



**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN LECTORA INSPIRE
PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII
DI SMP 7 MUARA BUNGO**

Retya Putri Tharera¹, Ahmad Ridoh², Fitri Yanti³

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo¹²³

retyaputrittharera88@gmail.com¹, ridoatriati@gmail.com², dofina.fy@gmail.com³

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi, Guru masih kurang dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran, guru masih menggunakan papan tulis dan buku paket saat proses pembelajaran padahal di era sekarang teknologi semakin berkembang dan bisa menjadi alat bantu guru disaat pembelajaran. Jenis Penelitian pengembangan ini adalah Research and Development dengan model pengembangan ADDIE, yaitu : (1) Analisis (Analisis), dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasi permasalahan yang dihadapi. (2) Design (Desain), tahap pembuatan desain produk yang akan dikembangkan. (3) Development (Pengembangan), bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktid dan efektif. (4) Implementation (Implementasi). Melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran disekolah. (5) Evaluation (Evaluasi), Dari tahap uji coba akan diperoleh penilaian dan hasil angket dari siswa yang mengikuti implementasi. Hasil penelitian diperoleh hasil uji pengembangan. Uji pengembangan meliputi uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektifitas. Uji validitas dinilai oleh validator dari 3 aspek dengan perolehan nilai sebesar 0,94 0,81 0,84. Uji praktikalitas diperoleh dari penilaian respon guru 94,16% dengan kategori “Sangat Praktis” dan respon siswa sebesar 93,55% dengan kategori “Sangat Praktis”. Uji efektifitas diperoleh dari hasil belajar siswa berdasarkan pelaksanaan *pretest*, didapatkan data siswa yang tuntas adalah sebanyak 18 siswa (62,07%) dan siswa yang belum tuntas adalah sebanyak 11 siswa. Setelah dilakukan *Posttest*, maka didapatkan data siswa yang tuntas sebanyak 25 siswa (86.21%) dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 siswa. Dengan demikian maka media ini efektif untuk digunakan didalam pembelajaran.

Kata kunci : Pengembangan, Media Interaktif, Lectora Inspire

Abstract

Based on observations, teachers are still lacking in utilizing technology as a learning medium. They still use whiteboards and textbooks during the learning process, even though technology is increasingly advanced and can be a tool to assist teachers in learning. This type of development research is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, namely: (1) Analysis, conducted to identify and classify the problems faced. (2) Design, the stage of creating the product design to be developed. (3) Development, aimed at producing valid, practical, and effective learning media. (4) Implementation, implementing the learning media in the learning process at school. (5) Evaluation, from the trial phase, assessments and questionnaire results will be obtained from students

participating in the implementation. The research results obtained from the development test. The development test included validity, practicality, and effectiveness. The validity test was assessed by the validator based on three aspects, with scores of 0.94, 0.81, and 0.84. The practicality test was obtained from the assessment of teacher responses, 94.16% of which were categorized as "Very Practical," and student responses, 93.55% of which were categorized as "Very Practical." The effectiveness test was obtained from student learning outcomes based on the pretest, which showed that 18 students (62.07%) completed the learning process, while 11 students did not. After the posttest, 25 students (86.21%) completed the learning process and 4 students did not. Thus, this media is effective for use in learning.

Keywords: Development, Interactive Media, Lectora Inspire

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi mempengaruhi semua aspek kehidupan dan teknologi tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Teknologi juga memudahkan dalam mencari informasi dengan cepat. Di dalam pendidikan kita juga bisa menggunakan teknologi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi kepada siswa. Pendidikan adalah sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan serta mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki sejak lahir baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam kehidupan bermasyarakat dan kebudayaan (Pitria et al., 2024). Tujuan dari pendidikan adalah untuk meningkatkan pengetahuan, pengalaman, kecerdasan, dan sikap individu.

Media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses belajar. Pembuatan media interaktif bisa dilakukan melalui berbagai metode.

Menurut (Untu & Kurniawan, 2021).

Lectora merupakan salah satu software multimedia yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Media pembelajaran berbasis software Lectora menggunakan computer sebagai perangkat system gambar dan audio yang interaktif.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada bulan April 2025 di SMPN 7 Muara Bungo tepatnya di kelas VII pada mata pelajaran informatika, Maka ditemukanlah beberapa masalah, yaitu :

Guru masih kurang dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran, guru masih menggunakan papan tulis dan buku paket saat proses pembelajaran padahal di era sekarang teknologi semakin berkembang dan bisa menjadi alat bantu guru disaat pembelajaran. Menurut (IKHSAN, 2022) Teknologi sudah sangat berkembang dan maju secara cepat. Dengan adanya teknologi yaitu seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang dijadikan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi ini kita bisa mendapatkan segala sesuatu dengan cepat, seperti mencari bahan ajar untuk proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Guru hanya terfokus menyampaikan materi dengan metode ceramah yang membuat siswa merasa bosan. Menurut (Nisa'i et al., 2022) Metode ceramah merupakan suatu metode pembelajaran yang selalu digunakan oleh guru, saat guru menggunakan metode ini hanya menjelaskan materi dan tanpa melakukan percobaan yang konkrit siswa lebih cepat bosan mengikuti pembelajaran. Padahal masih banyak metode-metode baru yang lebih efektif.

