

## IMPLEMENTASI *LECTORA INSPIRE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI SISWA KELAS X MM SMK NEGERI 3 BOJONEGORO

**M. Nizar Chariri**

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya,

Email: [niiz4rch@gmail.com](mailto:niiz4rch@gmail.com)

**Setya Chendra Wibawa**

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya,

Email: [setyachendra@unesa.ac.id](mailto:setyachendra@unesa.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang valid dan praktis berbasis *lectora inspire* sebagai media pembelajaran, mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan peneliti, dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *lectora inspire*. Penelitian dan pengembangan yang menggunakan metode penelitian model ADDIE. Penelitian dengan media pembelajaran yang diujikan terhadap 32 siswa kelas X MM di SMK Negeri 3 Bojonegoro. Hasil analisis penelitian diperoleh melalui angket respon siswa dan soal *posttest*. Hasil validasi diperoleh melalui validasi oleh para validator yang terdiri dari satu dosen Informatika dan dua guru disekolah terhadap validasi RPP sebesar 83,3 %, validasi terhadap soal *posttest* sebesar 93,9% dan validasi terhadap media pembelajar *lectora inspire* sebesar 100%. Dari hasil semua validasi bahwa memenuhi kriteria untuk diterapkan penelitian. Hasil presentase rata-rata respon siswa terhadap media *lectora inspire* berapa pada angka 85,9% yang mana masuk kategori baik. Sedangkan hasil presentase hasil belajar siswa dinyatakan tuntas dengan presentasi kelulusan sebesar 84,375% berarti dapat disimpulkan bahwa media *lectora inspire* mendapat hasil yang baik dan media dapat dikatakan efektif sebagai penunjang siswa belajar mandiri.

**Kata kunci** : Media Pembelajaran Interaktif, *lectora inspire*, metode ADDIE, respon siswa, hasil belajar siswa

### Abstract

This research aims to produce a valid interactive learning media and practical based learning as a media inspire lectors, knowing the student response against the media learning developed researchers, and student learning outcomes after using lectors inspire learning media. Research and development of the research method using model ADDIE. Research with the learning media to be tested against the 32 MM X grade SMK Negeri 3 in Bojonegoro. Research analysis results obtained through student response and question form reserved *posttest*. Validation of results obtained through validation by the validator which consists of one lecturer of Informatics and two teachers in a primary against 83.3% of RPP validation, validation against reserved *posttest* of 93.9% and validation against the media learner lectors inspire of 100%. From the results of all the validations that meets the criteria for applied research. The results of a percentage of the average student response against lectors media inspire how 85.9% figures on which enter both categories. While the percentage of student learning results results expressed satisfaction with the presentation of graduation of 84.375% means it can be inferred that the media lectors inspire gets good results and media can be said to be effective as supporting independent study students.

**Keywords**: interactive learning Media, lectors inspire, ADDIE method, the response of the students, student learning, outcomes.

### PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan belajar siswa (Arsyad, 2011).

Penggunaan media pembelajaran diharapkan membantu siswa dalam memahami dan menerima proses

pembelajaran yang dilakukan guru. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien. Guru perlu mengembangkan metode yang lebih kreatif dan menggunakan media pembelajaran untuk mendukung penyampaian pelajaran sistem operasi. (Sugiyono, 2010) Dalam pengembangan metode pembelajaran tidak akan terlepas dari yang namanya media. Media kini sudah banyak sekali dijadikan sebagai basis pembelajaran karena terbukti media dapat melengkapi dan mendukung kegiatan intraksi pendidik

