

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN *LECTORA INSPIRE* PADA KOMPETENSI DASAR MENERAPKAN PENGOPERASIAN TRANSAKSI ONLINE KELAS X MP 1 DI SMKN 2 BUDURAN SIDOARJO

Anang Bagus Setia Budi

S-1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: anangb474@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk menyampaikan isi atau pesan yang lebih menarik sehingga akan menumbuhkan keinginan dan motivasi belajar bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan, kelayakan, dan evaluasi siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan *Lectora Inspire* pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pengoperasian Transaksi Online Kelas X MP 1 Di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R & D)* dengan prosedur penelitian 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu Pendefinisian (*define*), Perancangan (*design*), Pengembangan (*develop*) dan Penyebaran (*disseminate*). Tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Lectora Inspire* dinyatakan melalui validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli bahasa dan evaluasi siswa. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata persentase dari validasi ahli materi sebesar 84,3%, validasi ahli media sebesar 88,6% dan validasi ahli bahasa sebesar 88,3% dengan kategori sangat layak. Sementara hasil lembar evaluasi siswa memperoleh rata-rata persentase 91,6% dengan persentase sangat layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Lectora Inspire* layak digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pengoperasian Transaksi Online.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, *Lectora Inspire*, Transaksi Online

Abstract

Media learning is everything used in the learning process that aims to deliver content or messages that are more interesting so that it will foster the desire and motivation of learning for students. This research aims to find out how development, feasibility, and evaluation of the students against the media-assisted interactive learning on Basic Competence *Lectora Inspire* Apply the Operation of Online Transactions Class X MP 1 at SMK 2 Buduran Sidoarjo. This type of research is a research and development research (*R & D*) with 4D research procedures consists of 4 stages namely Definition (*define*), Design (*design*), Development (*develop*) and Deployment (*disseminate*). The eligibility rate of assisted interactive learning media *Lectora Inspire* stated through expert validation materials, validation, validation media expert linguists and evaluation of students. Based on the results of the study, the average percentage of expert material validation of 84.3%, media expert validation of 88.6% and validation of linguists of 88.3% with a very worthy category. While the results of the evaluation sheet of the students gained an average of 91.6% percentages with percentage of very decent, so it can be concluded that interactive learning media assisted by *Lectora Inspire* is appropriate to be used in the learning process, especially in Basic Competencies in Implementing Online Transaction Operations.

Keyword: *Learning Media Development, Lectora Inspire, Online Transactions*

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah selalu mengalami sebuah perkembangan yang mengarah ke pemanfaatan teknologi guna memaksimalkan dalam penyampaian materi pembelajaran (dalam (Fatmawati, 2017)). Guru atau tenaga pendidik dituntut untuk bisa memanfaatkan fasilitas yang

disediakan di sekolah seperti ketersediaan laboratorium komputer yang memadai untuk lebih mengoptimalkan proses pembelajaran. Di samping mampu untuk memanfaatkan fasilitas yang ada, guru juga harus mampu untuk mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran (Arsyad, 2014). Keterbatasan media pembelajaran dan

lemahnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran membuat penerapan metode ceramah semakin sering digunakan dalam pembelajaran serta terbatasnya media pembelajaran merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu pendidikan pada umumnya (Munadi, 2012). Kualitas pembelajaran tergantung kepada proses pembelajaran yang terjadi antara guru dengan murid. Proses pembelajaran memiliki beberapa faktor yang sangat berpengaruh dalam pembelajaran, diantaranya faktor pendidik, fasilitas atau sarana dan prasarana, lingkungan belajar, kurikulum yang digunakan, serta kemauan dari diri dalam siswa sendiri (Sudarmaji, 2015).

SMKN 2 Buduran Sidoarjo adalah salah satu sekolah yang telah terakreditasi "A" serta memiliki standart ISO 9001-2008 dan sudah menerapkan kurikulum 2013 pada kelas X, sementara menggunakan KTSP pada kelas XI dan XII. Selain itu di SMKN 2 Buduran Sidoarjo terdapat program Administrasi Perkantoran yang disebut Manajemen Perkantoran pada Kelas X dan Administrasi Perkantoran pada kelas XI dan XII yang masing-masing berjumlah 2 kelas. Untuk sarana dan prasarana SMKN 2 Buduran Sidoarjo memiliki laboratorium komputer, ruang kelas, dan laboratorium kusus administrasi perkantoran yang menunjang kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa di SMKN 2 Buduran Sidoarjo selama ini media yang sering digunakan adalah *Powerpoint*, dengan media tersebut belum membuat siswa tertarik untuk memperhatikan guru saat menjelaskan materi karena dalam *Powerpoint* guru hanya menjelaskan saja tanpa adanya suatu timbal balik yang membuat siswa menjadi kurang aktif dikelas yang dibuktikan oleh gaya mengajar guru yang kurang interaktif diakibatkan oleh kurangnya inovasi pada pembuatan powerpoint, perhatian guru tidak merata, serta media yang digunakan hanya satu arah saja tanpa ada timbal balik dari siswa. Maka dari itu dibutuhkan sebuah media yang inovatif dan menjadikan siswa sebagai subjek pembelajaran dalam Kompetensi Dasar Menerapkan Pengopersian Transaksi Online. Mata Pelajaran Teknologi Perkatoran wajib ditempuh dikelas X oleh siswa program keahlian Manajemen Perkantoran khususnya Kompetensi Dasar Menerapkan Pengoperasian Transaksi Online supaya medapat

