

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED  
ON LECTORA INSPIRE IN JOURNAL MATERIALS ON  
ACCOUNTING CYCLE ADJUSTMENT OF SERVICE COMPANIES  
FOR CLASS X STUDENTS OF SMK NEGERI 4 PEKANBARU**

**Dian Musfitasari<sup>1)</sup>, Caska<sup>2)</sup>, Mujiono<sup>3)</sup>**

[dianmusfitasari19@gmail.com](mailto:dianmusfitasari19@gmail.com)<sup>1)</sup>, [riodirgantoro@yahoo.com](mailto:riodirgantoro@yahoo.com)<sup>2)</sup>, [mujionobocahbagus.fkipunri@gmail.com](mailto:mujionobocahbagus.fkipunri@gmail.com)<sup>3)</sup>

Mobile Number: 082387491244

*Economic Education Study Program  
Department of Education and Social Sciences  
Faculty of Teacher Training and Education  
Riau University*

**Abstract:** *This study aims to: (1) determine the process of developing interactive learning media based on Lectora Inspire; (2) determine the feasibility of developing interactive learning media based on validation from material experts and media experts; (3) knowing students' assesment of interactive learning media based on Lectora Inspire. This type of research and development uses the ADDIE development model. This study uses qualitative and quantitative data with data collection instruments in the form of a questionnaire. This interactive learning media was validated by one material expert and one media expert, and was tested on 20 students of class X Accounting and Finance of SMK Negeri 4 Pekanbaru. The results showed that: (1) Lectora Inspire-Based Learning Media was developed through five stages, namely (a) Analysis, b) Design, c) Development d) Implementation and e) Evaluation ( evaluation); (2) the feasibility of interactive learning media based on Lectora Inspire based on the assessment of material experts as many as 78% which are included in the "adequate" category and 93% of media experts who are included in the "very feasible" category; (3) The assesment of students of class X Accounting and Finance of SMK Negeri 4 Pekanbaru obtained a total of 89% which is included in the "very decent" category. Based on the results of this study, the interactive learning media based on Lectora Inspire that was developed is very suitable to be used as a medium for learning accounting.*

**Keywords:** *Interactive Learning Media, Lectora Inspire, Adjustment Journal.*

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *LECTORA INSPIRE* PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN SIKLUS AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA UNTUK SISWA KELAS X SMK NEGERI 4 PEKANBARU

Dian Musfitasari<sup>1)</sup>, Caska<sup>2)</sup>, Mujiono<sup>3)</sup>

[dianmusfitasari19@gmail.com](mailto:dianmusfitasari19@gmail.com)<sup>1)</sup>, [riodirgantoro@yahoo.com](mailto:riodirgantoro@yahoo.com)<sup>2)</sup>, [mujionobocahbagus.fkipunri@gmail.com](mailto:mujionobocahbagus.fkipunri@gmail.com)<sup>3)</sup>

No. HP: 082387491244

Program Studi Pendidikan Ekonomi  
Jurusan Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Riau

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*; (2) mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media; (3) mengetahui penilaian siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*. Jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif dengan instrumen pengumpulan data berupa angket. Media pembelajaran interaktif ini divalidasi oleh satu ahli materi dan satu ahli media, serta di uji cobakan kepada 20 peserta didik kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 4 Pekanbaru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* dikembangkan melalui lima tahapan yaitu (a) Analisis (*Analysis*), b) Desain (*Design*), c) Pengembangan (*Development*) d) Implementasi (*Implementation*) dan e) Evaluasi (*Evaluation*); (2) kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* berdasarkan penilaian ahli materi sejumlah 78% yang termasuk dalam kategori “layak” dan ahli media sejumlah 93% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”; (3) Penilaian siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 4 Pekanbaru diperoleh secara keseluruhan sejumlah 89% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang dikembangkan ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, *Lectora Inspire*, Jurnal Penyesuaian.

## PENDAHULUAN

Sejalan dengan perkembangan zaman, tenaga pendidik dituntut supaya mampu menerapkan alat-alat yang ada dan berkembang. Teknologi pendidikan sebagai suatu cara mengajar dengan menggunakan alat-alat teknologi yang dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran. Penggunaan televisi, radio, film, video, dan komputer dapat dimanfaatkan dalam membantu proses belajar dan mengajar. Alat-alat tersebut sering disebut alat peraga atau alat pengajaran audio visual.

Perkembangan teknologi pendidikan berjalan beriringan dengan perkembangan teknologi pada umumnya. Perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi banyak menawarkan berbagai macam kemudahan-kemudahan dalam pembelajaran. Hal ini memungkinkan terjadinya pergeseran orientasi pembelajaran yang semula melalui proses penyajian berbagai pengetahuan menjadi proses bimbingan dalam melakukan eksplorasi individual terhadap ilmu pengetahuan. Perubahan paradigma dari filosofi pembelajaran berpusat kepada guru (teachers centered) menjadi pembelajaran berpusat kepada siswa (student centered) juga dimungkinkan dapat terjadi.