Siswa lebih cenderung mendengarkan, menulis, dan tidak aktif saat pembelajaran, hal ini membuat siswa kurang terlibat disaat pembelajaran yang mengakibatkan siswa merasa jenuh dan bosan.

Lingkungan belajar yang terlalu serius dan menegangkan, di saat pembelajaran siswa terlihat tegang, hal ini yang membuat interaksi antara guru dan siswa terhambat.

Berdasarkan permasalahan diada, penulis ingin mengembangkan Media interaktif menggunakan Lectora, yang mana media ini mendorong siswa lebih aktif, siswa tidak hanya mendengarkan dan menulis tetapi siswa juga ikut berfikir, terlibat interaksi didalam pembelajaran, dan menjawab. Kemudian melalui Media interaktif menggunakan lectora ini guru bisa menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan yang dapat mengurangi bosan saat pembelajaran. Di dalam media pembelajaran Media interaktif menggunakan lectora terdapat bermacam-macam template yang bisa digunakan untuk media pembelajaran. Berdasarkan pada permasalahan yang ditemukan, itulah mengapa Media interaktif menggunakan lectora ini penting diterapkan untuk mendukung proses pembelajaran informatika kelas VII di SMPN 7 Muara Bungo. Dengan penerapan Media interaktif menggunakan lectora ini diharapkan permasalahan yang ada bisa dikurangi.

Berdasarkan yang telah diuraikan, maka penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian yang berjudul: **“Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Lectora Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMPN 7 Muara Bungo”**.

IDENTIFIKASI MASALAH

1. Belum adanya penggunaan media bantu seperti Media interaktif menggunakan lectora pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMPN 7 Muara Bungo.
2. Kegiatan pembelajaran yang masih rendahnya minat dan motivasi belajar siswa.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pengembangan Media interaktif pada mata pelajaran informatika kelas VII di SMPN 7 Muara bungo?
2. Bagaimana validitas, praktikalitas, dan efektivitas Media interaktif menggunakan lectora pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMPN 7 Muara Bungo?

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah *Research and Development* (R&D). Menurut (Okpatrioka Okpatrioka, 2023) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut (Sistem et al., 2022)

secara sederhana R&D bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan, untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna. Dalam pengembangan ini diperlukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire. Media ini perlu diuji untuk menilai kelayakannya dari segi materi, media, serta bagi praktisi. Metode Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut (anis mahmudah, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ketuntasan klasikal dilihat dari persentase jumlah siswa yang tuntas (membandingkan nilai yang ditetapkan) setekah mengguankan media atau tes akhir, Landasan untuk menentukan efektifitas media interaktif menggunakan lectora inspire adalah jika presentase ketuntasan klasikal siswa lebih besar atau sama dengan 85 % maka media pembelajaran interaktif menggunakan Lectora Inspire maka efektif digunakan. Jika sebaliknya, presentasi ketuntasan klasikal siswa lebih kecil dengan 85% maka media pembelajaran interaktif menggunakan Lectora Inspire tidak efektif untuk digunakan.

Tabel 1 Hasil Analisis Klasikal Nilai Pretest

No.	Jumlah Siswa	Nilai Maksimum	Nilai Maksimum	Rentang Nilai			
				< 72 (Tidak Tuntas)	%	≤ 72 (Tuntas)	%
1.	29	82	53	11	37,93	18	62,07

Tabel 2 Hasil Analisis Klasikal Nilai Posttest

No.	Jumlah Siswa	Nilai Maksimum	Nilai Maksimum	Rentang Nilai			
				< 72 (Tidak Tuntas)	%	≤ 72 (Tuntas)	%
1.	29	94	53	4	13.79%	25	86,21%

Berdasarkan hasil analisis klasikal nilai pretest yang diuraikan pada tabel 1, maka diperoleh jumlah siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa (62,07), sedangkan hasil analisis klasikal nilai posttest yang diuraikan pada tabel 2 diperoleh jumlah siswa yang tuntas sebanyak 25 siswa (86,21%), hal ini menunjukkan ketuntasan klasikal sudah tercapai. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan Lectora Inspire pada mata pelajaran Informatika efektif untuk digunakan jika ditinjau dari ketuntasan klasikal.