pengetahuan tentang bagaimana cara melakukan transaksi online yang baik dan benar. Mata pelajaran ini dipilih karena proses pembelajaran yang masih monoton, dan lab komputer yang tidak dimanfaatkan dengan baik untuk melakukan praktek langsung.

Kompetensi Dasar Menerapkan Pengoperasian Transaksi Online yang memiliki 4 materi pokok yaitu menjelaskan pengertian transaksi online, mengemukakan undang-undang ITE, menguraikan jenis-jenis transaksi online, menguraikan prosedur transaksi online. Kompetensi ini perlu dipelajari mengingat pelajaran pada Kompetensi Dasar ini penting untuk dipelajari karena untuk dapat mengetahui fungsi transaksi online dan cara mengoperasikan transaksi online dengan benar. Selain itu dengan mempelajari Kompetensi Dasar ini akan dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari untuk menghindari penipuan saat melakukan transaksi online, dan untuk menambah wawasan siswa mengenai transaksi online serta bisa digunakan untuk menjalankan suatu usaha.

Belajar menurut Singer (dalam Siregar dan Nara, 2015), belajar merupakan perubahan perilaku yang disebabkan oleh pengalaman atau praktik dimana setelah seseorang telah mendapatkan sebuah pengalaman maka pengalaman tersebut akan diaplikasikan pada masa mendatang dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk sesuatu yang lebih baik.

Pembelajaran menurut Sudjana (dalam Rusman, 2017) pembelajaran adalah suatu kegiatan yang sistematis dan sengaja yang dilakukan supaya terjadi sebuah interaksi antara siswa dan pendidik atau guru.

Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga akan mempermudah atau dapat merangsang minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2014)

Media pembelajaran interaktif adalah suatu tampilan media yang dirancang oleh peneliti untuk memenuhi fungsi penginformasian pesan serta adanya suatu interaksi kepada penggunaanya (Fakhriyanur, 2016).

Lectora Inspire menurut Mas'ud, Muhammad (dalam (Sellyna, 2016)) adalah *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation. *Lectora*

Inspire dilengkapi dengan dua aplikasi, yaitu: *Camtasia* yang berfungsi untuk meng-capture video, mengedit video, menambahkan audio, memotong animasi *flash*, atau sebagai *software* desain 3D; dan *snagit* yang dilengkapi dengan *callout* yang berfungsi meng-capture tampilan *desktop* untuk membuat *image*. *Lectora Inspire* mampu membuat website, konten *e-learning* interaktif, serta memudahkan membuat media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan oleh peneliti secara umum bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran, maka jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and development* (R&D) adalah proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk. Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2017).

Model penelitian pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode pengembangan 4-D (Sugiyono, 2017). Model penelitian ini terdiri dari 4 tahapan yaitu pendefinisian (*Define*), Tahap Perancangan (*Design*), Tahap Pengembangan (*Develop*), dan Tahap Penyebaran (*Desseminite*).

Prosedur atau tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah tahapan model pengembangan 4-D. Model pengembangan 4-D yang terdiri dari empat tahap: tahap pendefinisian (*define*) meliputi analisis awal, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran; kedua, tahap perancangan (*design*) yaitu tahap merancang dan membuat media; ketiga tahap pengembangan (*develop*) yaitu tahap dimana peneliti menghasilkan sebuah produk yang sudah dikembangkan yaitu media pembelajaran dan divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli sebelum diujicobakan; dan keempat tahap penyebaran (*disseminate*) yang tidak dilakukan karena dalam pengembangan ini peneliti hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*), karena terhalang oleh keterbatasan waktu serta media yang dikembangkan tidak dalam skala yang lebih luas, misalnya di kelas lain, di sekolah lain, dan oleh guru yang lain (Trianto, 2014). Subjek dalam penelitian pengembangan media interaktif ini adalah siswa kelas X MP 1 SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo yang berjumlah 20 orang siswa dengan

menggunakan Teknik *Random Sampling*. Objek dalam penelitian pengembangan media interaktif ini yaitu media pembelajaran berbantu *lectora Inspire* pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pengoperasian Transaksi Online.