Guru dituntut agar mampu menjadikan proses pembelajaran berlangsung secara kondusif. Penggunaan metode belajar yang tepat menjadi salah satu cara yang dapat ditempuh. Dalam pemilihan metode pembelajaran, tentunya seorang guru membutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat membantu mereka dalam menyampaikan pesan kepada siswa, hal ini dimaksudkan agar pesan yang disampaikan bisa lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, terutama dalam hal berkembangnya teknologi komunikasi, saat ini media pembelajaran yang digunakan guru tidak hanya pada media pembelajaran konvensional seperti papan tulis, gambar, dan poster. Pengembangan bahan ajar dengan optimalisasi penggunaan media dalam proses pembelajaran menjadi salah satu cara untuk dapat mengembangkan materi dan bahan ajar.

Media pembelajaran merupakan suatu media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi dalam proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar menurut Sudjana & Rivai dalam Azhar Arsyad (2013: 28), yakni:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Penggunaan media pembelajaran yang efektif akan membantu menumbuhkan motivasi dan mengatasi kesulitan belajar siswa. Dalam pembuatannya media pembelajaran harus dikemas secara inovatif dan variatif. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik (Arif S. Sadiman, dkk, 2014: 17). Media pembelajaran yang interaktif akan membantu siswa untuk aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Berbagai cara dapat

dilakukan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran. Pemanfaatan fasilitas sekolah yang sudah ada menjadi alternatif penunjang dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Media pembelajaran dapat dikembangkan menjadi berbasis komputer melalui fasilitas yang sudah ada di sekolah.

Adapun pembuatan media dengan konten berbasis komputer harus sesuai dengan kurikulum dan mengikuti pedoman yang ditetapkan. Guru harus menemukan formulasi khusus terhadap pembelajaran dan materi yang akan disampaikan bisa dengan mudah diakses oleh siswa dengan menggunakan berbagai perangkat. Media pembelajaran interaktif dapat memberikan bantuan kepada guru dalam penyampaian materi, evaluasi serta umpan balik dari siswa. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dikembangkan adalah menggunakan software *Lectora Inspire*.

Menurut Mas'ud (2014: 1) *Lectora Inspire* merupakan perangkat lunak yang bisa dipergunakan untuk menyatukan *flash*, merekam video, memadukan gambar, serta menangkap layar. Adanya kemajuan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan menjadi alasan terpenting pemilihan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* ini. Dimana peserta didik dituntut agar memiliki pemikiran yang terbuka agar tidak ketinggalan zaman. Media pembelajaran ini dapat mudah diakses oleh siswa karena dapat dijalankan secara *offline* sehingga pengguna bisa menggunakan secara mandiri dan produk akhir media pembelajaran dapat dioperasikan pada komputer/laptop pengguna tanpa harus mempunyai software *Lectora Inspire*. Disamping itu, beberapa manfaat penggunaan aplikasi *Lectora Inspire* diantaranya memudahkan dalam pengembangan media, terdapat fitur untuk menyatukan materi dan evaluasi seperti kuis atau *game* sehingga memudahkan guru dalam mengoperasikannya, mempunyai berbagai template, dapat menampilkan *slide* materi yang di dalamnya berisi teks, video, suara, dan animasi, serta memiliki konten yang lengkap yang dapat memudahkan guru untuk mengembangkan kreativitasnya sehingga dapat membuat media pembelajaran yang menarik.

*Lectora Inspire* dapat menjadi solusi dalam membuat media pembelajaran interaktif yang dipergunakan pada ranah pendidikan dengan kelebihan kecepatan kapasitas bawaan pengembangan (Ionita, L. & Ionita, 2011: 1-2). Hal ini didasari pada kenyataan bahwa *Lectora Inspire* dilengkapi dengan berbagai fitur yang interaktif, video pengamatan, materi, dan latihan soal. Fitur-fitur yang terdapat pada *Lectora Inspire* sudah disesuaikan dengan aktivitas pembelajaran yang diperlukan. Keunggulan lain dari media pembelajaran yang dikembangkan melalui *Lectora Inspire* yaitu terdapat umpan balik dalam latihan soal yang ada sehingga siswa dapat mengetahui skor hasil pengerjaannya.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anis Mahmudah dan Adeng Pustikaningsih (2019), hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi. Penelitian terdahulu lainnya dilakukan oleh Nurvia Dwi Rahmawati dan Joni Susilowibowo (2020), menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan berbasis software *Lectora Inspire* sangat layak dipergunakan pada proses pembelajaran. Selanjutnya, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh B. D. Juli Antara, A. Adiarta, dan N. Santiyadnya (2018), hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *5 projects for beginner* berbasis *Lectora Inspire 17* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Pada sekolah-sekolah menengah tingkat atas maupun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), pelajaran akuntansi termasuk mata pelajaran wajib. Cakupan materi pelajaran akuntansi yaitu berupa kemampuan memahami konsep-konsep akuntansi dan

