

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *LECTORA INSPIRE* PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN MATERI KEWIRAUSAHAAN DI SMK NEGERI 6 KENDARI

Rosa Amelia^a, Zila Razilu^b, Alfiah Fajriani^c

^{a,b,c}*Universitas Muhammadiyah Kendari/Kendari, Sulawesi Tenggara*

^arosaameliarosa123@gmail.com, ^bzila.razilu@umkendari.ac.id, ^calfiah.fajriani@umkendari.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan Lectora Inspire pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan materi kewirausahaan di SMK Negeri 6 Kendari. Jenis penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu analyze, design, develop, implement, evaluate. Penelitian ini mengambil siswa kelas XI SMK Negeri 6 Kendari sebanyak 33 orang. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif yang bersumber dari data primer dan data sekunder. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari ahli media, ahli materi dan siswa. Data yang dihasilkan kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif untuk menguji kelayakan media. Dari hasil uji kelayakan oleh tiga orang ahli media menyatakan “Baik” dengan nilai rata-rata persentase sebesar 80%. Kemudian hasil uji kelayakan oleh tiga orang ahli materi menyatakan “Sangat Baik” dengan nilai rata-rata persentase sebesar 87%. Sedangkan kelayakan dari hasil uji coba lapangan yang diperoleh dari siswa mendapatkan nilai rata-rata persentase sebesar 83% dan masuk sebagai kategori “Sangat Baik”. Lectora Inspire dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam melakukan proses belajar mengajar khususnya kelas XI RPL di SMK Negeri 6 Kendari.

Kata kunci : *ADDIE, Android, Lectora Inspire, Kewirausahaan*

ABSTRACT

The purpose of this study was to develop and determine the feasibility of learning media using Lectora Inspire in the subjects of creative products and entrepreneurship, entrepreneurship material at SMK Negeri 6 Kendari. This type of research uses the ADDIE is analyze, design, develop, implement, evaluate. This study included 33 students of class XI SMK Negeri 6 Kendari as sample. The type of data used in this study was quantitative data gathered from primary data and secondary data. The data obtained in this study came from expert validation and student field testing. Result of the data were analyzed using quantitative descriptive techniques to test the feasibility of the media. The results of the feasibility test by three media experts stated "Good" with an average percentage value of 80%. Then the results of the feasibility test by three material experts stated "Very Good" with an average percentage value of 87%. Meanwhile, the feasibility results of field trials obtained from students accounted an average percentage value of 83% and was included in the "Very Good". Lectora Inspire can be used as a learning medium that can help teachers and students in carrying out the teaching and learning process, especially for class XI RPL at SMK Negeri 6 Kendari.

Keywords: *ADDIE, Android, Lectora Inspire, Entrepreneurship*

1. PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran bukan sekedar mengikuti trend global, melainkan merupakan suatu langkah strategis dalam upaya meningkatkan akses dan mutu layanan pendidikan kepada masyarakat. Oleh karena itu, penyelenggaraan pembelajaran digital memiliki urgensi yang sangat tinggi untuk dijadikan sebagai kebijakan pendidikan dan alternatif sistem pendidikan karena perkembangan teknologi digital dan perangkatnya yang sangat mendukung terciptanya fasilitas untuk pembelajaran digital [10].

Pengembangan dalam pembuatan media pembelajaran harus dikemas secara inovatif dan variatif. Karena pembelajaran yang kurang baik akan memberikan rasa bosan kepada peserta didik. Hal ini menjadi pemicu kemajuan bagi guru untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat bersemangat dan tergerak untuk mengikuti pembelajaran. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu salah satunya dengan cara mengembangkan media pembelajaran berbasis android menggunakan *Lectora Inspire*. Media pembelajaran android merupakan platform yang lengkap, terbuka dan bebas. Lengkap artinya para desainer dapat melakukan pendekatan yang komprehensif ketika mereka sedang mengembangkan platform android. Sistem operasinya aman dan banyak menyediakan *tools* dalam membangun *software* dan memungkinkan peluang untuk pengembangan aplikasi. Terbuka artinya platform android disediakan melalui lisensi terbuka (*open source*) sehingga pengembang dapat dengan bebas mengembangkan aplikasi. Bebas artinya tidak ada lisensi atau biaya royalti untuk dikembangkan pada platform android, tidak ada biaya keanggotaan, dan tidak diperlukan biaya pengujian.

