

**EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF PROGRAM *LECTORE INSPIRE* BERBASIS ANDROID PADA MATERI PEMANASAN GLOBAL DI SMA NEGERI 1 WANASALAM**

Nuke Virgia Angela Rosi<sup>1</sup>, Sholih<sup>2</sup>, Lukman Nulhakim<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Untirta, Serang, Indonesia  
nukevar@gmail.com, sholih@untirta.ac.id, lukmanulhakim@untirta.ac.id

**ABSTRACT**

*Learning media is an intermediary or introduction to the source of the message with the recipient of the message, stimulating thoughts, feelings, attention, and will so that they are motivated and involved in the learning process. In determining the right media, educators must adjust the type of learning media to the conditions of other learning components that need to be considered before choosing learning media, including the type of subject matter that can be viewed from the type of knowledge contained in the material, the conditions of the user and finally, namely Environmental conditions. The learning media used so far is less attractive so that it makes students bored in receiving learning. The purpose of this study was to analyze how effective the use of interactive media in the lecture inspire program is on global warming material to determine student learning outcomes. The lecture inspire program application is Lectora Inspire is a computer program which is an electronic learning development tool (e-learning) which is also known as authoring software developed by the Trivantis Corporation Company, many features are available, for example flypaper. Camtasia and snagit. The method used in this research is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which stands for analysis, design, development, implementation and evaluation. Based on the method used, it can be concluded that the learning media for the lecturer inspire program will facilitate students and educators in the learning process in class.*

*Keywords: learning media, lecturer inspire.*

**ABSTRAK**

Media pembelajaran adalah perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam menentukan media yang tepat maka, pendidik harus menyesuaikan jenis media pembelajaran dengan kondisi komponen pembelajaran lainnya yang perlu diperhatikan sebelum memilih media pembelajaran antara lain yakni adanya jenis materi pelajaran yang dapat ditinjau dari jenis pengetahuan yang terkandung di dalam materi, kondisi pengguna dan yang terakhir yaitu Kondisi lingkungan. Media pembelajaran yang digunakan selama ini kurang menarik sehingga membuat peserta didik menjadi bosan dalam menerima pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis seberapa efektivitas penggunaan media interaktif program *lectore inspire* pada materi pemanasan global untuk menentukan hasil belajar peserta didik. Aplikasi program *lectore inspire* adalah *Lectora Inspire* adalah sebuah program komputer yang merupakan *tool* (alat) pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang juga dikenal sebagai perangkat lunak *authoring* yang

dikembangkan oleh Perusahaan *Trivantis Corporation*, banyak fitur yang tersedia misalnya *flypaper*, *Camtasia* dan *snagit*. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* yang merupakan kepanjangan dari *analysis, design, development, implementation and evaluation*. Berdasarkan metode yang digunakan dapat disimpulkan Bahwa media pembelajaran program *lectore inspire* akan memudahkan peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran dikelas.

Kata kunci : media pembelajaran, *lectore inspire*.

### **A. Pendahuluan**

Pada zaman modern seperti sekarang ini kemajuan teknologi di bidang informasi dan komunikasi terus meningkat, saat ini semua orang dapat memperoleh segala informasi hanya dengan mengakses internet. Perkembangan internet diimbangi dengan perkembangan perangkat keras atau pun perangkat lunak, serta banyaknya aplikasi yang bertujuan untuk memudahkan pekerjaan sehari-hari baik di bidang pendidikan, perkantoran, dan lainnya. Di bidang pendidikan, media internet sering kali digunakan sebagai media pembelajaran yakni alat bantu untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata atau konkrit (Dasmo, 2017: 23). Hal ini bertujuan untuk memberikan pengalaman lebih konkrit, memotivasi serta meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar. Dalam kondisi yang sangat dinamis ini diperlukan transformasi pembelajaran untuk perbaikan mutu pendidikan Indonesia, seperti halnya pembaharuan yang telah dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dengan menetapkan kebijakan baru, yakni merdeka belajar. Merdeka belajar dibuat untuk mengubah konsep pembelajaran

