PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS LECTORA INSPIRE PADA ELEMEN TEKNIK DASAR LAYANAN BISNIS KELAS X MANAJEMEN PERKANTORAN DAN LAYANAN BISNIS SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA

DEVELOPMENT OF LECTORA INSPIRE-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON BASIC TECHNICAL ELEMENTS OF BUSINESS SERVICES CLASS X OFFICE MANAGEMENT AND BUSINESS SERVICES SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA

Ema Rahmawati[1], Rosidah
Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Yogyakarta
Email: emarahmawati.2020@student.uny.ac.id, rosidah@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* elemen Teknik Dasar Layanan Bisnis kelas X Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara; (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media; (3) mengetahui penilaian media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dan hasil uji lapangan melalui siswa. Jenis penelitian *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE yang diadaptasi menjadi ADDI dengan tahapan *analysis, design, development, and implementation*. Hasil penelitian menunjukkan penilaian ahli media memperoleh persentase sebesar 97% (Sangat Layak), penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 92% (Sangat Layak), dan hasil uji coba kelompok kecil serta hasil uji coba lapangan memperoleh persentase sebesar 82% dan 86% (Sangat Layak). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* "sangat layak" digunakan untuk siswa kelas X MPLB SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Lectora Inspire*, Teknik Dasar Layanan Bisnis

Abstract

This research aims to: (1) develop interactive learning media based on Lectora Inspire element of Basic Business Service Techniques for class X Office Management and Business Services SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara; (2) determine the feasibility of interactive learning media based on Lectora Inspire based on the validation of material experts and media experts; (3) determine the assessment of interactive learning media based on Lectora Inspire based on the results of small group trials and field test results through students. This type of Research and Development (R&D) research uses the ADDIE development model which is adapted to ADDI with the stages of analysis, design, development, and implementation. The results show that the media expert assessment obtain a percentage of 96% (Very Feasible), the material expert assessment obtain a percentage of 92% (Very Feasible), and the results of the small group trial and the results of the field trial obtain a percentage of 82% and 86% (Very Feasible). Based on the results of this study, interactive learning media based on Lectora Inspire is "very feasible" to be used for class X MPLB students of SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.

Keywords: Interactive Learning Media, Lectora Inspire, Basic Business Service Techniques

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang pesat membawa perubahan terhadap seluruh aspek kehidupan, tanpa terkecuali di dunia pendidikan. Perkembangan tersebut menjadi wadah bagi dunia pendidikan untuk menciptakan pembelajaran inovatif melalui teknologi pembelajaran. Teknologi pembelajaran merupakan desain pemanfaatan, pengembangan, dan pengelolaan teknologi sebagai sumber untuk belajar yang didasarkan pada teori dan praktik (Syafriafdi, 2020, p.3). Dengan mengembangkan dan memanfaatkan teknologi sangat memungkinkan dalam menciptakan situasi pembelajaran yang modern demi meningkatkan kualitas pendidikan.

Teknologi pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Melalui e-*learning* atau pembelajaran jarak jauh proses pembelajaran dapat berlangsung secara berkala tanpa adanya keterbatasan ruang dan waktu. Sistem pembelajaran dapat dilakukan tanpa harus bertatap muka dengan mempertemukan antara siswa dan guru. Interaksi dan kolaborasi dapat tetap berjalan melalui teknologi *video conference*, forum diskusi online, dan alat kolaborasi lainnya. Hal ini dapat memberikan kemudahan untuk tetap menjalankan proses pembelajaran di manapun dan kapanpun bagi guru dan siswa.

Hadirnya teknologi pembelajaran juga membawa perubahan pada metode pembelajaran. Awalnya, proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru yang berperan sebagai pemilik pengetahuan dan siswa sebagai penerima informasi. Namun, dengan hadirnya teknologi metode pembelajaran telah bergeser menuju pada pembelajaran yang interaktif, kolaboratif dan adaptif. Selain itu, adanya teknologi pembelajaran yang canggih juga mampu mengidentifikasi kebutuhan belajar setiap individu dan menyajikan materi yang sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing individu serta memungkinkan guru untuk memperhatikan perkembangan siswa dengan lebih efektif supaya siswa memperoleh umpan balik yang sesuai dengan kebutuhannya.

Guru sebagai tiang utama dalam pendidikan dituntut harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Keberhasilan dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh desain metode dan penggunaan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Guru harus mengoptimalkan kemampuan dalam menggunakan teknologi pembelajaran supaya mampu mendampingi dan mengajarkan siswa dalam pemanfaatan teknologi yang positif serta meningkatkan keterampilan baru terkait penguasaan IT seperti merancang perangkat pembelajaran yang menarik, mengakses data secara online, pengelolaan data, dan mengoperasikan komputer untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menarik melalui software yang telah tersedia di komputer. Peningkatkan keterampilan tersebut sangat dibutuhkan sebagai upaya pengembangan proses pembelajaran yang berkualitas.

SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara telah menerapkan kurikulum merdeka, dengan mata pelajaran kelas X yaitu Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis yang memiliki 8 elemen di dalamnya. Salah satu elemen semester 1 yang dipelajari oleh siswa yaitu elemen Teknik Dasar Layanan Bisnis. Dalam elemen tersebut meliputi materi terkait pemahaman tentang teknik pelayanan prima (*excellence service*), layanan pelanggan (*customer service*), serta prosedur dan instruksi kerja. Berdasarkan Modul Ajar Kurikulum Merdeka materi dalam elemen ini menjadi salah satu materi yang penting. Hal ini dibuktikan dengan salah satu capaian atau tujuan pembelajaran elemen ini siswa mampu memberikan pelayanan pelanggan sesuai prosedur. Keterampilan tersebut sangat dibutuhkan di dunia kerja sebagai profil lulusan siswa program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. Dalam memenuhi hal tersebut, maka guru harus mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Wawancara dengan guru program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi teknik dasar layanan bisnis yang berdasarkan data yang diperoleh dari perangkat administrasi guru, lebih dari 50% hasil belajar siswa melalui ulangan harian pada elemen teknik dasar layanan bisnis kelas X tidak mencapai nilai minimal ketuntasan atau kurang dari nilai 75 yang hanya memperoleh nilai rata rata keseluruhan 55,4. Hasil belajar yang rendah tersebut disebabkan kurangnya optimalisasi pemanfaatan teknologi pembelajaran untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar.

Dalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran diperlukan sebagai penunjang

dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan tersebut, media pembelajaran dapat menjadi perantara dalam membantu menyampaikan ketidakjelasan materi yang diajarkan (Rejeki et al., 2020, p.338). Media pembelajaran ialah sarana pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru untuk merangsang perasaan, perhatian, pikiran, dan kemampuan atau keterampilan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Pemanfaatan media pembelajaran yang efektif mampu meningkatkan motivasi dan pengalaman belajar yang menyenangkan serta mengatasi kesulitan belajar bagi siswa. Cahyaningtias & Ridwan (2021, p.60) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa muncul pengaruh positif sebesar 47,3% dalam proses pembelajaran ketika dapat menggunakan media pembelajaran secara efektif. Media pembelajaran sangat berdampak baik terhadap perhatian atau fokus siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat berdampak positif dan harus dikembangkan untuk membantu proses belajar mengajar.

Pengembangan media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu cara dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pemanfaatan fasilitas yang dimiliki sekolah dapat digunakan sebagai strategi alternatif penunjang bagi guru dalam menciptakan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif digunakan sebagai alat penunjang bagi guru untuk menyampaikan materi, melakukan evaluasi, serta memberikan umpan balik pada setiap proses pembelajaran. Guru harus menemukan formulasi khusus terhadap pembelajaran dan materi yang ingin disampaikan dengan memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengakses materi melalui berbagai perangkat.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan permasalahan pada penggunaan media pembelajaran dalam membantu proses pembelajaran. Guru menggunakan *power point* dengan tampilan yang sederhana dan kurang variatif. Pembuatan media pembelajaran dengan *power point* sebenarnya dinilai praktis dan dapat digunakan berulang-ulang, akan tetapi pembuatan media pembelajaran tersebut menuntut keterampilan khusus dalam menuangkan ide atau pesan dengan desain yang menarik supaya lebih mudah dipahami oleh pembaca atau penerima pesan (Mahmudah et al., 2022). Jika tampilan power point terkesan monoton justru media tersebut tidak dapat menjadi media yang semestinya sebagai penunjang proses pembelajaran demi mencapai tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan pembelajaran elemen teknik dasar layanan bisnis, guru lebih dominan menerapkan metode mengajar dengan metode ceramah dalam menyajikan materi dan minimnya kegiatan untuk saling berdiskusi serta hanya sekedar memberikan tugas. Penerapan metode ceramah menyebabkan kurangnya proses pemahaman materi dan sulit mengingat dalam jangka waktu panjang terkait materi yang disampaikan (Rohayah et al., 2024, p.134). Dalam penerapan metode tersebut, guru juga juga hanya berpedoman sumber belajar dengan menggunakan buku teks dan belum mengembangkan media pembelajaran yang interaktif. Pemanfaatan buku teks sebagai media pembelajaran dapat dinilai praktis dan fleksibel, akan tetapi pemanfaatan yang kurang maksimal justru akan terkesan membosankan dan hanya sekitar 10% materi yang akan diingat dengan membaca serta hanya 20% jika mendengarkan melalui penggunaan buku teks (Ibrahim et al., 2022, p.109). Hal tersebut disebabkan terlalu banyak beban administrasi guru yang mengakibatkan guru tidak memiliki cukup waktu untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif.

Fasilitas belajar yang dimiliki oleh pada program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis sudah lengkap yang salah satunya yaitu laboratorium komputer. Sarana berupa komputer yang terdapat dalam laboratorium tersebut belum dimaksimalkan penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran. Melalui sarana tersebut, guru seharusnya dapat mengembangkan dan menyediakan media pembelajaran interaktif yang dapat diakses oleh siswa untuk belajar secara mandiri yang dapat disesuaikan dengan kecepatan dan kebutuhan belajar masing-masing individu (Wathon, 2022, p.363). Selain itu, pengembangan media pembelajaran interaktif ini juga dapat membantu untuk menseragamkan penyampaian materi supaya proses belajar lebih menarik serta interaktif mengefisiensi waktu serta tenaga untuk meningkatkan hasil belajar dan menumbuhkan sikap positif dalam proses pembelajaran (Trimansyah, 2021, pp.25-26).