kemampuan dalam aspek sosial skill yang berbentuk keterampilan. Sehingga dalam mempelajari materi akuntansi diperlukan kedua standar penguasaan baik konsep maupun keterampilan. Maka dari itu, perlunya pemahaman yang cukup bagi peserta didik dalam mempelajari akuntansi. Namun, sering kali dijumpai siswa yang memerlukan waktu lama untuk berlogika dalam menangkap pemahaman konsep-konsep materi dalam mempelajari akuntansi. Hal tersebut dikarenakan sebagian besar pembelajaran akuntansi identik dengan hitungan, sementara apa yang dihitung adalah sesuatu yang bersifat abstrak dan jumlahnya yang besar.

Jurnal penyesuaian merupakan salah satu materi akuntansi yang sulit untuk dijelaskan hanya dengan metode ceramah, karena pada materi ini membutuhkan analogi berfikir dalam melakukan penyesuaian terhadap suatu transaksi. Ayat jurnal penyesuaian dapat diajarkan dengan mudah dan benar kepada siswa apabila guru juga memahami dan menguasai konsep-konsep dasar akuntansi yang diajarkan. Dengan memahami dan menguasai konsep-konsep dasar ayat penyesuaian yang akan diajarkan, maka guru dapat menjelaskan sifat serta metode pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dipilih sebagai media pembelajaran yang tepat untuk penyampaian materi jurnal penyesuaian dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat disusun dengan memanfaatkan fasilitas komputer yang sudah ada di sekolah. Pembuatan media dapat dilakukan dengan mudah dan desain dapat disesuaikan dengan keinginan pengembang.

## 1. Media Pembelajaran Interaktif

Media interaktif memiliki ciri jika siswa tidak hanya mencermati media ataupun objek saja. Siswa juga dituntut untuk berinteraksi sepanjang mengikuti pembelajaran. Adapun wujud interaksi dibagi menjadi 3 yakni: (1) interaksi siswa dengan suatu program, (2) interaksi siswa dengan mesin misalnya pc ataupun laptop, (3) interaksi secara tertib namun tidak terprogram misalnya simulasi yang mengaitkan siswa dalam suatu permasalahan. Untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang sanggup menghasilkan tujuan pembelajaran yang efektif terdapat beberapa ciri yang wajib ada pada media tersebut, di antaranya yaitu: (1) media mencakup video, animasi, suara, bacaan, serta foto, (2) media dikemas dengan teknologi 2D ataupun 3D dan sifatnya aplikatif.

## 2. Lectora Inspire

*Lectora Inspire* adalah perangkat lunak *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh *Trivantis Corporation*, sebuah perusahaan di Australia. *Lectora* diproduksi dan dirilis tahun 1999 oleh *Trivantis Corporation* yang didirikan oleh *Timothy D. Loudermilk*. Satu tahun setelahnya, *Lectora* menjadi *software* pertama sebagai *system authoring AICC* yang bersertifikat. Tahun-tahun berikutnya *Trivantis* terus mengembangkan produknya sehingga ada berbagai macam versi seperti *Lectora Inspire*, *Lectora Talent Management*, *Lectora Publisher*, *Lectora Online*, *Lectora Mobile*, dan *Snap! By Lectora*. *Lectora Inspire* merupakan salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran. *Lectora Inspire* sendiri saat ini sudah mencapai versi 18 dengan berbagai macam tambahan fitur yang menarik. Konten yang dikembangkan dengan *software Lectora Inspire* dapat dipublikasikan ke berbagai output seperti *HTML*, *single executable (Offline)*, *CD-ROM*, maupun standar *e-learning* seperti *SCORM* dan *AICC*.

## 3. Jurnal Penyesuaian

Jurnal penyesuaian merupakan pencatatan akuntansi pada akhir periode agar laporan keuangan menyajikan data yang sesungguhnya terjadi. Jurnal penyesuaian (*adjusting entries*) dibuat dalam buku jurnal umum, dibutuhkan untuk menyesuaikan akun-akun yang tidak menampilkan saldo yang semestinya. Jurnal penyesuaian berisi proses penyesuaian mengenai catatan ataupun kenyataan transaksi pada akhir periode transaksi. Jurnal penyesuaian disusun bersumber pada informasi dari neraca saldo serta informasi (data) penyesuaian akhir periode. Jurnal penyesuaian dibuat dalam proses pencatatan perubahan saldo dalam sebagian akun sehingga saldo mencerminkan jumlah saldo yang sesungguhnya.