yang pada awalnya berpatokan pada Kebijakan merdeka belajar ini di maksudkan untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sehingga dapat menekan angka pengangguran yang terjadi di Indonesia pendidik menjadi sistem pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dalam menentukan media yang tepat maka, pendidik harus menyesuaikan jenis media pembelajaran dengan kondisi komponen pembelajaran lainnya. Berbagai jenis media digital dikembangkan guna menghadirkan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya media yang tengah banyak dikembangkan oleh dunia Pendidikan saat ini yaitu multimedia interaktif. multimedia juga dipandang sebagai suatu upaya pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pengguna untuk melakukan navigasi, interaksi dan komunikasi baik dalam konteks tatap muka, *offline konteks*, maupun *online konteks*. *Lectora Inspire* merupakan *software* pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih, karena *lectora inspire*

memiliki antarmuka yang familiar dengan kita yang telah mengenal maupun menguasai *Microsoft Office*. Pentingnya media *lectora inspire* dalam rangka membantu proses pembelajaran ini karena pada dasarnya proses pembelajaran adalah proses komunikasi. Dengan adanya pembaruan dalam pembelajaran menggunakan media interaktif diharapkan peserta didik menjadi lebih aktif dan komunikatif dalam menyampaikan pendapat serta peserta didik mampu berkolaborasi dengan pihak lainnya. Dengan adanya media interaktif program *lectore inspire* pada mata pelajaran Ipa akan memudahkan dalam menstransfer materi kepada anak. Tampilan yang akan disajikan dalam program *lectre inspire* juga sangat bervariasi dan menarik dengan berbagai gabungan video, audio, gambar, dan animasi serta desain yang menarik untuk dilihat.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dapat membantu guru dalam menyampaikan pokok bahasan (Zuhri and Rizaleni, 2016: 114).

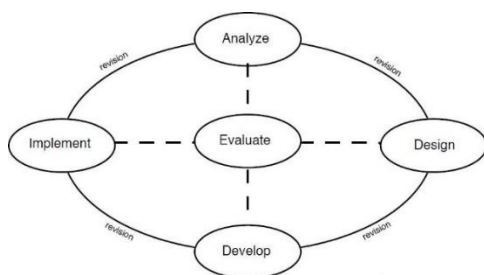
Berdasarkan data awal di atas sebagai dasar untuk dilakukannya penelitian, maka penulis akan melakukan penelitian “ Pengembangan Media Interaktif Program *Lectore Inspire* Berbasis Android Pada materi pemanasan global untuk menentukan hasil belajar peserta didik.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono. 2015 : 407). Metode *R&D* ditunjukkan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch desain pembelajaran dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan kepanjangan dari *analysis, design, development, implementation and evaluation* (Branch. 2009:2). Pemilihan model ADDIE dikarenakan ADDIE merupakan sebuah proses yang berfungsi sebagai kerangka untuk situasi yang kompleks, sangat tepat untuk mengembangkan produk pendidikan dan sumber belajar lainnya serta tahapan-tahapan nya mudah dipraktikan.

Model ADDIE (Branch. 2009:2)



Oleh karena itu, peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif digunakan dalam pembelajaran. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media interaktif program *lectore inspire* berbasis *android* untuk menentukan hasil belajar peserta didik pada materi pemanasan global.

Analisis data dalam penelitian kualitatif adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, kemudian memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Dalam penelitian kualitatif analisis data kualitatif bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan menjadi hipotesis. Sedangkan dalam penelitian

kuantitatif analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan *variable* yang diteliti, kemudian melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pembelajaran selalu membutuhkan interaksi agar materi pelajaran lebih mudah di serap dan dimengerti serta menghindari kebosanan siswa atau peserta didik. Pemanfaatan media saat ini telah menjadi tren baru dalam dunia Pendidikan, yaitu dengan adanya pemanfaatan berbagai media atau yang biasa disebut dengan multimedia. Dinamakan multimedia karena didalamnya terdapat kombinasi dari berbagai media yang telah disebutkan sebelumnya, seperti menggunakan gambar, video, audio, grafis, dan lain sebagainya.

Pemanfaatan multimedia juga tidak dapat terlepas dari yang namanya teknologi dan komputer, yang mana perkembangan teknologi komputer serta jaringan internet saat

ini telah berkembang sangat pesat, dan dapat sangat membantu dunia pendidikan. Media internet yang sangat berkembang pesat sejatinya mampu membentangkan pengaruh positif dalam pelaksanaan pembelajaran yang diantaranya yaitu dengan adanya program *e-learning*, *e-education*, dan yang lainnya.