Saat ini, sudah banyak perangkat atau aplikasi yang dimanfaatkan sebagai solusi dalam mengembangkan konten media pembelajaran interaktif yang salah satunya yaitu *Lectora*

Inspire. Trivanti Coorporation yang diidirikan oleh Timothy D Loudermilk di Cincinnat, Ohio, Amerika berhasil menciptkan software *Authoring Tool* yang digunakan untuk membuat konten *e-learning* pada tahun 1999 yang dinamakan *Lectora Inspire*. Pada tahun 2000, *Lectora Inspire* menjadi software pertama sebagai sistem authoring AICC yang bersertifikat di pasar (Mandasari et al., 2020, pp. 38-39). *Lectora Inspire* juga memperoleh 5 penghargaan pada bidang *e-learning* inovatif dan terbaik yang telah digunakan oleh 50 lebih oleh berbagai intansi di dunia pada tahun 2011 (Mahliatussikah, 2021, p.129). Berkat pencapaian luar biasa tersebut *Lectora Inspire* memperoleh kredibilitas terutama dalam bidang industri *e-learning*.

Lectora Inspire dapat menjadi media pembelajaran interaktif yang layak dikembangkan seperti penelitian yang dilakukan oleh Simamora & Yogica (2022, pp.128-129) menunjukkan hasil bahwa nilai validitas dan kelayakan mencapai persentase 94,6% oleh guru dan 90,3% oleh siswa. Selain itu, *Lectora Inspire* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* memperoleh hasil *pre-test* dengan rata-rata 53,64. Setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* mengalami peningkatan pada hasil nilai *post-test* dengan rata-rata 77,68 (Uskono et al., 2023, p.392). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dinilai layak dikembangkan untuk meningkatkan efektifitas, pemahaman siswa terhadap materi, dan hasil belajar yang optimal dalam proses pembelajaran.

Namun, pada kenyatannya belum terdapat pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* yang dapat menjadi salah satu alternatif *software* yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada elemen teknik dasar layanan bisnis. Pembelajaran melalui metode ceramah yang hanya berbantuan dengan media *power point* dan penggunaan buku cetak dengan bahasa atau kalimat yang sulit dipahami pada materi ini kurang efektif karena materi dasar pada elemen ini menjadi tolak ukur awal untuk penguasaan materi selanjutnya. Sehingga, penggunaan media pembelajaran interaktif melalui *Lectora Inspire* pada materi elemen teknik dasar layanan bisnis dapat menjadi pilihan untuk mengembangkan media interaktif dengan berbantuan fitur-fitur dalam *Lectora Inspire* yang dapat memvisualisasikan dan mensimulasikan materi tersebut dengan tampilan yang lebih menarik supaya dapat meningkatkan motivasi dan penguasaan materi bagi siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat mengoptimalkan peningkatkan pemahaman materi serta motivasi belajar siswa terhadap materi dasar pada elemen teknik dasar layanan bisnis. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* elemen Teknik Dasar Layanan Bisnis kelas X Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara; (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media; (3) mengetahui penilaian media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dan hasil uji lapangan melalui siswa.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) merupakan suatu proses untuk menghasilkan suatu produk yang dapat diujikan. Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Prosedur Pengembangan

Model ADDIE terdiri dari 5 tahap pengembangan yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Namun, pada penelitian pengembangan ini hanya dilakukan 4 tahap pengembangan yaitu *Analysis, Design, Development, and Implementation*. Hal ini karena tujuan pengembangan dibatasi sampai dengan menilai serta menguji kelayakan produk/media, tidak untuk menilai keefektifan media. Prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*, sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)
   Tahap analisis dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* terdiri dari: identifikasi masalah, analisis penerapan kurikulum, tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran, dan analisis karakteristik peserta didik.
2. *Design* (Desain)
   Tahap desain dilakukan dengan merancang kerangka desain media pembelajaran berupa *flowchart* dan *storyboard*, pemilihan warna, *background*, gambar, dan *backsound*, dan menyusun materi pembelajaran.
3. *Development* (Pengembangan)
   Tahap pengembangan dilakukan dengan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*, validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan serta memperoleh saran atau masukkan sebelum produk diuji coba, dan revisi produk.
4. *Implementation* (Implementasi)
   Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Uji coba kelompok kecil melibatkan 6 siswa dan uji coba lapangan melibatkan 30 siswa kelas X Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang beralamat di Jalan Mayor Kusmanto, Sentran, Gergunung, Klaten, Utara, Klaten, Jawa Tengah. Observasi penelitian dilakukan pada tanggal 21-22 Maret 2024. Pengambilan data dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 bulan September 2024.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian pengembangan ini yaitu ahli media, ahli materi, dan siswa.