Pembelajaran kompetensi jurnal penyesuaian terdapat dalam mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa di SMKN 4 Pekanbaru. Jurnal penyesuaian ialah salah satu materi pembelajaran pada kompetensi dasar membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa. Terdapat beberapa indikator yang harus dapat dicapai oleh siswa dalam kompetensi jurnal penyesuaian sebagai berikut.

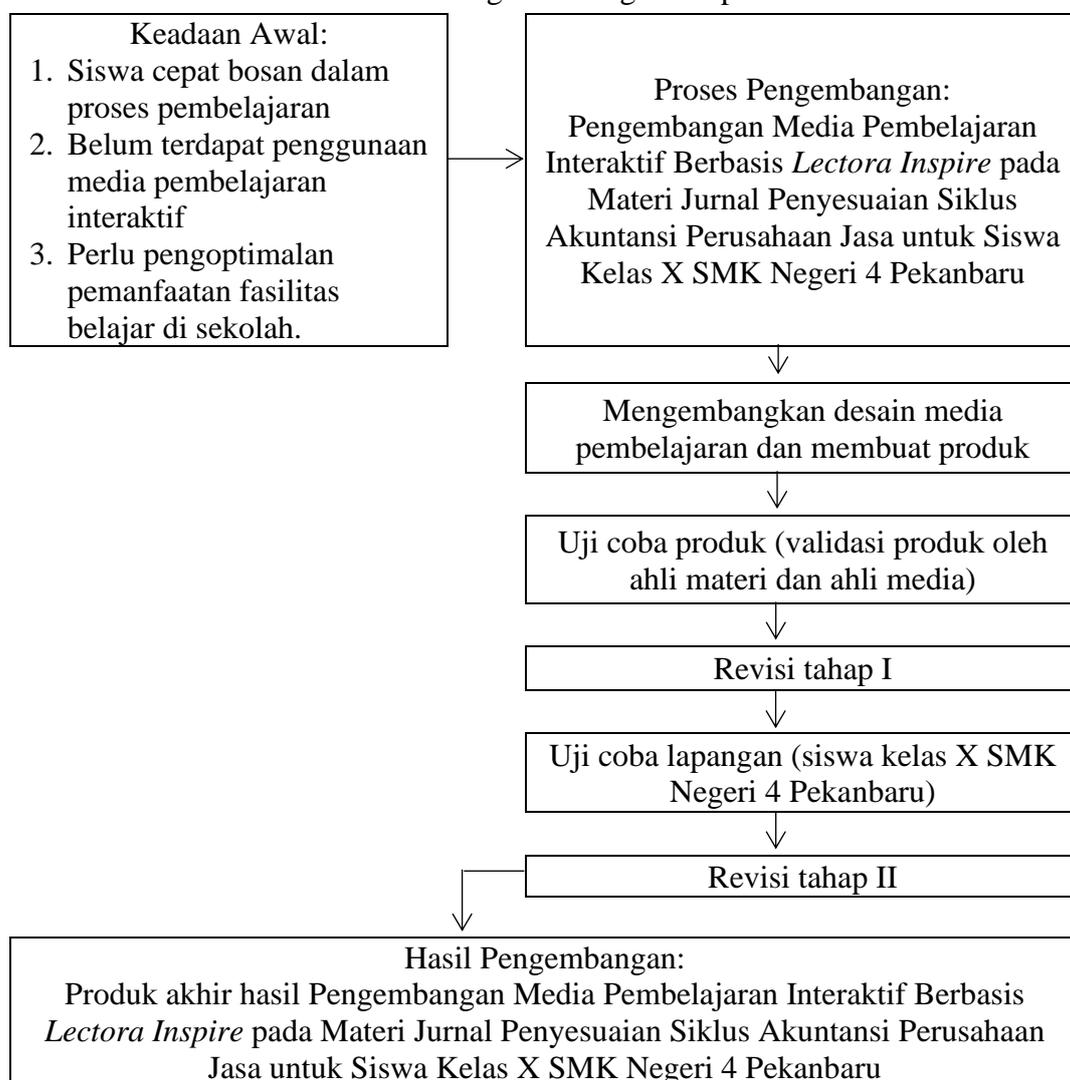
1. Memahami pengertian jurnal penyesuaian untuk perusahaan jasa.
2. Membuat jurnal penyesuaian untuk penyusutan aset tetap.
3. Membuat jurnal penyesuaian untuk perlengkapan yang digunakan.
4. Membuat jurnal penyesuaian untuk beban yang dibayar dimuka.
5. Membuat jurnal penyesuaian untuk beban yang masih harus dibayar.
6. Membuat jurnal penyesuaian untuk pendapatan diterima dimuka.
7. Membuat jurnal penyesuaian untuk pendapatan yang masih harus diterima.