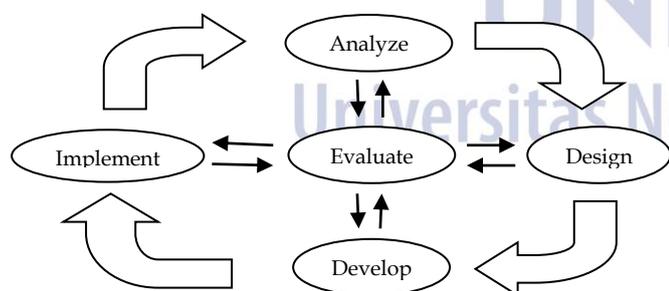
dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya yaitu *Lectora inspire*, *Lectora inspire* merupakan program yang efektif dalam membuat media pembelajaran. *Lectora inspire* merupakan software pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih (Mas'ud, 2012). Karena *Lectora inspire* antarmuka yang familiar dengan kita yang telah mengenal maupun menguasai Microsoft Office. Penggunaan *Lectora* materi pelajaran sistem operasi didesain dan dibuat beberapa slide juga menampilkan video yang berhubungan dengan sistem operasi, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran sistem operasi agar siswa lebih memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini, tentu akan mempengaruhi belajar siswa. Banyak siswa yang menganggap belajar itu membosankan, hal serupa terjadi kepada siswa MM di SMKN 3 BOJONEGORO. Berdasar pada hal tersebut, peneliti mencoba inovasi belajar baru dengan menggunakan media berbasis *Lectora Inspire* dengan harapan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem operasi menggunakan *Lectore Inspire* dan mengetahui respon yang diberikan siswa.

## METODE

Penelitian yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini adalah *ADDIE Model* yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Menurut Tegeh dan Kima (2014) model *ADDIE* terdiri dari 5 langkah yaitu:

- analisis (*analyze*)
- perencanaan (*design*)
- pengembangan (*development*)
- implementasi (*implementation*)
- evaluasi (*evaluation*)

Secara visual tahapan *ADDIE Model* dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Tahapan Model *ADDIE* (Tegeh, 2014:42)

### Langkah 1: Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis dilakukan untuk mendapatkan informasi kompetensi yang dituntut pada

peserta didik. Menganalisis tentang bagaimana cara belajarnya, pengetahuan serta sikap peserta didik. Melakukan analisis terkait dengan kompetensi atau materi yang dipakai di sekolah. Untuk mengetahui karakteristik para peserta didik yang nantinya menjadi sasaran pengguna media pembelajaran tersebut. Analisis selanjutnya berupa analisis materi berupa materi-materi pokok yang berlaku di kelas.

### Langkah 2: Perancangan (*Design*)

Dalam proses perancangan model/metode pembelajaran ini tahap desain memiliki 2 tahap perancangan yaitu yang pertama merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dan menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran (media), merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Untuk rancangan yang kedua adalah rancangan berupa media pembelajaran yang mana peneliti mendesain media dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*. Setelah proses desain media selesai selanjutnya media akan diperlihatkan ke dosen pembimbing untuk divalidasi terlebih dahulu apakah media tersebut layak untuk digunakan sebagai media penelitian. Rancangan media pembelajaran yang sudah divalidasi ini masih bersifat konseptual dengan kata lain belum sempurna karena belum diuji langsung pada proses penelitian selanjutnya. Setelah materi disampaikan dengan media pembelajaran tersebut selanjutnya para siswa atau peserta didik akan diberikan lembar penilaian berupa angket untuk penilaian mengenai media pembelajaran yang telah diberikan.

### Langkah 3: Pengembangan (*Development*)

Dalam konteks pengembangan bahan ajar (buku atau modul, tahap pengembangan dilakukan dengan cara menguji isi dan keterbacaan modul atau buku ajar tersebut kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan validasi rancangan media. Untuk mengetahui efektivitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar kegiatan dilanjutkan dengan member soal-soal latihan yang materinya diambil dari media tersebut.

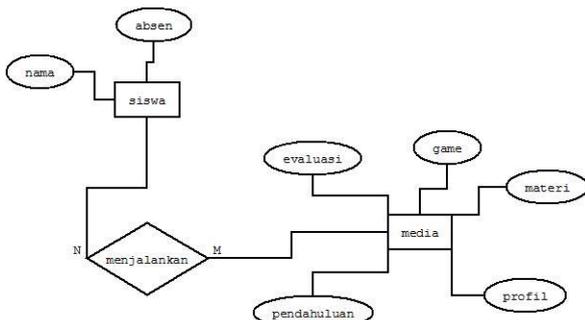
### Langkah 4: Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi rancangan media yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi pelajaran disampaikan sesuai dengan media yang dikembangkan. Setelah penerapan media tersebut kemudian dilakukan evaluasi awal untuk member umpan balik pada penerapan media tersebut untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifitas dan efisiensi pembelajaran bagi para siswa.