Lectora Inspire merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat konten *website* maupun kursus pelatihan online, konten *e-learning*, game edukatif, serta presentasi interaktif. Selain itu, memungkinkan untuk mengkonversi presentasi *Microsoft PowerPoint* ke konten *e-learning*. Konten yang dikembangkan dengan menggunakan *software Lectora* dapat dipublikasikan ke berbagai *output* seperti *HTML (web)*, *Single executable (offline)*, *CD-ROM*, dan standar *e-learning* misalnya seperti *SCORM* dan *AICC*. *Lectora inspire* juga bersifat kompatible dengan berbagai sistem manajemen pembelajaran maupun *Learning Management System (LMS)* yang telah beredar [4].

Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dapat meningkatkan kualitas dan motivasi siswa dalam menggali keahlian dan potensi melalui keterampilan untuk mengembangkan kewirausahaan. Materi ini, merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai peran untuk membentuk rasa ingin tahu siswa dalam berwirausaha. Oleh karena itu, mata pelajaran ini sangat penting untuk dipelajari di dunia pendidikan karena dapat mengasah keterampilan siswa menjadi lebih percaya diri [3].

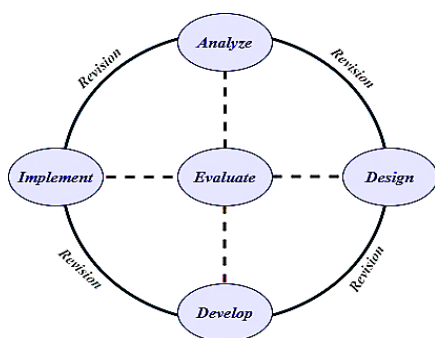
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMKN 6 Kendari, ditemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas, khususnya pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) di kelas XI jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Informasi ini diperoleh melalui wawancara dengan Ketua Jurusan, Ibu Firawati Asrul, S.Si., M.Si., dan guru mata pelajaran PKK, yang menyampaikan bahwa selama ini proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku ajar yang telah disiapkan oleh pihak sekolah. Media pembelajaran interaktif seperti *Lectora Inspire* belum digunakan secara

maksimal, bahkan belum dikembangkan sebagai bagian dari inovasi pembelajaran.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana proses dan kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan *lectora inspire* pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan materi kewirausahaan di SMK Negeri 6 Kendari.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang memiliki tujuan untuk menciptakan dan melakukan pengujian atas produk yang akan dikembangkan [9]. Model ADDIE merupakan pengembangan yang dipilih oleh peneliti. Model pengembangan ADDIE memiliki konsentrasi pada tujuan pembelajaran, terlebih pada media pembelajaran. Model ADDIE mencakup lima fase, yaitu fase *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Berikut merupakan model pengembangan ADDIE:



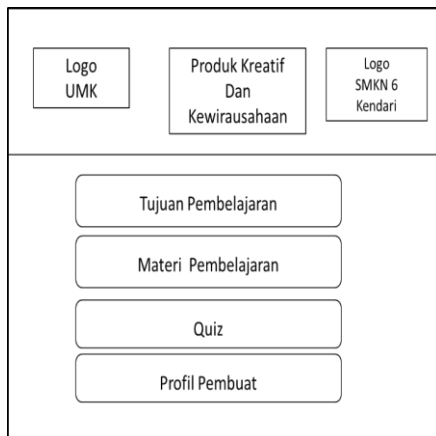
Gambar 1

Adapun prosedur pengembangan yang digunakan pada prosedur penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan *Lectora Inspire 18* mengacu pada langkah-langkah pengembangan model ADDIE dalam

penerapannya dengan kebutuhan dari produk dan materi pelajaran yang dikembangkan. Model ADDIE juga dapat digunakan untuk berbagai bentuk pengembangan seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar. Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan *Lectora Inspire 18* yaitu :