## KERANGKA BERPIKIR

Pertumbuhan ilmu pengetahuan serta teknologi yang terdapat saat ini mendesak dunia pendidikan untuk berupaya senantiasa memperbaharui serta memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini diwujudkan oleh sekolah dengan memfasilitasi aktivitas pembelajaran dengan alat-alat berbasis teknologi yang dapat mendukung proses pembelajaran. Tetapi ketika sekolah sudah memfasilitasi alat-alat berbasis teknologi tersebut, dalam praktiknya alat-alat yang sudah disediakan belum dimanfaatkan secara maksimal.

Berdasarkan uraian tersebut, maka diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang interaktif sehingga baik siswa maupun guru mendapatkan suasana dan pengalaman baru dalam proses pembelajaran. Berikut digambarkan kerangka berpikir dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*.

Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir



## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development (R&D)*, yakni sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk

tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut (Sugiyono, 2016). Jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah satu orang ahli materi, satu orang ahli media dan siswa kelas X SMK Negeri 4 Pekanbaru yang terdiri dari 20 siswa. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Adapun sumber data yang digunakan yaitu data primer dan data sekunder. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah menggunakan angket. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan memakai teknik analisis data deskriptif kualitatif serta analisis kuantitatif. Berikut merupakan teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang telah didapatkan dalam penelitian pengembangan ini.

1. Data Kualitatif

Data kualitatif berupa saran/masukan yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan siswa sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan dan akan dianalisis secara deskriptif.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian kelayakan media yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan siswa. Data kuantitatif yang telah diperoleh kemudian dianalisis dengan langkah sebagai berikut:

a. Mengubah data penelitian kualitatif menjadi kuantitatif

Pengembangan media pembelajaran ini memakai validitas untuk menguji kelayakan media, apakah media tersebut telah cocok serta layak digunakan untuk pembelajaran. Jawaban angket validitas ahli materi, ahli media serta siswa menggunakan skala Likert. Kategori skor dalam skala Likert yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini dijelaskan pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori Skor dalam Skala Likert

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Sumber: Sugiyono (2013) dengan modifikasi

b. Menghitung persentase tiap indikator

Uji angket validitas pada media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* ini dilakukan dengan membandingkan jumlah skor ideal yang sudah diberikan oleh validator ( $\Sigma R$ ) dengan jumlah skor ideal yang sudah ditetapkan di dalam angket validasi media pembelajaran (N). Rumusnya sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor yang dicari (hasil dibulatkan)

$\sum R$  = Jumlah jawaban yang diberikan oleh validator atau pilihan yang terpilih

N = Jumlah skor maksimal atau ideal

c. Menginterpretasikan secara kualitatif persentase seluruh aspek

Kriteria validasi ataupun tingkatan ketercapaian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini diuraikan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Interpretasi Skor Kelayakan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0-20%	Sangat tidak layak
21%-40%	Tidak layak
41%-60%	Kurang layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat layak

Sumber: Riduwan (2013)

Dari hasil analisis data angket validasi dapat dilakukan penarikan kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dianggap layak untuk digunakan apabila interpretasinya  $\geq 61\%$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire*

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* ini merupakan adaptasi dan modifikasi dari langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE yaitu: 1) Analisis (*analysis*); 2) Desain (*design*); 3) Pengembangan (*development*); 4) Implementasi (*implementation*); 5) Evaluasi (*evaluation*). Tahap pengembangan dijabarkan sebagai berikut:

##### a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan wawancara bersama guru mata pelajaran Akuntansi Dasar. Wawancara dilakukan pada Senin, 12 Juli 2021. Berdasarkan wawancara dengan guru Mata Pelajaran Akuntansi Dasar, Ibu Irlisma, S, Pd terkait penggunaan media pembelajaran, didapatkan informasi bahwa selama ini guru hanya menggunakan media *power point* sederhana, buku paket dan soal latihan. Kegiatan pembelajaran yang cenderung monoton mengakibatkan siswa cepat bosan. Hal ini ditandai dengan banyaknya siswa yang duduk dibagian belakang tidak memperhatikan penjelasan guru dan asik mengobrol dengan teman sebangku. Mereka terlihat kurang antusias mengikuti proses pembelajaran. Pemanfaatan fasilitas seharusnya digunakan semaksimal mungkin, contohnya penggunaan LCD dan proyektor sebagai penunjang penyampaian materi. Selanjutnya, dalam proses pembelajaran belum terdapat penggunaan media yang interaktif.