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vector* atau *bitmap*), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file digital* (komputerisasi) yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan ke publik. Dengan menggunakan media interaktif yang berbeda dan lebih menarik pada proses pembelajaran maka akan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini penulis menggunakan media interaktif *lectore inspire*. konsep media interaktif program *lectore inspire* ini berupa kuis, Konsep media kuis interaktif berbantuan *Lectora Inspire* berupa rangkuman materi dan kuis evaluasi pembelajaran yang dimuat dalam tampilan menu. Pada kuis evaluasi berisikan pertanyaan dengan berbagai tipe soal,

diantaranya yaitu tipe soal benar/salah dan pilihan ganda.

*Lectora* sering digunakan untuk membuat kursus pelatihan *online*, penilaian, dan presentasi. Hal ini karena salah satu keunggulan *lectora inspire* yang sangat *user friendly* (mudah digunakan) yang didesain khusus bagi pemula, sehingga sangat mudah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran dan materi uji atau evaluasi. Keunggulan lainnya, *lectora* juga bisa dikonversi dari presentasi *Microsoft Power Point* ke dalam Konten *e-learning*.

*Lectora* juga memungkinkan pengguna untuk memanfaatkan berbagai *file* multimedia untuk membuat konten lebih menarik. *Lectora inspire* dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran baik secara *online* maupun *offline* yang dapat dibuat dengan cepat dan mudah. *Lectora inspire* menyediakan *template* yang siap digunakan untuk memasukkan materi pembelajaran, selain itu di dalam *Library Lectora inspire* sudah terdapat banyak gambar, animasi, karakter animasi yang dapat kita gunakan secara langsung. *Lectora inspire* dapat digunakan untuk menggabungkan *flash*, merekam video,

menggabungkan gambar, dan *screen capture* (Wulandari. Bakti dkk: 2017 :87).

Pada penelitian ini, hasil dari pengembangan produk yang akan dibagikan kepada peserta didik yaitu program yang akan dibagikan dan diinstal di *handphone* masing-masing peserta didik dan otomatis akan siap digunakan. tentunya itu akan menjadi sesuatu yang baru dan modifikasi media pembelajaran yang baru dan menarik untuk digunakan tentunya dapat membantu guru dalam memudahkan tugas-tugasnya dalam proses pembelajaran di kelas.

### **Prosedur pengembangan**

#### **1. Tahap *Define* (Pendefinisian)**

Tahap analisis ini memuat analisis diantaranya analisis kebutuhan analisis karakteristik siswa, analisis hasil belajar peserta didik. Analisis kebutuhan dapat dilakukan dengan menganalisis proses pembelajaran di kelas mengenai hasil belajar peserta didik.

a. *Front-end Analysis* (Analisa Awal), pada tahap awal ini dilakukan untuk identifikasi dan menentukan permasalahan yang sedang terjadi dalam proses pembelajaran sehingga akan melatarbelakangi perlunya diadakan pengembangan

produk. Dengan melakukan analisis awal peneliti memperoleh gambaran mengenai gambaran atau fakta permasalahan dan alternatif penyelesaian. Hal ini dapat membantu dalam menentukan dan pemilihan perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan.

b. Studi Pustaka mengenai teori yang berhubungan dengan media pembelajaran serta studi Pustaka mengenai hasil belajar peserta didik pada bimbingan konseling.

c.

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

Tahap desain merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan di lapangan. Tahap desain dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam merancang multimedia pembelajaran interaktif yang akan dibuat. Tahap desain meliputi kriteria pengumpulan data, pengumpulan data tersebut diperlukan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif. Peneliti juga membuat *storyboard* yang merupakan gambaran mengenai media pembelajaran yang akan dibuat. Pembuatan *storyboard* dimaksudkan sebagai panduan untuk

memudahkan proses pembuatan media.

### 3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ini merupakan bagian dari sebuah proses pengembangan program aplikasi *lectore inspire* yang telah dibuat berdasarkan *storyboard*, untuk menjadi sebuah produk yang siap diimplementasikan kepada peserta didik dan pendidik. Kemudian akan di validasi oleh ahli media dan materi untuk menilai kesesuaian antara rancangan produk dengan pengembangan multimedia interaktif dalam menstimulus kemampuan peserta didik dalam menentukan hasil belajar peserta didik. Setelah itu di revisi oleh peneliti jika ada masukan dari ahli media dan materi kemudian tahap terakhir dievaluasi kembali apakah produk yang dikembangkan sudah efektif digunakan oleh peserta didik sebagai bahan pembelajaran.