Pada tahap *Analyze*, peneliti melakukan observasi langsung di SMK Negeri 6 Kendari, khususnya pada kelas XI jurusan Rekayasa Perangkat Lunak, serta wawancara dengan ketua jurusan dan guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan materi Kewirausahaan masih menghadapi beberapa kendala. Pembelajaran masih mengandalkan buku ajar yang tidak dapat dibawa pulang siswa, kurangnya media pembelajaran interaktif, serta belum adanya pemanfaatan aplikasi pendukung seperti *Lectora Inspire*. Kondisi ini membuat siswa menunjukkan minat dan pemahaman yang rendah, sehingga guru harus mengulang penjelasan berkali-kali yang berdampak pada keterlambatan pencapaian tujuan pembelajaran. Analisis materi memperlihatkan bahwa terdapat bagian materi kewirausahaan yang bersifat kontekstual dan membutuhkan media interaktif agar lebih mudah dipahami siswa.

Tahap *desain* berfokus pada perencanaan media pembelajaran, mulai dari struktur isi hingga rancangan tampilan dan interaktivitas. Adapun lebih jelasnya tentang gambaran pengembangan media pembelajaran berbasis android dapat dilihat pada *storyboard* berikut:



Gambar 2 Storyboard Media Android

Storyboard sebagai panduan alur tampilan media yang akan dikembangkan di aplikasi *Lectora Inspire*.

Tahap *develop* adalah realisasi dari rancangan yang telah dibuat ke dalam bentuk media pembelajaran digital menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*. Implementasi dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Lectora Inspire* sesuai dengan *storyboard* dan desain yang telah disusun. Kemudian memasukkan berbagai elemen agar menghasilkan media pembelajaran berbasis android. Setelah produk media pembelajaran jadi, kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil dari validasi yang berisi komentar dan saran digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki media pembelajaran sebelum digunakan untuk uji coba lapangan yang kemudian siap diimplementasikan. Pada tahapan ini peneliti mulai melakukan pengembangan media pembelajaran yang telah di rancang sebelumnya.

Pada tahap *implement*, produk diujikan dan diimplementasikan kepada siswa kelas XI RPL di SMK Negeri 6 Kendari sebanyak 33 siswa dengan menggunakan media *Lectora Inspire* dalam proses pembelajaran di kelas dengan bantuan laptop dan infocus. Hal ini dapat dilakukan setelah

dinyatakan layak uji oleh ahli media dan ahli materi. Pengujian pada siswa menggunakan instrumen penelitian berupa angket hal ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa mengenai produk yang dikembangkan, pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 6 Kendari yang selanjutnya dapat diketahui kelayakan media pembelajaran berbasis android materi “Kewirausahaan”.

Tahap *evaluate* merupakan suatu proses menilai dan mengoreksi produk *Lectora Inspire* yang dibuat dengan membandingkan proses rencana dengan hasil yang dicapai apakah sesuai dengan spesifikasi yang dilakukan atau tidak. Pada tahapan ini juga terdapat kegiatan perbaikan atau penyempurnaan berdasarkan informasi dari beberapa ahli dan responden, apabila hasil implementasi ditemukan hal-hal yang masih perlu diperbaiki. Tujuan dari evaluasi adalah untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan yaitu dilakukan oleh para ahli dan siswa.

Langkah berikutnya dalam penelitian ini menggunakan angket atau instrumen yang merujuk pada *learning objek review instrument (LORI)* versi 2.0 [5]. Validasi disusun sesuai dengan kisi-kisi materi dan media pada pengembangan media pembelajaran berbasis android. Berikut ini penjabaran kisi-kisi yang dibuat peneliti untuk para validator. Adapun kisi-kisi validasi materi dan media pada penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 1 Kisi Kisi Kuesioner Ahli Media

Indikator	Butir Soal
Tampilan media	1-2
Kualitas suara/audio	3
Ketepatan background	4
Ketepatan gambar, teks, dan warna	5-9
Kesesuaian video pada materi	10

Tabel 2 Kisi Kisi Kuesioner Ahli Materi

Indikator	Butir Soal
Isi Materi	1-5
Bahasa yang digunakan	6-7
Ketepatan suara/audio	8
Adanya video tutorial dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa	9
Quis yang digunakan sesuai dengan isi materi pembelajaran	10