##### b. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan berbagai informasi untuk menunjang pengembangan media pembelajaran yang dibuat. Peneliti merancang konsep desain pembelajaran secara keseluruhan (*storyboard*), penyusunan materi, soal dan kunci jawaban, serta pemilihan *background*, gambar, karakter dan *background*. Konsep dari media pembelajaran ini adalah berupa media interaktif yang berisi

materi, contoh soal dan evaluasi. Materi yang dimuat yaitu kompetensi dasar menyusun jurnal penyesuaian.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahapan ini meliputi pembuatan produk, validasi dan revisi produk. Peneliti membuat media pembelajaran dengan software *Lectora Inspire*. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan di *storyboard* kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*. Produk akhir pengembangan media pembelajaran ini adalah file *offline* yang diterbitkan dengan *Single File Executable* format .exe sehingga dapat digunakan di komputer atau laptop tanpa harus menginstall *lectora inspire* terlebih dahulu dan file *html* yang selanjutnya diubah menjadi aplikasi menggunakan *Website 2 APK Builder Pro v4.2*.

Media awal yang telah dibuat selanjutnya dilakukan validasi. Tahap validasi ini dilakukan oleh satu orang ahli materi dan satu orang ahli media yaitu dari Dosen Jurusan Pendidikan Ekonomi FKIP UNRI. Masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media dijadikan sebagai dasar revisi media sehingga media yang dikembangkan menjadi lebih bagus.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Dalam tahap implementasi dilakukan uji coba lapangan yang dilaksanakan pada hari Selasa, 29 Maret 2022 di kelas X SMK Negeri 4 Pekanbaru. Peneliti menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam uji coba lapangan. Siswa mengoperasikan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Pada akhir pembelajaran, siswa diminta untuk merespon tentang media pembelajaran dengan mengisi angket yang dibagikan oleh peneliti.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan tahap implementasi, media pembelajaran yang dikembangkan perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan dari siswa yang diberikan selama tahap implementasi.

**2. Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire***

Hasil validasi kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* secara keseluruhan dijelaskan sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Ahli materi menilai kelayakan media ditinjau dari aspek bahasa, aspek isi dan aspek evaluasi. Penilaian kelayakan oleh ahli materi terdiri dari 10 pernyataan. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Persentase Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Indikator	Skor Ideal	Skor Faktual	Mean	%	Kategori
1	Aspek Bahasa	12	10	3,33	83	Sangat Layak
2	Aspek Isi	16	12	3	75	Layak
3	Aspek Evaluasi	12	9	3	75	Layak
Jumlah		40	31	9,33	78	Layak

Sumber: Data Primer yang Diolah

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek bahasa, aspek isi dan aspek evaluasi diperoleh persentase secara

keseluruhan sebesar 78% yang berada pada kategori “Layak”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* yang dikembangkan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa.

b. Ahli Media

Ahli media menilai kelayakan media ditinjau dari aspek tampilan media, aspek kejelasan teks, gambar dan audio serta aspek penggunaan media. Hasil penilaian kelayakan oleh ahli media diperoleh dari 12 butir pernyataan. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Persentase Hasil Penilaian Ahli Media

No	Indikator	Skor Ideal	Skor Faktual	Mean	%	Kategori
1	Aspek Tampilan	20	18	3,6	90	Sangat Layak
2	Aspek Kejelasan Teks Gambar & Audio	12	12	4	100	Sangat Layak
3	Aspek Penggunaan	16	14	3,5	88	Sangat Layak
Jumlah		48	44	11,1	93	Sangat Layak

Sumber: Data Primer yang Diolah

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek tampilan media, aspek kejelasan teks, gambar dan audio serta aspek penggunaan media diperoleh persentase secara keseluruhan sebesar 93% yang berada pada kategori “Sangat Layak”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* yang dikembangkan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa.

3. **Penilaian Siswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire***

Pada tahap implementasi, siswa kelas X SMK Negeri 4 Pekanbaru menjadi subjek penelitian dalam tahap uji coba lapangan. Penilaian siswa berfungsi untuk mengetahui kelayakan pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* dari segi materi dan medianya. Tahap uji coba lapangan terdiri dari 20 siswa. Hasil penilaian respon siswa dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Persentase Hasil Penilaian Respon Siswa

No	Indikator	Skor Ideal	Skor Faktual	Mean	%	Kategori
1	Aspek Kemudahan Penggunaan	240	199	3,32	83	Sangat Layak
2	Aspek Isi Materi	400	352	3,52	88	Sangat Layak
3	Aspek Tampilan	240	234	3,9	98	Sangat Layak
Jumlah		880	785	10,74	89	Sangat Layak

Sumber: Data Primer yang Diolah

Berdasarkan tabel 5, hasil penilaian kelayakan aspek kemudahan penggunaan yang terdiri dari 3 butir pernyataan memperoleh persentase sebesar 83% dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian aspek materi terdiri 5 butir pernyataan memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian aspek tampilan media terdiri dari 3 butir pernyataan memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori “Sangat Layak”. Dari ketiga aspek yang dinilai diperoleh persentase secara keseluruhan sebesar 89% masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil Uji Coba Lapangan dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa.