Tabel 3. Hasil Analisis Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

Tests of Normality

kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar pretest	.300	29	.000	.845	29	.001
posttest	.222	29	.001	.883	29	.004

a. Lilliefors Significance Correction

Dapat diketahui nilai normalitas sig *pretest* 0,001 < dari 0,05 berdistribusi tidak normal dan nilai normalisasi sig *posttest* 0,004 > dari 0,05 juga berdistribusi tidak normal. Setelah dilakukan uji normalitas ada salah satu data yang tidak normal maka uji hipotesis digunakan uji non parametric wilcoxon.

Tabel 4. Hasil Analisis Uji Homogen Data Pretest dan Posttest

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar	Based on Mean	.055	1	56	.816
	Based on Median	.071	1	56	.791
	Based on Median and with adjusted df	.071	1	55.838	.791
	Based on trimmed mean	.025	1	56	.874

Data hasil uji homogen menunjukkan nilai sig 0,874 > dari 0,05 yang berarti data homogeny.

Tabel 5. Hasil Analisis Uji Hipotesis Data Pretest dan Posttest

Test Statistics^a

	posttest - pretest
Z	-3.685 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Dapat diketahui Nilai sig 0,000 < dari 0,05 maka dapat hasil uji Wilcoxon diketahui bahwa terdapat peningkatan signifikan antara pretest dan posttest, yang membuktikan bahwa media terbukti efektif.

ANALISIS DATA

Tabel 6. Hasil Validasi Media Interaktif Menggunakan Lectora Inspire

No.	Aspek	Validator			Rata-rata	Kategori
		VI	V2	V3		
1.	Bahasa	0,96	0,96	0,89	0,94	Valid
2.	Tampilan	0,73	0,77	0,93	0,81	Valid
3.	Kebermanfaatan	0,89	0,75	0,89	0,84	Valid
Rata-rata					0,86	Valid

Berdasarkan tabel 4.10 menunjukkan bahwa, rata-rata skor penilaian validasi yang diperoleh dari ketiga validator sebesar 0,86. Disebut dengan kategori “Valid”. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan Lectora Inspire layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Informatika. Dengan demikian dapat disimpulkan pengembangan media interaktif menggunakan Lectora Inspire yang dikembangkan sudah memenuhi semua aspek kriteria yang dibutuhkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media interaktif menggunakan Lectora Inspire pada mata pelajaran informatika kelas VII di SMPN 7 Muara Bungo yang sudah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini termasuk jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Prosedur pengembangan penelitian ini mengacu pada model pengembangan *ADDIE*. *ADDIE* terdiri dari 5 tahapan pengembangan, yaitu (1) Analisis (Analisis), dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasi permasalahan yang dihadapi. (2) Design (Desain), tahap pembuatan desain produk yang akan dikembangkan. (3) Development (Pengembangan), bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktid dan efektif. (4) Implementation (Implementasi). Melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran disekolah. (5) Evaluation (Evaluasi), Dari tahap uji coba akan diperoleh penilaian dan hasil angket dari siswa yang mengikuti implementasi. Hasil tes tersebut akan dianalisis dan dievaluasi yang selanjutnya dapat diketahui kualitas, nilai manfaat dan respon siswa terhadap hasil media pembelajaran tersebut. Hasil analisis, evaluasi, dan respon siswa ini digunakan sebagai acuan perlu tidaknya revisi media tahap akhir.
2. Hasil penelitian pengembangan Media Interaktif menggunakan Lectora Inspire diperoleh hasil uji pengembangan. Uji pengembangan meliputi uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektifitas. Uji validitas dinilai oleh validator dari 3 aspek dengan perolehan nilai sebesar 0,94 (Aspek Bahasa), 0,81 (Aspek Tampilan), 0,84 (Aspek Kebermanfaatan), maka dapat dikatakan media interaktif menggunakan Lectora Inspire valid untuk digunakan. Uji praktikalitas diperoleh dari penilaian respon guru 94,16% dengan kategori “Sangat Praktis” dan respon siswa sebesar 93,55% dengan kategori “Sangat Praktis”. Uji efektifitas diperoleh dari hasil belajar siswa berdasarkan pelaksanaan *pretest*, didapatkan data siswa yang tuntas PTPP adalah sebanyak 18 siswa (62,07%) dan siswa yang belum tuntas adalah



sebanyak 11 siswa. Setelah dilakukan *Posttest*, maka didapatkan data siswa yang tuntas sebanyak 25 siswa (86.21%) dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 siswa. Dengan demikian maka media ini efektif untuk digunakan didalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Fattah Nasution, Setia Ningsih, Mona Febrica Silva, Leli Suharti, & Jekson Parulian Harahap. (2023). Konsep Dan Implementasi Kurikulum Merdeka. *COMPETITIVE: Journal of Education*, 2(3), 201–211. <https://doi.org/10.58355/competitive.v2i3.37>
- Mahmudah, A., & 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. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97–111. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26515>
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*.
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- IKHSAN, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1338>
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19.