Tabel 3 Kisi Kisi Kuesioner Siswa

Indikator	Butir Soal
Tampilan media lebih menarik	1
Dengan menggunakan media membuat suasana belajar tidak membosankan	2
Adanya media dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri	3
Sajian materi, gambar, dan video sangat baik	4
Gambar dan video tutorial mudah dimengerti	5
Materi pada media mudah dipahami	6
Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru	7
Bahasa yang digunakan dapat dimengerti	8
Media pembelajaran dapat digunakan secara berulang-ulang	9
Media pembelajaran praktis, dan	10

mudan dibawah kemana-mana

Langkah selanjutnya yang perlu dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan analisis data terhadap instrumen yang digunakan dalam penelitian. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

Sebelum di analisis, nilai dalam bentuk kualitatif yang terdapat pada angket validasi ahli materi, ahli media dan respon siswa diubah menjadi kuantitatif, penilaian huruf menjadi skor dengan menggunakan skala Likert dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 4 Aturan Pemberian Skor

Kategori	Skor
SB = Sangat Baik	4
B = Baik	3
C = Cukup	2
K = Kurang	1

Setelah nilai diubah menjadi kuantitatif, selanjutnya dilakukan analisis. Berikut analisis data angket dari validasi ahli media, ahli materi dan respon siswa. Pengolahan data angket yang diperoleh dianalisis dengan teknik persentase. Untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan dianalisis dengan rumus di bawah ini:

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\text{Jumlah skor penilaian}}{\text{Skor penilaian maksimal}} \times 100$$

Data Kuantitatif yang berasal dari angket validasi ahli media, ahli materi dan angket respon siswa yang berupa persentase skor kemudian diubah menjadi skala kualitatif. Untuk data kuantitatif berskala 4 dengan skala *Likert* pada acuan tabel konveksi nilai. Mengubah menjadi nilai kualitatif sesuai kriteria kategori penilaian skor

ideal menggunakan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 5 Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif

No	TP	Kualifikasi	Ket.
1	81-100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
2	61-80%	Baik	Tidak Perlu Revisi
3	41-60%	Cukup Baik	Perlu Revisi
4	0-40%	Kurang Baik	Perlu Revisi

Hasil dalam penelitian ini ditetapkan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan materi kewirausahaan di SMK Negeri 6 Kendari kelas XI RPL dikatakan Sangat Baik/Sangat layak apabila mencapai persentase penilaian lebih dari 81%.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

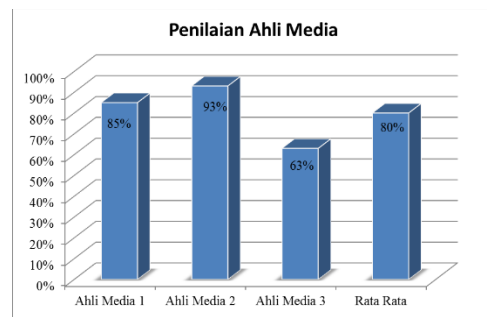
Pengembangan media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi *lectora inspire 18* sesuai dengan desain yang telah dirancang, pada media pembelajaran berbasis android mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yaitu memiliki pokok pembahasan kewirausahaan. Uji coba validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan suatu produk. Penelitian ini disajikan secara kuantitatif berdasarkan hasil analisis. Analisis yang dilakukan meliputi 3 tahapan sebagai berikut.

Ahli media dalam penelitian ini melibatkan tiga dosen dari Universitas Muhammadiyah Kendari yaitu dua orang dosen dari Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan Universitas Muhammadiyah Kendari. Serta satu orang dosen dari Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Kendari yang bernama selaku ahli media ketiga. Adapun hasil penilaian dari ahli media dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

No	Inisial	Butir Soal										Skor		Pre
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	S	N	
1	D	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	34	40	85%
2	I	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	37	40	93%
3	SNR	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	25	40	63%
Rata-rata											96	120	80%	

Gambar 3 Tabel Ringkasan Penilaian Ahli Media



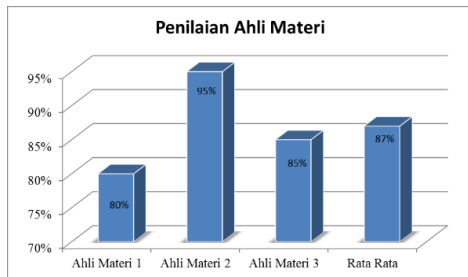
Gambar 4 Diagram Penilaian Dari Ahli Media