### Langkah 5: Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu: evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan. Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi metode tersebut.

Produk yang di hasilkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Dengan ERD sebagai berikut:

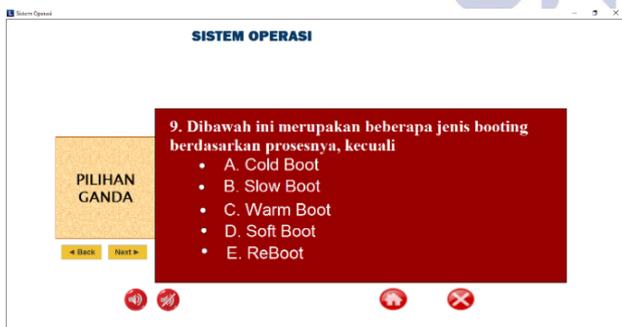


Gambar 2. ERD media (Sudayana, 2013)

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

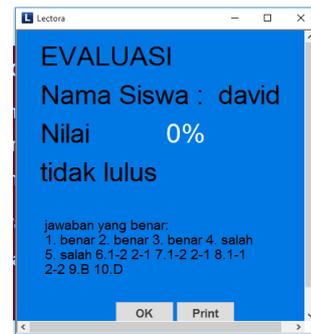
Pada penelitian ini, hasil penelitian berupa hasil dari validasi media. Data validasi diperoleh dari tiga validator yang terdiri dari satu dosen Teknik Informatika Universitas Negeri Surabaya dan dua guru SMK Negeri 3 Bojonegoro.

- Hasil media pembelajaran, produk pembelajaran yang dihasilkan ialah media pembelajaran *lectora inspire*. Media pembelajaran ini memiliki konten yang berupa quis latihan, materi, pustaka. Berikut salah satu contoh konten soal latihan:



Gambar 3. Halaman Soal Multiple Choice.

Apabila siswa sudah menyelesaikan semua atau beberapa soal maka akan muncul nilai akhir seperti berikut:



Gambar 4. Hasil akhir evaluasi.

- Hasil Validasi dari ketiga Validator menunjukkan media *lectora inspire* pada aspek desain media mendapat presentase sebesar 97.22 % yang menunjukkan bahwa aspek tersebut masuk dalam kategori sangat valid. Pada aspek materi media mendapat 94.44 % termasuk dalam kategori valid. Pada aspek bahasa mendapat presentase 95.83 % termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil validasi soal pada media pada aspek materi mendapat presentase sebesar 91,7%, aspek kontruksi mendapat presentase sebesar 90,0% dan aspek bahasa mendapat presentase sebesar 100%. Total keseluruhan dari hasil validasi soal mendapat presentase sebesar 93,9% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Kemudian untuk nilai rata-rata HRvalidasi RPP mendapatkan presentase sebesar 88,2% yang termasuk dalam kategori sangat baik.
- Hasil Belajar diperoleh saat tahap uji coba media. Uji coba media *lectora inspire* dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan yaitu satu kali pada KD 3.3 dan dua kali pada KD 4.3. Pertemuan pertama pada KD 3.3 dan 4.3 setiap siswa dijelaskan tentang boot manager yang ada pada media *lectora inspire*. Pada pertemuan kedua dan ketiga pembelajaran KD 3.3 dan 4.3 dilaksanakan dengan alokasi waktu 2x45 menit. Guru menjelaskan singkat atau melakukan review pelajaran yang sebelumnya.