## **Pembahasan**

Penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Lectora Inspire* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran oleh siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anis Mahmudah (2019) dengan judul 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. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nurvia Dwi Rahmawati dan Joni Susilowibowo (2020) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada Materi Laporan Harga Pokok.

### **1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire***

Prosedur penelitian dan pengembangan pada penelitian ini menggunakan pendekatan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: 1) Analisis (*analysis*); 2) Desain (*design*); 3) Pengembangan (*development*); 4) Implementasi (*implementation*); 5) Evaluasi (*evaluation*).

#### **a. Tahap Analisis (Analysis)**

Pada tahap ini dilakukan analisis permasalahan dan kebutuhan siswa. Analisis permasalahan untuk mengetahui terkait permasalahan dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa dan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran agar media yang dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan. Hasil analisis menunjukkan adanya permasalahan yaitu guru masih monoton dalam proses pembelajaran. Guru hanya sering menggunakan *power point* sederhana dan buku paket. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran yang ditandai dengan beberapa siswa asik mengobrol dengan teman sebangku pada saat guru menjelaskan materi di depan kelas. Siswa cenderung merasa jenuh dengan proses pembelajaran. Kejenuhan tersebut muncul karena media pembelajaran yang digunakan guru belum variatif. Maka dari itu berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti mempunyai gagasan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire*.

#### **b. Tahap Desain (Design)**

Peneliti merancang media yang meliputi pembuatan konsep desain media pembelajaran atau *storyboard*, penyusunan materi, soal kuis dan kunci jawaban, serta pembuatan *background*, gambar, karakter dan audio. Konsep dari Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* berupa materi, contoh soal dan pembahasan serta soal evaluasi yang sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) membuat jurnal penyesuaian.

- c. Tahap Pengembangan (*Development*)  
Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, semua komponen seperti desain *background*, gambar, karakter, tombol navigasi dan audio disiapkan menggunakan software *Lectora Inspire V. 17* sesuai dengan desain *storyboard* yang telah di desain. Produk akhir pengembangan media pembelajaran ini adalah file offline yang diterbitkan dengan format *.exe* sehingga dapat digunakan di komputer atau laptop pengguna tanpa harus menginstall *lectora inspire* terlebih dahulu dan file *html* yang selanjutnya diubah menjadi aplikasi sederhana menggunakan *Website 2 APK Builder Pro v4.2*.  
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* kemudian divalidasi I oleh Ahli Materi dan Ahli Media dari dosen Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau. Peneliti mendapatkan saran dari dosen pembimbing untuk memilih dosen tersebut sebagai ahli karena memiliki kompetensi pada bidangnya. Peneliti selanjutnya melakukan revisi I atas masukan dari Ahli Materi dan Ahli Media. Hasil revisi media pembelajaran kemudian divalidasi II oleh Ahli Media dan selanjutnya dilakukan revisi II atas dasar masukan dari Ahli Media.
- d. Tahap Implementasi (*Implementation*)  
Tahap ini dilakukan uji coba lapangan yang dilakukan pada 20 siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 4 Pekanbaru. Peneliti menyiapkan file Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada *Google Drive*. Kemudian siswa diminta untuk mengunduh dan menginstalnya. Siswa terlebih dahulu diberikan penjelasan terkait media, lalu siswa diminta untuk mengoperasikannya. Siswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire*. Siswa mengerjakan soal kuis dengan sungguh-sungguh bahkan berdiskusi dengan teman dan menanyakan kepada peneliti apabila terdapat kesulitan dalam pengerjaan soal. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif memberikan motivasi dan pengalaman baru dalam belajar dengan cara yang lebih santai dan menyenangkan. Pada akhir pembelajaran, siswa diminta untuk memberikan respon terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti.
- e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)  
Tahap ini peneliti melakukan evaluasi dengan melihat angket hasil respon siswa. Hal ini dilakukan untuk melihat ketercapaian dari tujuan pengembangan media dan melihat kebutuhan yang belum terpenuhi dari produk media tersebut. Peneliti melakukan revisi sesuai dengan masukan yang diberikan oleh siswa. Dari beberapa saran hasil respon siswa, peneliti kemudian melakukan revisi akhir terhadap media yang dikembangkan.