Dari hasil validasi ahli media didapatkan dari masing-masing ahli media, yaitu ahli media pertama menilai dengan persentase skor 85% masuk kedalam kategori “Sangat Baik”, Sementara ahli media kedua menilai dengan persentase skor 93% masuk kedalam kategori “Sangat Baik”, dan untuk ahli media ketiga menilai dengan persentase skor 63% masuk dalam kategori “Baik”. Dari pernyataan ketiga Ahli Media di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan materi kewirausahaan di SMK Negeri 6 Kendari kelas XI RPL “Baik” digunakan dan mendapatkan rata-rata persentase kelayakan sebesar 80%.

Langkah berikutnya, ahli materi yang digunakan peneliti melibatkan 3 orang guru di SMK Negeri 6 Kendari. Sebagai langkah untuk melihat dan menilai materi pembelajaran dalam media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Adapun hasil penilaian dari ahli materi dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

No	Inisial	Butir Soal										Skor		Pre
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	S	N	
1	FA	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	32	40	80%
2	RS	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	38	40	95%
3	H	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	34	40	85%
Rata-rata											104	120	87%	

Gambar 5 Tabel Ringkasan Penilaian Ahli Materi



Gambar 6 Diagram Penilaian Dari Ahli Materi

Ahli materi pertama menilai dengan persentase skor 80% masuk dalam kategori “Baik”, Sementara ahli materi kedua menilai dengan persentase skor 95% masuk dalam kategori “Sangat Baik” dan untuk ahli materi ketiga menilai dengan persentase skor 85% masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dari ketiga ahli materi didapatkan rata-rata persentase skor sebesar 87% dengan kategori “Sangat Baik” untuk diuji cobakan pada siswa kelas XI RPL di SMK Negeri 6 Kendari dengan revisi sesuai saran yang diberikan.

Langkah selanjutnya, uji coba lapangan yaitu hasil validasi siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* dan *Website 2 Apk Builder*, mendapatkan respon melalui angket yang diberikan peneliti kepada siswa kelas XI RPL. Angket terdiri dari 4 item, dengan jumlah siswa sebanyak

33 orang responden dari 16 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan sehingga memiliki rata-rata persentase sebesar 83% dengan kategori “Sangat Baik”.

No	Responden	Butir Soal										Skor		Presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	S	N	
1	DMP	2	2	3	4	4	3	4	4	4	4	34	40	85%
2	W	3	4	3	4	3	3	4	3	2	4	33	40	83%
3	AN	3	4	3	2	2	4	4	4	3	4	33	40	83%
4	NK	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	36	40	90%
5	FSPF	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	33	40	83%
6	DTA	3	4	2	2	3	3	3	3	4	4	31	40	78%
7	AUNA	3	2	4	2	3	4	3	4	3	3	31	40	78%
8	WNA	3	4	2	2	3	3	3	4	4	4	32	40	80%
9	ATR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
10	MA	3	3	4	3	3	3	2	4	4	4	33	40	83%
11	PK	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	36	40	90%
12	SRF	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	34	40	85%
13	LR	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	34	40	85%
14	NF	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	35	40	88%
15	NAO	3	2	3	4	3	3	3	4	4	4	32	40	80%
16	PA	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	32	40	80%
17	NS	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	32	40	80%
18	CA	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	38	40	95%
19	BRN	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	37	40	93%
20	ASW	3	2	3	3	4	2	4	4	2	2	29	40	73%
21	HHS	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	34	40	85%
22	AA	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	34	40	85%
23	MBM	2	2	4	3	3	2	2	2	2	3	25	40	63%
24	MNR	3	4	4	4	4	4	4	3	2	3	35	40	88%
25	NA	2	2	3	4	3	2	2	3	3	3	27	40	68%
26	MNH	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	33	40	83%
27	MTS	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	33	40	83%
28	LA	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	32	40	80%
29	TG	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	34	40	85%
30	DC	4	2	1	3	3	2	2	4	4	4	29	40	73%
31	ISN	3	2	3	2	3	3	4	4	3	3	30	40	75%
32	IF	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	34	40	85%
33	UAF	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	35	40	88%
Rata-rata											1090	1320	83%	