Instrumen pada penelitian ini diisi oleh ahli validasi media yang ditujukan ke dosen jurusan Teknologi Pendidikan, lembar validasi materi diisi oleh dua orang validator ahli yaitu satu dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran dan satu guru Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran, validasi bahasa diisi oleh guru Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran dan lembar evaluasi media pembelajaran *Lectora inspire* untuk siswa. Lembar validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa yang digunakan untuk memperoleh penilaian kelayakan berdasarkan aspek kelayakan yang diadaptasi dan diolah oleh peneliti dari (Riduwan, 2013). Adapun skala penilaian validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1
Skala Penilaian

Kriteria	Nilai/Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Sumber: Riduwan (2015)

Sedangkan lembar evaluasi siswa terhadap media pembelajaran *Lectora Inspire* digunakan untuk penilaian dan tanggapan siswa mengenai media pembelajaran *Lectora Inspire*. Skala pengukuran tersebut dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2
Skala Penilaian

Jawaban	Nilai/Skor
Ya (1)	1
Tidak (2)	0

Sumber: Riduwan (2013)

Teknik analisis data digunakan untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan dengan tujuan agar mendapat hasil dan dapat

menyimpulkan dari penelitian pengembangan media ini. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor seluruh jawaban}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2013)

Analisi lembar evaluasi siswa terhadap media pembelajaran *Lectora Inspire* menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor seluruh jawaban}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2013)

Dari data hasil analisis validasi materi, bahasa, media dan evaluasi siswa menggunakan rumus tersebut dapat diketahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Lectora Inspire* pada kompetensi dasar menerapkan pengoperasian transaksi online pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3
Kriteria Interpretasi

Penilaian	Interprestasi
0% - 20 %	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat Kuat

Sumber: Riduwan (2013)

Berdasarkan hasil perhitungan analisis data lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa maupun evaluasi siswa media pembelajaran dapat dikatakan layak digunakan apabila penilaian memenuhi kriteria interpretasi skor $\geq 61\%$ dengan kategori kuat atau sangat kuat.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pengoperasian Transaksi Online berbantuan *Lectora Inspire*

Penelitian dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan model 4-D menurut Thiagarajan, Semmel dan Semmel. Pada

rumusan pertama akan diuraikan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran. Pengembangan ini adalah tindak lanjut dari media yang digunakan sebelumnya yaitu media *Powerpoint*. Dalam pengembangan media diperlukan perbaikan yang berguna untuk menyempurnakan media yang dikembangkan. Maka dari itu diperlukan Penentuan kelayakan media interaktif yang dapat dilihat dari penilaian validasi ahli materi, ahli media, serta lembar evaluasi siswa.

Hasil analisis yang diperoleh dari tahap pendefinisian (*define*) yaitu peneliti masih menemukan permasalahan yang ada di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Diketahui pada saat peneliti melakukan penelitian bahwa siswa kelas X MP 1 SMKN 2 Buduran Sidoarjo pada proses pembelajaran berlangsung penyampaian materi tidak terdapat *feedback* antara guru dengan siswa serta tidak ada alternatif media pembelajaran selain *Powerpoint* sehingga siswa merasa bosan serta mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