1. Ahli Media
   Ahli media dalam penelitian ini yaitu Bapak Yuliansah, S.Pd. M,Pd. dosen program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran FEB UNY. Pemilihan Bapak Yuliansah, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media karena menempuh pendidikan S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran dan S2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan UNY serta beberapa penelitian yang dilakukan beliau berkaitan dengan media pembelajaran.
2. Ahli Materi
   Ahli materi dalam penelitian ini yaitu Ibu Sulastri, S.Pd. kepala program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. Pemilihan Ibu Sulastri, S.Pd. sebagai ahli materi karena sebagai guru pengampu elemen teknik dasar layanan bisnis serta mengikuti berbagai workshop yang berkaitan dengan kurikulum pembelajaran pada program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis.
3. Siswa
   Siswa yang menjadi subjek pada penelitian ini yaitu 36 siswa kelas X program keahlian manajemen perkantoran dan layanan bisnis di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner (angket). Terdapat tiga jenis kuesioner (angket) yang gunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner untuk ahli media, menilai tampilan media, teks (tulisan), dan pemograman; untuk ahli materi, menilai bahasa, materi, dan kebermanfaatan; dan untuk siswa, mengetahui serta memperoleh respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket). Instrumen pada penelitian ini menggunakan skala *Likert* (skala 5). Pada skala tingkat ini, jawaban dari semua instrument memiliki gradasi positif hingga negatif. Alternatif jawaban dari angket tersebut yaitu Sangat Baik (SB) yaitu 5, Baik (B) yaitu 4, Cukup (C) yaitu 3, Kurang Baik (KB) yaitu 2, dan Sangat Kurang Baik (SKB) yaitu 1 (Sugiyono, 2018). Angket ini tidak memiliki pernyataan negatif karena pernyataan dalam angket digunakan untuk menilai atau mengukur kelayakan media pembelajaran.

Instrumen untuk ahli media, ahli materi, dan peserta didik mengadopsi instrument penelitian dari Putri et.al (2019) dan Febiola et.al (2022) dengan modifikasi peneliti. Instrumen ahli media mencakup aspek tampilan media,

teks, dan pemograman. Instrumen ahli materi mencakup aspek bahasa, materi, dan kebermanfaatan. Sedangkan, instrument peserta didik mencakup aspek materi, tampilan media, kemudahan, dan kebermanfaatan.

Teknik Analisis Data

1. Data Kualitatif

   Data kualitatif pada penelitian ini berupa pernyataan pada instrument validasi ahli media, ahli materi, dan pengguna (peserta didik) yang terdapat skor disetiap butir itemnya serta data yang berupa saran atau masukkan yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, serta peserta didik yang diperoleh dari uji coba lapangan. Data yang telah diperoleh lalu dianalisis secara deskriptif.

2. Data Kuantiatif

   Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan peserta didik yang telah diberikan angket penilaian untuk mengukur tingkat kelayakan media. Data yang telah diperoleh tersebut kemudian dianalisis melalui langkah sebagai berikut:

   a. Mengubah data penilaian kualitatif menjadi kuantitatif serta menghitung skor kelayakan melalui ketentuan skala likert sebagai berikut:

   Tabel 1. Kriteria Penskoran

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

   Sumber: Sugiyono (2018)

   b. Menghitung nilai rerata skor dengan rumus:

$$\bar{X} =$$

   Keterangan:
   $\bar{X}$: skor rata-rata
   $\sum X$: jumlah skor
   N : jumlah subjek uji coba

   c. Menghitung persentase kelayakan

   Persentase penilaian validasi oleh ahli media dan ahli materi serta pengguna (peserta didik) pada setiap aspek diperoleh dengan perhitungan melalui rumus, sebagai berikut:

$$\times 100\%$$

   Keterangan:
   - Skor yang diobservasi : total skor yang diperoleh dari instrument yang telah diisi oleh responden.
   - Skor tertinggi : total skor instrument dengan asumsi setiap butir pernyataan diisi skor 5 (sangat baik).

   d. Mengintrepetasikan secara kualitatif

   Hasil perhitungan perolehan persentase pada setiap aspek dan seluruh aspek pada instrumen penilaian dari ahli media, ahli materi, dan respon siswa, dikonversi menjadi bentuk data kualitatif dengan menggunakan pedoman kriteria kelayakan sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media

Skor dalam Persen (%)	Keterangan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber : Wardani & Puspasari (2022)

Tabel di atas digunakan untuk mengkategorikan persentase tingkat kelayakan dan mengetahui standar kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang telah dikembangkan. Apabila menunjukkan persentase <61% (kurang dari 61%), maka media harus dilakukan revisi dan melakukan proses penilaian kembali. Apabila penilaian media telah menunjukkan persentase ≥61% (lebih dari 61%), maka media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* telah memperoleh respon yang baik.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada elemen teknik dasar layanan bisnis dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang diadaptasi oleh peneliti menjadi model ADDI. Pengembangan ini dilakukan melalui tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), dan

implementasi (*implementation*). Tahapan tersebut dapat dilihat secara rinci, sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

   Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan Ibu Sulastri, S.Pd. selaku guru program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang dilakukan pada tanggal 21-22 Maret 2024. Berikut ini merupakan hasil tahap analisis yang telah dilakukan oleh peneliti diantaranya:

   a. Mengidentifikasi masalah

      Dalam tahap analisis ini, peneliti menemukan hambatan atau permasalahan dalam kegiatan pembelajaran di kelas X program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis diantaranya:

      1) Penggunaan media pembelajaran berupa *power point* dengan tampilan sederhana yang belum dapat melibatkan siswa dalam belajar serta memiliki tampilan yang kurang variatif, interaktif, dan menarik untuk penyampaian materi.
      2) Penerapan metode mengajar guru yang dilakukan lebih dominan dengan metode ceramah dalam penyampaian materi dan minimnya kegiatan untuk saling berdiskusi serta pemberian tugas.
      3) Pemanfaatan fasilitas belajar berupa sarana komputer yang belum digunakan secara optimal untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran.
      4) Penyampaian materi juga hanya berpedoman pada buku teks dan belum terdapat pengembangan media pembelajaran yang melibatkan pemanfaatan perkembangan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang memiliki nilai lebih untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

   b. Analisis penerapan kurikulum, tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran.

      SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara telah menerapkan kurikulum merdeka. Terdapat 8 elemen dalam dasar-dasar manajemen perkantoran dan layanan bisnis pada fase E, salah satu elemen tersebut yaitu teknik dasar layanan bisnis. Tujuan pembelajaran pada elemen/unit kompetensi tersebut melalui media pembelajaran interaktif ini, peserta didik diharapkan dapat memahami serta menjelaskan teknik pelayanan prima (*service excellence*), layanan pelanggan (*customer service*), dan memberikan bantuan layanan pelanggan sesuai prosedur dan intruksi kerja.

      Sesuai dengan tujuan/capain akhir pembelajaran pada setiap fase akhir elemen, peneliti melakukan tinjauan pada materi pembelajaran elemen teknik dasar layanan bisnis. Materi yang terdapat dalam elemen tersebut yaitu konsep atau pengertian pelayanan prima, tujuan pelayanan prima, manfaat pelayanan prima, jenis-jenis pelayanan prima, konsep 6A + S, dan standar penampilan pribadi. Materi ini dipilih karena masih terdapat siswa yang kurang maksimal dalam memahami materi tersebut karena belum adanya ketersediaan sumber belajar yang dapat digunakan oleh siswa melalui media yang menarik dengan bahasa dan kalimat yang lebih mudah untuk dipahami.

   c. Analisis karakteristik peserta didik.

      Peserta didik kurang memahami materi teknik dasar layanan bisnis yang ditunjukkan dengan hasil belajar yang rendah di mana 50% lebih siswa belum mencapai nilai ketuntasan. Hal tersebut dikarenakan metode mengajar guru yang menerapkan metode ceramah yang hanya berbantuan media pembelajaran *power point* sederhana secara berulang serta penggunaan buku cetak. Dengan metode dan berbantuan media pembelajaran yang kurang variatif dan interaktif tersebut menyebabkan siswa cenderung mengalami kebosanan, tidak memperoleh situasi serta kondisi belajar yang menyenangkan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan

dan tujuan pembelajaran yang diharapkan sulit tercapai.

2. Tahap *Design* (Desain)
   a. Merancang Kerangka Desain Media Pembelajaran

      Menyusun atau membuat *flowchart* dan *storyboard* menjadi langkah awal dalam merancang kerangka desain pembelajaran untuk memperinci pengembangan media pembelajaran. *Flowchart* berfungsi sebagai susunan bagan atau diagram yang dapat menghubungkan alur suatu proses dengan proses gambar lainnya menggunakan symbol tertentu. Sedangkan, *storyboard* memberikan gambaran atau ide yang ingin dikembangkan yang dapat dibuat dalam bentuk narasi atau *outline* supaya pengambaran *flowchart* dapat terlihat lebih jelas.

   b. Pemilihan warna, *background*, *gambar*, dan *backsound*.

      Pemilihan kombinasi warna dan *background* dalam membuat desain media pembelajaran yang menarik menggunakan *software* berbantuan aplikasi canva. Dalam membuat desain tersebut, peneliti memanfaatkan berbagai fitur dan elemen pada aplikasi canva. Format *background* dalam media ini dalam bentuk *portable network graphics* (png).

      Penggunaan gambar dalam media pembelajaran ini sebagai daya dukung materi menggunakan hasil unduhan dari internet. Pemilihan *backsound* dalam media ini menggunakan music instrumental yang bersumber dari *youtube* dengan tujuan supaya siswa dapat merasa lebih nyaman ketika belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang telah dikembangkan.

   c. Menyusun Materi Pembelajaran.

      Dalam tahap ini, peneliti menetapkan pemilihan materi yang ingin dimuat dalam media pembelajaran sesuai dengan capaian/tujuan pembelajaran dalam kurikulum. Materi dalam elemen teknik dasar layanan bisnis terdiri dari konsep atau pengertian pelayanan prima, tujuan pelayanan prima, manfaat pelayanan prima, jenis-jenis pelayanan prima, konsep 6A + S, dan standar penampilan pribadi. Materi tersebut disusun dari sumber referensi yang kredibel.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

   Tahap ketiga pada penelitian ini yaitu tahap pengembangan yang meliputi pembuatan produk, validasi, dan revisi produk.

   a. Pembuatan Produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire*

      Seluruh komponen yang telah disiapkan seperti desain *background*, ilustrasi, gambar, tombol navigasi, audio, video, dan bahan materi kemudian diimplementasikan dalam *Lectora Inspire* sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Setelah seluruh komponen dibuat di *Lectora Inspire*, kemudian desain pengembangan media pembelajaran interaktif disimpan dalam format *awt*. Format awt. dapat membantu memudahkan pengembang dalam mengedit atau memperbaiki kembali apabila desain media terdapat revisi.

   b. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

      Media pembelajaran interaktif yang telah selesai dikembangkan, kemudian dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ini bertujuan untuk pengembang memperoleh pengakuan kelayakan dan masukan serta saran perbaikan mengenai media yang telah dikembangkan.