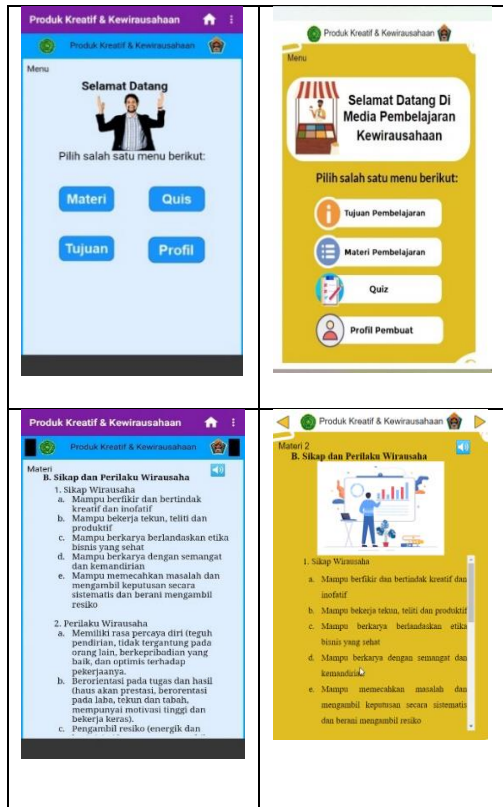
Gambar 7 Tabel Ringkasan Penilaian Siswa

Beberapa gambar diatas merupakan hasil penilaian dari ahli media, ahli materi dan uji coba lapangan yang dilakukan oleh siswa mengenai media pembelajaran berbasis android, yang mendapatkan nilai rata-rata sebesar 83% sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Adapun revisi media dari ahli media sebagai berikut :

Tabel 6 Revisi Media Pembelajaran

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
-----------------------	-----------------------



Gambar 8 Halaman Menu Utama

Media pembelajaran berbasis android ini dikembangkan menggunakan *Lectora Inspire* dengan format *HTML5*, kemudian dikonversi menjadi aplikasi android (.apk) melalui *Website 2 Apk Builder*. Produk ini dirancang dengan memperhatikan aspek tampilan, navigasi, interaktivitas, dan konten multimedia agar mampu mendukung proses pembelajaran mandiri siswa SMK Negeri 6 Kendari pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, khususnya materi Kewirausahaan.

Secara visual, media ini menggunakan latar belakang berwarna kuning emas yang memberikan kesan cerah, hangat, dan membangkitkan semangat belajar. Warna kuning juga dipilih untuk menambah kesan ramah serta menarik perhatian siswa agar tidak mudah bosan. Pada halaman menu utama merupakan halaman awal yang terdapat tombol navigasi berbentuk bulat panjang (*rounded rectangle*) yang memuat empat pilihan, yaitu: Tujuan Pembelajaran, Materi Pembelajaran, Quiz, dan Profil Pembuat. Masing-masing tombol didesain dengan warna dan ikon yang berbeda agar mudah dikenali oleh pengguna. Misalnya, tombol Tujuan

Keterangan pada tabel revisi diatas yaitu sebelum direvisi pada halaman utama media, text pada setiap menu ukurannya besar. Sedangkan setelah revisi beberapa tombol menu diatur sesuai saran revisi yang diberikan, tulisan motionnya dipercepat, dan warna background diganti. Pada kolom ke dua sebelum revisi tombol next dan back berwarna hitam. Setelah revisi tombol next dan back berwarna kuning dan ada penambahan gambar pada materi.

Berikut gambar disamping merupakan halaman awal media pembelajaran berbasis android.

Pembelajaran berwarna orange dengan ikon informasi, Materi Pembelajaran berwarna biru dengan ikon daftar, Quiz berwarna merah biru dengan ikon kertas dan pensil, sedangkan Profil Pembuat berwarna kuning dengan ikon avatar orang.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Android ini tidak hanya menampilkan teks materi, tetapi juga mengintegrasikan gambar, video, quiz interaktif, serta navigasi yang mudah dipahami siswa, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar, memfasilitasi pembelajaran mandiri, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Lectora Inspire dalam pembelajaran memungkinkan guru untuk mengembangkan materi ajar dalam bentuk modul interaktif yang menggabungkan teks, gambar, audio, video, dan kuis. Ini dapat membantu siswa belajar secara lebih menyenangkan dan mandiri, baik di dalam maupun di luar kelas. Materi yang dikembangkan dengan *Lectora* juga dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, atau *smartphone*, sehingga *fleksibel* dalam penggunaannya [7].