Tahap selanjutnya adalah perancangan (*design*) yang terdiri dari pemilihan media serta perancangan. Peneliti melakukan pemilihan media yang disesuaikan dengan materi yang digunakan dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*. Dimana dengan menggunakan *Lectora Inspire* sebuah media akan lebih menarik dan memiliki banyak fitur seperti guru bisa langsung memberikan evaluasi didalam media dan bisa langsung mengetahui skor yang didapat siswa. Selain itu media *Lectora Inspire* bisa digunakan oleh guru karena sistem operasinya yang mudah dan bisa dipelajari dengan singkat, media *Lectora Inspire* bisa dijalankan tanpa harus punya aplikasi *Lectora Inspire* karena media yang sudah selesai dibuat bisa dijadikan dalam bentuk .exe tetapi tidak bisa diubah atau di *edit*. Tahap kedua adalah perancangan media pembelajaran *Lectora Inspire* yang memiliki beberapa komponen seperti perancangan menu pengantar, kompetensi, materi, pustaka, author, evaluasi, kosakata, permainan, dan bantuan. Semua menu dirancang supaya menarik bagi siswa serta dalam penyusunan materi dibuat lebih singkat dan jelas.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan (*develop*), sebelum peneliti melakukan uji coba terbatas pada siswa kelas X MP 1 SMKN 2 Buduran Sidoarjo, peneliti melakukan validasi materi, validasi media, dan validasi bahasa terlebih dahulu. Tahap pertama akan dilakukan validasi materi yang dilakukan oleh dosen Program Studi Administrasi Perkantoran dengan memberikan komentar dan masukan yaitu keterbacaan melalui penggunaan *Bullet & Numbering*, Kata serapan yang dicetak miring. Validator kedua dilakukan oleh guru mata pelajaran Teknologi Perkantoran SMKN 2 Buduran Sidoarjo dengan memberikan komentar dan saran yaitu materi yang digunakan dalam *Lectora Inspire* sudah sesuai dengan silabus. Setelah proses revisi dilakukan oleh validator kedua, selanjutnya akan dilakukan perhitungan nilai rata-rata dari kedua validator.

Tahap kedua yaitu validasi media yang dilakukan oleh validator satu yaitu dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNESA dengan memberikan komentar dan saran yaitu penambahan kunci jawaban serta perbaikan letak gambar. Setelah proses revisi sudah dilakukan pada validator, selanjutnya dilakukan perhitungan nilai rata-rata dari validasi media.

Tahap ketiga validasi bahasa yang dilakukan oleh guru Teknologi Perkantoran SMKN 2 Buduran Sidoarjo dengan memberikan komentar dan saran yaitu tambahkan kosakata mengenai bahasa asing. Selanjutnya akan dilakukan perhitungan nilai rata-rata dari validasi bahasa. Setelah media dinyatakan layak untuk digunakan, selanjutnya akan dilakukan Uji coba terbatas peneliti lakukan pada tanggal 27 Juli 2018 yang di uji cobakan kepada 20 siswa kelas X MP 1 SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran x 45 menit yang terdiri dari pengenalan media, penjabaran materi tentang Kompetensi Dasar Menerapkan Pengoperasian Transaksi Online, memberikan evaluasi kepada siswa, serta pengisian lembar angket siswa untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai media *Lectora Inspire* yang sudah dikembangkan.

Tahap terakhir adalah penyebaran (*disseminate*) yang tidak dilakukan karena dalam pengembangan ini peneliti hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*), karena terhalang oleh keterbatasan waktu serta media yang dikembangkan tidak dalam skala

yang lebih luas, misalnya di kelas lain, di sekolah lain, dan oleh guru yang lain (Trianto, 2014).

Kelayakan Media Pembelajaran Berbantuan *Lectora Inspire* Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pengoperasian Transaksi Online

Hasil rata-rata validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, serta ahli media dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4
Analisis Validasi Media Oleh Validator

Komponen yang dinilai	% Persentase	Kriteria Kelayakan
Kelayakan Materi	84,5%	Sangat Layak
Kelayakan Kebahasaan	88,5%	Sangat Layak
Kelayakan Media	88,8%	Sangat Layak
Rata-Rata Komponen	87,26	Sangat Layak

Sumber: Diolah Peneliti (2018)

Berdasarkan tabel diatas, hasil dari rata-rata presentase yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa adalah 87.26% dengan kategori sangat kuat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan kriteria interpretasi menurut Sunarto dan (Riduwan, 2013) yang menyatakan bahwa suatu media dikatakan layak jika skor yang diperoleh $\geq 61\%$. Penilaian dari validator baik dari validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa akan direvisi yang akan membuat media menjadi semakin layak untuk di uji cobakan secara terbatas kepada siswa kelas X MP 1 SMKN 2 Buduran Sidoarjo.

Evaluasi Siswa Terhadap Media Pembelajaran *Lectora Inspire* Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pengoperasian Transaksi Online

Uji coba terbatas akan menghasilkan evaluasi siswa yang berisi tanggapan maupun saran terhadap media pembelajaran *Lectora Inspire* yang sudah peneliti kembangkan. Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 27 Juli 2018 terhadap 20 siswa kelas X MP 1 SMKN 2 Buduran Sidoarjo dengan pemilihan siswa secara acak menggunakan absen kelas. Hasil uji coba terbatas pada siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 5
Analisis Uji Coba Terbatas

Komponen yang dinilai	% Persentase	Kriteria Kelayakan
Kualitas Isi dan Tujuan	93,3	Sangat Kuat
Kualitas Instruksional	93	Sangat Kuat
Kualitas Teknis	88,7	Sangat Kuat
Rata-Rata Komponen	91,6	Sangat Kuat