      1) Validasi Ahli Media

         Validasi oleh ahli media pada penelitian ini yaitu Bapak Yuliansah, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran FEB UNY. Ahli media menilai kelayakan produk ditinjau dari aspek tampilan media, aspek teks (tulisan), dan aspek pemograman. Berikut ini hasil validasi oleh ahli media tahap I dan tahap II:

Tabel 3. Hasil Validasi Tahap I & II oleh Ahli Media

Validasi Ahli Media Tahap I		
Aspek	**Persentase**	**Kategori**
Tampilan media	57%	Cukup Layak

Teks	85%	Sangat Layak
Pemograman	80%	Layak
Hasil Validasi	**73%**	**Layak**

Validasi Ahli Media Tahap II

Aspek	Persentase	Kategori
Tampilan media	97%	Sangat Layak
Teks	90%	Sangat Layak
Pemograman	100%	Sangat Layak
Hasil Validasi	**97%**	**Sangat Layak**

Sumber: Data primer yang diolah

Validasi oleh ahli media dilakukan 2 kali tahapan karena pada tahap I dari ketiga aspek penilaian, terdapat salah satu aspek yaitu aspek tampilan media memperoleh persentase 57% yang termasuk dalam kategori "cukup layak". Maka dari itu, harus dilakukan revisi dan validasi tahap II supaya mendapatkan penilaian kelayakan yang lebih baik lagi karena penilaian setiap aspek pada media pembelajaran interaktif yang menggunakan skala likert dapat dinyatakan layak apabila rata-rata dan hasil persentase setiap aspek penilaian minimal masuk pada kategori "layak" (Putri et al., 2019, p.136).

Hasil validasi tahap II oleh ahli media menunjukkan seluruh aspek sudah termasuk dalam kategori "Sangat Layak" dengan persentase kelayakan 97%.

2) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada penelitian ini yaitu Ibu Sulastri, S.Pd. selaku guru dan kepala program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. Ahli materi menilai kelayakan produk ditinjau dari aspek bahasa, aspek materi, dan aspek kebermanfaatan. Berikut ini hasil validasi oleh ahli materi:

Tabel 4. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Aspek	Persentase	Kategori
Bahasa	92%	Sangat Layak
Materi	88%	Sangat Layak
Kebermanfaatan	100%	Sangat Layak
Hasil Validasi	**92%**	**Sangat Layak**

Sumber: Data primer yang diolah

Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan seluruh aspek sudah termasuk dalam kategori "Sangat Layak" dengan persentase kelayakan 92%.

3) Revisi Produk

Revisi produk media pembelajaran dilakukan sesuai dengan masukkan atau saran dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi supaya dapat meminimalisir kesalahan dan menciptakan produk yang berkualitas untuk mengatasi permasalahan serta layak digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Revisi produk yang dilakukan, diantaranya: memperbaiki tampilan *background* dan tampilan penyajian materi, melengkapi *backsound* dengan volume, memperbaiki tata letak penyajian video, memperbaiki gambar pendukung, dan menambahkan serta memperbaiki penggunaan kalimat dalam penyajian materi.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dalam penelitian pengembangan ini melibatkan 6 siswa kelas X MPLB SMK Muhammadiyah 2 Klaten. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui keterbacaan siswa terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dan mengetahui kelayakan media melalui penilaian siswa terhadap media tersebut. Penilaian oleh siswa meliputi aspek materi, aspek tampilan media, aspek kemudahan, dan aspek kebermanfaatan.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	Persentase	Kategori
Materi	81%	Sangat Layak
Tampilan media	81%	Sangat

		Layak
Kemudahan	83%	Sangat Layak
Kebermanfaatan	86%	Sangat Layak
Hasil Validasi	**82%**	**Sangat Layak**

Sumber: Data primer yang diolah

Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan seluruh aspek sudah termasuk dalam kategori "Sangat Layak" dengan persentase kelayakan 82%.

b. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dalam penelitian pengembangan ini melibatkan 30 siswa kelas X MPLB SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada elemen teknik dasar layanan bisnis melalui penilaian siswa terhadap media tersebut.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Lapangan

Aspek	Persentase	Kategori
Materi	86%	Sangat Layak
Tampilan media	85%	Sangat Layak
Kemudahan	85%	Sangat Layak
Kebermanfaatan	88%	Sangat Layak
Hasil Validasi	**86%**	**Sangat Layak**

Sumber: Data primer yang diolah

Hasil uji coba lapangan menunjukkan seluruh aspek sudah termasuk dalam kategori "Sangat Layak" dengan persentase kelayakan 86%.