lectora inspire 18 merupakan salah satu alat pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. *Lectora inspire 18* juga merupakan aplikasi untuk membuat konten e-learning yang dikembangkan dan digunakan dalam menggabungkan flash, video, gambar, dan screenshot. *Lectora inspire 18* dapat diterapkan sebagai media untuk membuat konten pembelajaran yang telah didesain untuk menantang siswa dalam memecahkan masalah, fasilitas diskusi, kolaborasi, dan menunjukkan penerapan konsep pembelajaran yang dipelajari [8]. *Lectora inspire* merupakan *software* pengembangan belajar *e-learning* yang

relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan bahasa pemrograman yang canggih. Selain itu, *lectora inspire* juga memiliki antarmuka yang familiar yang telah mengenal maupun menguasai *Microsoft Office* [2].

Sistem operasi Windows memiliki aplikasi bernama *website 2 apk builder*, yang dapat digunakan untuk memudahkan perubahan program berbasis *web* ke dalam program berbasis aplikasi. Agar pembelajaran menjadi interaktif, diharapkan media yang digunakan adalah *website 2 apk builder* dan *lectora inspire*. Penggunaan alat pembelajaran interaktif berpotensi sangat meningkatkan kemampuan siswa untuk menanggapi pelajaran yang diajarkan dengan baik [1].

Android adalah sistem operasi yang berbasis *open source*. Sistem operasi android dengan berbagai macam pengembangan aplikasi mampu menghasilkan media pembelajaran yang representatif. Dengan teknologi berbasis android pembelajaran tidak akan monoton dengan teks saja, tetapi bisa membuat fitur audio atau visual bahkan animasi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga dapat memberikan hasil yang maksimal [6].

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas media pembelajaran ini layak digunakan sebagai media pembelajaran berbasis android. Adapun keuntungan dari media pembelajaran ini, mampu menggunakan teks, suara, video, animasi dalam suatu kesatuan. Sedangkan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ADDIE*. Kelayakan Media Pembelajaran Menggunakan *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Materi

Kewirausahaan di SMK Negeri 6 Kendari yang dinilai sehingga mendapat respon, baik dari para ahli media, ahli materi dan uji coba lapangan pada siswa bahkan dinyatakan “Sangat Baik” digunakan. Hal ini dapat dibuktikan dengan data hasil validasi dari ahli media dengan persentase kelayakan 80%. Kemudian hasil validasi ahli materi dengan persentase kelayakan 87%. Serta uji coba lapangan dengan persentase kelayakan 83% sehingga menghasilkan nilai rata-rata sebesar 83%. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, maka media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire 18* dan *Website 2 Apk Builder* dinyatakan layak digunakan di SMK Negeri 6 Kendari.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Gulo & Amin. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Interaktif Berbasis Powerpoint*. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299.
- [2] Irawan, D. B. (2020). Pengembangan Media Berbasis Komputer *Lectora Inspire* Dalam Pembelajaran Subtema Lingkungan Sosialku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 188–197.
- [3] Izzah, A. (2020). Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Minat Berwirausaha Siswa Kelas XII Setelah Menempuh Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Di Smkn 6 Purworejo. *Jurnal Pendidikan Teknik Busana*.
- [4] Mahmudah & Pustikaningsih. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran *Interaktif Berbasis Lectora Inspire* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97–111. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26515>
- [5] Nesbit. (2020). *Learning Object Review Instrument User Manual*.
- [6] Pramita, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X Sma. *Jurnal Varian*, 3(1), 1–5.
- [7] Putra & Ardi. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire* Terhadap Hasil Belajar Siswa Smk Pada Mata Pelajaran Produktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 45–52.
- [8] Silvira & Mahardika. (2024). *The Influence Of The Pbl Model Assisted By Lectora Inspire 18 Dynamic Fluid Material On Mastery Of The Concept Of Sman 3 Jember*. 16(4), 322–326.
- [9] Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif Research Dan Development. Bandung: *Alfabeta*, Cet.23.
- [10] Wahyuningtyas. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.