Hasil belajar siswa pada penelitian ini di dapat dengan memberikan soal *post-test* yang sebelumnya telah divalidasi. Soal berjumlah 20 butir soal yang berupa pilihan ganda. Siswa yang mengikuti pembelajaran berjumlah 32 siswa. Siswa dikatakan tuntas jika skor minimal yang diperoleh mencapai rentang nilai 3.0-3,5 dengan predikat B-B+. Hasil nilai yang didapat dari nilai evaluasi pada media *lectora inspire* berupa nilai berskala 1-10. Maka perlu di konversi ke nilai berskala 1-4 yang nantinya akan di kategorikan dari A-E, sebagai berikut :

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 4$$

Gambar 4. Perumusan nilai skala

Hasil dari tabel diketahui nilai siswa yang telah menggunakan media pembelajaran *lectora inspire* dan ketentuan presentase ketuntasan hasil belajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Total siswa}} \times 100\%$$

Gambar 5. Presentase ketuntasan siswa (Sumiati, 2009)

Dari data-data yang sudah dikumpulkan dikonversikan diketahui bahwa Kelulusan siswa yang menggunakan media *lectora inspire* sebesar 84,375 % dinyatakan tuntas dan siswa yang tidak tuntas 15,625 % berarti dapat disimpulkan bahwa media *lectora inspire* mendapat hasil yang baik dan media dapat dikatakan efektif sebagai penunjang siswa belajar mandiri.

- Hasil respon siswa berdasarkan angket yang sebelumnya sudah diuji coba kepada 32 siswa SMK Negeri 3 Bojonegoro mendapat hasil respon siswa secara keseluruhan hasil respon siswa mendapatkan presentase sebesar 85,9% yang termasuk dalam kategori baik. Artinya dengan persentase tersebut menunjukkan respon yang positif dari siswa terhadap mediapembelajaran *lectora inspire* yang digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran sistem operasi.

## PENUTUP

### Simpulan

- Hasil ketuntasan belajar siswa kelas X MM SMK Negeri 3 Bojonegoro memiliki rata-rata sebesar 84,375%, jadi dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa media pembelajaran *lectora inspire* layak digunakan di SMK Negeri 3 Bojonegoro.
- Hasil Respon siswa kelas XI MM SMK Negeri 3 Bojonegoro terhadap media pembelajaran *lectora inspire* pada mata pelajaran sistem operasi dinyatakan baik dengan persentase 85,9%.

### Saran

- Media yang digunakan pada penelitian ini masih belum sempurna, hal ini bias disebabkan keterbatasan kemampuan dan pengetahuan peneliti dalam pembuatan media pembelajaran *lectora inspire*. Untuk itu diperlukan lagi pengembangan media yang sudah ada dapat lebih membuat siswa tertarik untuk belajar menggunakan media pembelajaran.
- Penelitian ini masih memiliki keterbatasan dimana media yang diterapkan ini masih sebatas pada kelas X MM SMK Negeri 3 Bojonegoro dan juga masih terbatas pada Kompetensi Dasar tentang sistem booting dan mata pelajaran sistem operasi saja, sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan media pembelajaran *lectora inspire* ini sehingga hasil belajar siswa juga akan lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2007, *Media Pembelajaran*, Jakarta, PT Grafindo Persada, hlm 17
- Cangara, Hafied H, 2006, *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo. Persada

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rhineka Cipta

Latuheru, J. D. 1993. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Kini*. Ujung Pandang: Penerbit IKIP Ujung Pandang.

Mas'ud, Muhammad. 2012. *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Sumiati, dkk. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung : CV Wahana Prima

Sundayana, Rustina. 2013. *Media Pembelajaran Matematika (untuk guru, calon guru, orangtua, dan para pecinta matematika)*. Bandung : ALFABETA

Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Wibawa, Setya Chendra dan Gareca, Beth Clark. *Students' Creative e-Portfolios: Using Android Cell Phone Cameras for Inventive Beauty Photography*, Jurnal (Online), ([https://www.researchgate.net/profile/Setya\\_Chendra\\_Wibawa](https://www.researchgate.net/profile/Setya_Chendra_Wibawa), diunduh 7 Juli 2017)

Wibawa, Setya Chendra. *Development of Reproductive and Nutrition Education Online (Internet based) for Adolescents*, Jurnal (online). ([https://researchgate.net/profile/setya\\_chendra\\_wibawa](https://researchgate.net/profile/setya_chendra_wibawa), diunduh 7 Juli 2017)