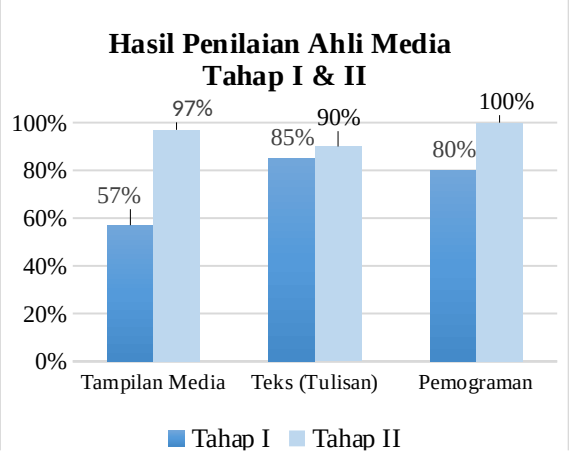
Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* menerapkan model pengembangan ADDIE yang diadaptasi menjadi ADDI. Proses pengembangan tersebut diawali dengan tahap *analysis* (analisis) dengan melakukan analisis kebutuhan. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan serta memberikan dasar yang kuat dalam menentukan dan merancang media pembelajaran yang ingin dikembangkan.

Tahap *design* dilakukan dengan pembuatan rancangan konsep dengan *flowchart* dan *storyboard*, pemilihan warna, background, gambar, serta backsound, dan menyusun materi pembelajaran. Pemilihan media menetapkan media pembelajaran interaktif yang digunakan berbasis *Lectora Inspire*. Langkah selanjutnya membuat rancangan konsep kerangka media berupa *flowchart* dan *storyboard* yang kemudian dikembangkan dalam sebuah desain media yang dibantu dengan aplikasi canva. Konsep materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran elemen teknik dasar layanan bisnis.

Tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan produk dengan menyatukan seluruh komponen menjadi satu kesatuan produk untuk mewujudkan sebuah produk yang ingin dikembangan menjadi nyata. Tahap ini juga menghasilkan media yang layak untuk diujicobakan berdasarkan hasil penilaian atau validasi oleh ahli media dan ahli materi.

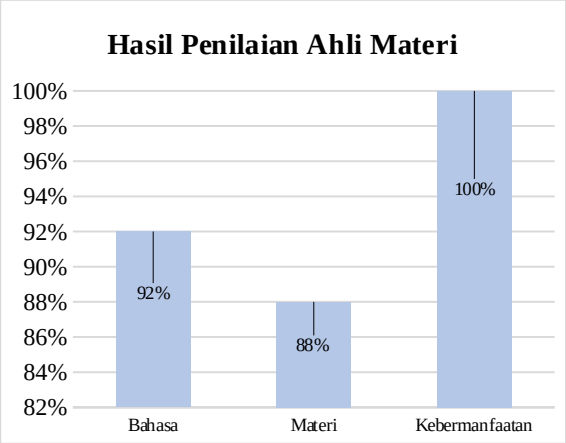
Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Yuliansah, S.Pd., M.Pd. seorang dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran di Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki pengetahuan dan pemahaman terkait media pembelajaran dan teknologi pembelajaran. Penilaian oleh ahli media memuat aspek tampilan media, teks (tulisan), dan aspek pemograman. Hasil validasi tahap I dan II oleh ahli media sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I & II

Grafik di atas menunjukkan bahwa hasil validasi tahap I oleh ahli media, salah satu aspek memperoleh persentase 57% yang termasuk pada kategori "cukup layak", sehingga dilakukan validasi tahap II oleh ahli media. Pada validasi tahap II tersebut telah menunjukkan penilaian seluruh aspek mengalami peningkatan dengan memperoleh rata-rata keseluruhan penilaian dari ketiga aspek, menunjukkan persentase kelayakan 97%. Nilai tersebut terletak pada interval 81% - 100%, sehingga termasuk dalam kategori **"Sangat Layak"**.

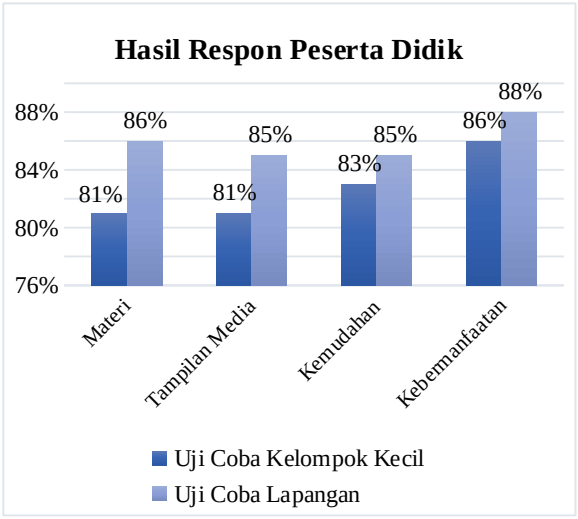
Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Sulastri, S.Pd. seorang kepala progam keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis serta guru pengampu elemen teknik dasar layanan bisnis. Penilaian oleh ahli materi memuat aspek bahasa, aspek materi, dan kebermanfaatan. Berikut hasil penilaian ahli materi:



Gambar 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

Grafik di atas menunjukkan hasil persentase penilaian oleh ahli materi memperoleh rata-rata keseluruhan penilaian dari ketiga aspek, menunjukkan persentase 92%. Nilai tersebut terletak pada interval 81% - 100%, sehingga termasuk dalam kategori **"Sangat Layak"**.