### 4. Implementasi

Pada tahap implementasi produk media pembelajaran interaktif program aplikasi *lectore inspire* yang telah dikembangkan dapat di implementasikan kepada peserta didik untuk digunakan sebagai bahan

pembelajaran di kelas dalam bentuk aplikasi dan bisa diakses di *handphone* masing-masing.

### 5. Evaluasi

Semua tahapan evaluasi bertujuan untuk kelayakan produk yang sedang dikembangkan, sehingga akan menghasilkan produk yang layak untuk digunakan di sekolah.

Tampilan Awal Program aplikasi *Lectore Inspire* disini ditampilkan menu Login untuk membuka materi



Selanjutnya akan ada menu home untuk memilih materi yang akan ditampilkan



Tujuan dari materi pembelajaran



Selanjutnya akan ada tampilan dari prolog Materi



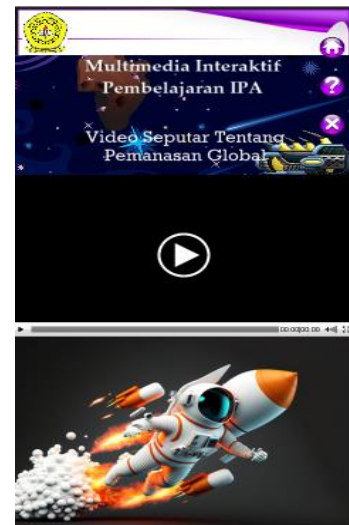




Setelah peserta didik memahami materi maka akan diarahkan untuk melanjutkan kuis



Setelah selesai menyelesaikan kuis maka peserta didik di arahkan untuk melihat video pembelajaran



Setelah mengerjakan kuis, maka disana akan langsung menampilkan hasil atau skor yang didapatkan oleh peserta didik



Menu selanjutnya akan menampilkan profil penulis

#### **D. Kesimpulan**

Pengembangan ini dilakukan untuk melihat seberapa efektivitas penggunaan media interaktif program *lectore Inspire* untuk bimbingan konseling. Pengembangan media interaktif program *lectore inspire* sangat menarik dan cocok digunakan untuk guru dan peserta didik. Dalam program *lectore inspire* ini banyak fitur yang tersedia misalnya ada fitur untuk membuat presentasi, gambar, video, animasi, *game*, dan kuis yang tentunya itu akan membuat peserta didik antusias dalam proses pembelajaran dikelas.

Dari hasil pengembangan media interaktif berbasis program *lectore Inspire* dengan model ADDIE, apabila pengetahuan pendidik dalam

memanfaatkan media pembelajaran semakin baik dan bertambah maka dapat dikatakan media interaktif program *lectore inspire* sangat efektif dalam proses pembelajaran. Sebaliknya untuk peserta didik apabila dalam hasil belajar peserta didik semakin meningkat dan proses pembelajaran semakin kondusif dengan adanya media tersebut maka dapat dikatakan media *lectore inspire* sangat efektif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Basman Tompo. (2017). *Membuat Aplikasi dan Media Pembelajaran Interaktif with Lectore Inspire 16*. Bantul : Ikatan Guru Indonesia (IGI) DIY
- Beni A. Pribadi. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta : PT Balebat Dedikasi Prima
- Cahyadi, R. A. H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model*. Jakarta : Jejak
- Imam Gunawan. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*. Jakarta : Bumi Aksara, 2014
- Khoirul Anam. (2022). *Media Kuis Interaktif Berbantuan Lectore Inspire*. Semarang : Cahya Ghani Recovery
- Kinanti Wijaya, Syaifiatun Siregar, Sutrisno, Siti Zulfa, Ruri, Iswandi. (2021). *Pembelajaran Metode Team Based project Menggunakan Product Oriented Module*. Medan : Yayasan Kita Menulis

- Lexy J. Moleong. (2017). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Julsyam Fitra, Hasan Maksum. (2021). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan Tik*. Padang : JP2 Vol. 4 No 1
- Yusri Wahyuni. (2017). *Identifikasi Hasil belajar (Visual, Auditorial, Kinestetik)*. Padang : JPPM Vol 10
- Zuhri, M. Saifudin dan Rizaleni, Estin Agisara. *Pengembangan Media Lectore Inspire dengan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa SMA Kelas X*. Jurnal Phytagoras, 5(2) : 113-119 Oktober 2016 ISSN Cetak : 2301-5314