Sumber: Diolah Peneliti (2018)

Berdasarkan hasil rekapitulasi yang terdiri dari aspek kualitas isi dan tujuan, aspek kualitas instruksional, dan aspek kualitas teknis dapat dijabarkan pada aspek kualitas isi dan tujuan diperoleh rata-rata persentase sebesar 93,3% dengan kriteria sangat kuat. Pada aspek kualitas instruksional diperoleh rata-rata persentase sebesar 93% dengan kriteria sangat kuat. Pada aspek kualitas teknis diperoleh rata-rata persentase sebesar 88,7% dengan kriteria sangat kuat. Validasi evaluasi siswa yang dilakukan oleh 20 siswa memperoleh persentase sebesar 91,6% dengan kriteria sangat kuat. Sehingga media yang dikembangkan baik digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil kelayakan tersebut didukung penelitian oleh (Oktavianti, 2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* Pada Pokok Bahasan Laju Reaksi Di SMA/MA”. Dengan hasil penelitian yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi diperoleh skor rata-rata penilaian validator 95,63%, sedangkan angket respon guru dan respon siswa masing-masing diperoleh skor rata-rata 96,67% dan 97,3%. Penelitian selanjutnya juga dilakukan oleh (Sellyna, 2016) dengan judul “Pengembangan *Lectora Inspire* Sebagai Multimedia Interaktif Pembelajaran Kimia Pada Pokok Bahasan Hidrolisis Garam Di SMA/MA”. Dengan hasil penelitian yaitu skor aspek perancangan 96,8%; aspek pedagogik 96,8%; aspek isi 95,05%; aspek kemudahan penggunaan 95,8%; respon guru 98,3%; dan respon peserta didik 94,7%.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut:

Dihasilkan sebuah media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire* pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pengoperasian Transaksi Online dengan prosedur pengembangan 4D yang memiliki 4 tahap yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi sebesar 84,3%, ahli media sebesar 88,6% dan ahli bahasa sebesar 88,3%. Dari hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Lectora Inspire* yang dikembangkan dikategorikan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pengoperasian transaksi Online karena telah memenuhi syarat.

Evaluasi siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan *Lectora Inspire* pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pengoperasian Transaksi Online yang dilakukan dengan uji coba terbatas kepada 20 siswa mendapat presentase sebesar 91,6% dengan kategori sangat layak.

Saran

Berdasarkan hasil dari pembahasan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

Guru diharapkan bisa memanfaatkan media pembelajaran *Lectora Inspire* sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran serta memberikan variasi belajar bagi siswa supaya siswa tidak mudah bosan dengan penyampaian yang dilakukan oleh guru.

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire* ini hanya dilakukan pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pengoperasian Transaksi Online. Maka dari itu perlu untuk lebih dikembangkan lagi pada kompetensi dasar lainnya atau mata pelajaran yang lainnya.

Diharapkan terdapat penelitian pengembangan yang lebih dapat membuat siswa aktif dikelas serta dalam penelitian pengembangan diharap dapat menjelaskan perbedaan antara hasil sebelum dilakukan penelitian dan sesudah dilakukan penelitian.

Diharapkan penelitian selanjutnya dapat membuat media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire* lebih baik lagi seperti ukuran font yang disesuaikan, ukuran gambar, serta kelengkapan fitur dalam media. Karena didalam aplikasi *Lectora Inspire* masih sangat banyak fitur yang menarik untuk ditampilkan dalam media pembelajaran.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Media Grup.
Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Bandung: Kata Pena.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fakhriyanur. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif teknik Animasi 2 Dimensi Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa kelas XI Multimedia Di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektronika*, 05(02).
- Fatmawati, V. C. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis *Lectora Inspire* 12 Pada Pokok Bahasan Hidrokarbon Kelas XI Mia SMA/MA, 04(02).
- Munadi, Y. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Oktavianti, N. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* Pada Pokok Bahasan Laju Reaksi Di SMA/MA, 04(3).
- Putri, I. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan *Lectora Inspire* Pada Materi Usaha dan Energi SMA. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 02(02).
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Rusman. (2017). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sellyna, N. (2016). Pengembangan *Lectora Inspire* Sebagai Multimedia Interaktif Pembelajaran Kimia Pada Pokok Bahasan Hidrolisis Garam di SMA/MA, 03(02).
- Siregar, Eveline dan Nara, H. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sudarmaji, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* Untuk Mata Pelajaran Sistem AC Di SMKN 2 Klaten, 11(02).