## 2. **Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire***

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* melalui tahap penilaian kelayakan yang dilakukan oleh satu orang ahli materi yaitu Drs. Gani Haryana, M.Pd., M.Si. dan satu orang ahli media yaitu Dr. Gimin, M.Pd. Berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh persentase secara keseluruhan sebesar 78% yang berada pada kategori “Layak”. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SMK. Selanjutnya berdasarkan penilaian ahli media diperoleh persentase secara keseluruhan sebesar 93% yang berada pada kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SMK.

### **3. Penilaian Siswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire***

Penilaian siswa terhadap media yang dikembangkan dilakukan pada tahap implementasi. Tahap implementasi ini sangat penting karena siswa merupakan sasaran uji coba produk yang dikembangkan. Penilaian siswa dilakukan dengan Uji Coba Lapangan yang melibatkan 20 siswa dari kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 4 Pekanbaru. Berdasarkan hasil rekapitulasi Uji Coba Lapangan diperoleh persentase secara keseluruhan sebesar 89% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, artinya media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang dikembangkan memiliki kriteria yang sangat layak sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan siswa dalam proses pembelajaran.

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada materi Ayat Jurnal Penyesuaian menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahap analisis merupakan tahap awal melakukan analisis kebutuhan siswa dan analisis materi bagi media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap desain terdiri dari perancangan konsep desain pembelajaran, pembuatan materi, contoh soal dan pembahasan, serta pemilihan *background*, gambar, karakter dan audio. Tahap pengembangan meliputi pembuatan media pembelajaran, penilaian oleh ahli materi dan ahli media. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada materi ayat jurnal penyesuaian hasil revisi dari saran ahli, siap untuk diimplementasikan. Tahap implementasi berupa uji coba lapangan yang terdiri dari 20 siswa. Tahap evaluasi dilakukan dengan merevisi sesuai dengan hasil penilaian respon siswa sehingga dihasilkan produk akhir dari media pembelajaran.
2. Penilaian kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada materi Ayat Jurnal Penyesuaian berdasarkan Ahli Materi diperoleh persentase seluruh aspek sebesar 78% yang termasuk dalam kategori “Layak” digunakan sebagai media pembelajaran di SMK, berdasarkan Ahli Media diperoleh persentase seluruh aspek sebesar 93% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran di SMK.
3. Respon siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada materi Ayat Jurnal Penyesuaian pada uji coba lapangan diperoleh persentase seluruh aspek sebesar 89% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan penilaian tersebut Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

### **Rekomendasi**

Berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE memperoleh respon positif dan memberikan pengalaman baru dalam belajar dengan cara yang lebih santai dan menyenangkan. Untuk itu kepada pihak sekolah setingkat supaya

- mengembangkan penelitian-penelitian sejenis yang dapat mendukung keberhasilan pembelajaran.
2. Penelitian pengembangan media ini telah memberikan hasil yang positif terhadap penggunaan media yang interaktif dalam pembelajaran di kelas X SMK Negeri 4 Pekanbaru. Untuk itu kepada para guru yang melaksanakan pembelajaran pada topik yang mempunyai karakteristik serupa dengan subjek penelitian agar menggunakan media pembelajaran yang interaktif dalam pembelajarannya.
  3. Sehubungan dengan penelitian ini mengambil subjek yang terbatas, materi yang sangat spesifik dan penggunaan *software* yang sederhana yaitu *Lectora Inspire*, maka peneliti menyarankan kepada pihak lain untuk melakukan penelitian lanjutan tentang penelitian pengembangan ini dikenakan pada subjek yang lebih luas, materi yang lebih umum dan *software* yang lebih kompleks sehingga dapat ditarik generalisasinya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Antara, D. J., Adiarta, A., dan Santiyadnya, N. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 5 Projects for Beginner Berbasis Lectora Inspire 17 Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika di SMK Negeri 3 Singaraja”. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha* 7 no.2: 55-61.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ionita, L. dan Ionita, I. 2011. *Lectora-a Complete e-Learning Solution*. Makalah disajikan dalam *The 6th International Conference on Virtual Learning ICVL*.
- Mahmudah, A., dan Pustikaningsih, A. 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”. Skripsi, Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mas’ud, M. 2014. *Tutorial Lectora 1: Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.
- Riduwan dan Akdon. 2013. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rahmawati, N. D., dan Susilowibowo, J. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Laporan Harga Pokok”. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)* 13, no. 2: 107-114.
- Sadiman, A. S., R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Harjito. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.