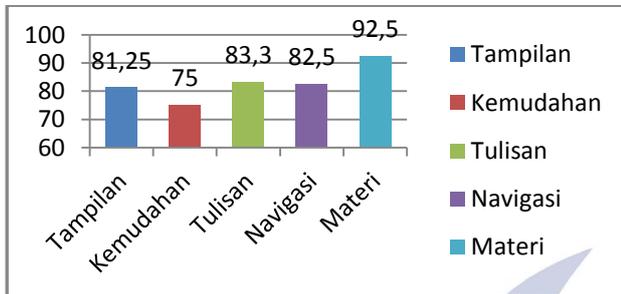


Gambar 4. Halaman Latihan Soal.

Pada menu latihan soal terdapat 20 soal dengan jenis soal *multiple choice*.

Hasil Analisis Validasi Media Pembelajaran

Analisis validasi media pembelajaran dilakukan oleh para ahli yang terdiri dari 2 (dua) orang dosen teknik elektro Universitas Negeri Surabaya dan 2 (dua) orang guru SMK Negeri 2 Bojonegoro. Adapun hasil dari validasi dapat dilihat pada Gambar 5. sebagai grafik kevalidan media.



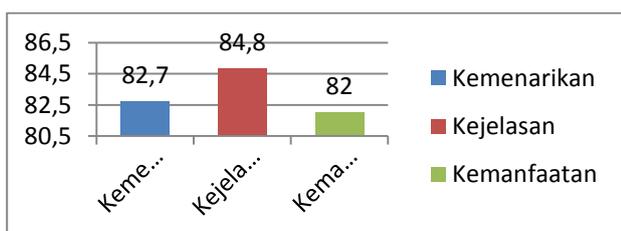
Gambar 5. Grafik Kevalidan Media

Dari hasil data analisis dapat dilihat, Aspek tampilan mendapat presentase 81,25% dan dalam kriteria penilaian dikategorikan “baik”. Aspek kemudahan media mendapat presentase 75% dan dalam kriteria penilaian dikategorikan “baik”. Aspek tulisan mendapat presentase 83,3% dan dalam kriteria penilaian dikategorikan “baik”. Aspek navigasi mendapat presentase 82,5% dan dalam kriteria penilaian dikategorikan “baik” dan terakhir Aspek materi mendapat presentase 92,5% dan dalam kriteria penilaian dikategorikan “sangat baik”. Sedangkan Presentase keseluruhan nilai rata-rata dari ke lima aspek adalah. 82,91 %. Jadi nilai validasi media pembelajaran termasuk pada kriteria “baik” sehingga siap di uji cobakan pada siswa X Teknik Elektronika Industri SMK Negeri 2 Bojonegoro.

Hasil Analisis Respon Siswa

Hasil respon siswa menggunakan media dibagi menjadi 3 aspek yakni:

1. Aspek kemenarikan media pembelajaran.
2. Aspek kejelasan media pembelajaran.
3. Aspek kemanfaatan media pembelajaran.



Gambar 7. Grafik Respon Siswa

Hasil angket yang diberikan kepada siswa pada aspek kemenarikan media pembelajaran menunjukkan nilai 496,5 (82,7% dari 30 siswa) ; pada aspek kejelasan media

pembelajaran menunjukkan nilai 933,6 (84,8% dari 30 siswa) ; dan pada aspek kemanfaatan media pembelajaran menunjukkan nilai 246 (82% dari 30 siswa), sehingga dapat disimpulkan pada semua aspek yang dikembangkan dengan menggunakan *software Lectora inspire* adalah baik dengan nilai rata-rata persentase adalah 83,1%.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa (1) Nilai validator terhadap media pembelajaran menggunakan *software lectora inspire* menunjukkan rating 82,91% sehingga dinyatakan memenuhi syarat dengan kategori baik. Jadi media pembelajaran dinyatakan valid (2) Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran menggunakan *software lectora inspire* pada mata pelajaran teknik listrik mendapatkan hasil rating 83,1%. Sehingga dengan hasil rating tersebut respon media pembelajaran dinyatakan baik oleh siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan merujuk pada manfaat penelitian, maka saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti adalah sebagai (1) Bagi peneliti perlu menampilkan ilustrasi yang disertai dengan *voice* yang disesuaikan dengan tampilan dan materi sehingga lebih menarik, (2) Berdasarkan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *lectora* yang dikembangkan, siswa tertarik untuk menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan sebagai media penunjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo, R., dan Kosasih, A. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- <http://kemdikbud.go.id/kemdikbud/artikel-mendikbud-kurikulum2013>. Diakses tanggal 6 april 2016 pukul 20.11 Wib.
- Mas'ud, Muhamad. 2014. *Membuat Multimedia Pembelajaran Dengan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.
- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.

Sadiman, Arif S. (dkk) 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI.

Widoyoko. 2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.



UNESA
Universitas Negeri Surabaya