Tahap implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Uji kelompok kecil melibatkan 6 siswa kelas X Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. Sedangkan, uji coba lapangan melibatkan 30 siswa kelas X Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK Muhmmadiyah 2 Klaten Utara. Aspek penilaian uji coba ini meliputi aspek materi, aspek tampilan media, aspek kemudahan, dan aspek kebermanfaan. Berikut ini hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan:



Gambar 3. Hasil Respon Peserta Didik

Grafik di atas menunjukkan bahwa hasil respon peserta didik melalui uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata keseluruhan dari seluruh aspek, menunjukkan persentase sebesar 82% dan uji coba lapangan menunjukkan persentase 86%. Nilai tersebut terletak pada interval 81% - 100%, sehingga termasuk dalam kategori **"Sangat Layak"**.

Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi serta dilakukan uji coba yang melibatkan peserta didik memperoleh hasil yang seluruhnya termasuk dalam kategori "Sangat Layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat menunjang proses pembelajaran.

Kajian Produk Akhir

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang dapat membantu sebagai media penunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dikembangkan menggunakan model ADDIE yang diadaptasi menjadi model ADDI (*analysis*, *design*, *development*, *and implementation*). Media ini memperoleh penilaian melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi yang selanjutnya dilakukan tahap uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan dengan melibatkan peserta didik.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* elemen teknik dasar layanan bisnis juga memperoleh penilaian yang telah termasuk pada kategori sangat layak untuk digunakan. Pernyataan tersebut diperoleh dari analisis serta perhitungan dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi serta hasil ujicoba kelompok kecil dan ujicoba lapangan secara keseluruhan.

Produk akhir dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* berupa file *offline* yang dipublish dalam bentuk *Single File Excutable* format exe. Format tersebut dipilih supaya memudahkan ketika media pembelajaran interaktif ini ingin dijalankan menggunakan laptop atau pc lain tanpa harus menginstall *Lectora Inspire* terlebih dahulu.

Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* elemen teknik dasar layanan bisnis memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pada tahap implementasi melalui uji coba media terbagi menjadi 2 sesi karena keterbatasan jumlah komputer atau pc yang terdapat dilaboratorium komputer. Hal tersebut menyebabkan pelaksanaannya membutuhkan waktu yang lebih lama.
2. Terdapat beberapa komputer yang mengalami kendala pada *speaker* sehingga beberapa siswa mengalami kendala dalam pemutaran *backsound* dan video ketika uji coba media.
3. Beberapa responden mengalami kendala dalam pengisian angket karena kurangnya pemahaman terhadap item pernyataan yang diajukan dan pemberian skor pada setiap item, sehingga diperlukan pendampingan secara langsung selama pengisian angket.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada elemen Teknik Dasar Layanan Bisnis di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan model pengembangan ADDIE yang diadaptasi oleh peneliti menjadi model pengembangan ADDI dengan meliputi tahapan diantaranya: (1) tahap analisis dengan menganalisis identifikasi masalah, analisis penerapan kurikulum, tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran, serta analisis karakteristik peserta didik, (2) tahap desain yang dilakukan dengan merancang kerangka desain media pembelajaran melalui *flowchart* dan *storyboard*, memilih warna, *background*, gambar, dan *backsound*, serta menyusun materi pembelajaran, (3) tahap pengembangan meliputi pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*, validasi produk oleh ahli media dan ahli materi serta revisi produk, (4) implementasi yang dilakukan dengan uji coba produk pada siswa yang tediri dari uji coba kelompok kecil oleh 6 siswa dan uji coba lapangan oleh 30 siswa.
2. Penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada elemen teknik dasar layanan bisnis untuk kelas X Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis telah memenuhi kriteria termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini berdasarkan hasil validasi serta penilaian dari ahli media yang memperoleh tingkat kelayakan 97% termasuk pada kategori **"Sangat Layak"** dan ahli materi memperoleh tingkat kelayakan 92% termasuk pada kategori **"Sangat Layak"**.
3. Penilaian siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada elemen teknik dasar layanan bisnis untuk kelas X Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis yang dilakukan melalui uji coba kelompok dan uji coba lapangan. Pada hasil uji coba kelompok kecil memperoleh tingkat kelayakan sebesar 82% yang termasuk pada kategori **"Sangat Layak"** dan dan hasil uji

coba lapangan memperoleh tingkat kelayakan sebesar 86% yang termasuk pada kategori **"Sangat Layak"**. Berdasarkan penilaian dan respon positif dari siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada elemen teknik dasar layanan bisnis sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif siswa SMK kelas X.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat memperoleh saran yang dapat diberikan oleh peneliti, sebagai berikut:

1. Bagi guru

   Guru dapat menjadikan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* sebagai referensi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat lebih menyesuaikan dengan karakteristik siswa.
2. Bagi siswa

   Media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*, dapat dimanfaatkan siswa sebagai sumber belajar yang mendukung pembelajaran secara mandiri.
3. Bagi peneliti lain

   Melanjutkan penelitian hingga tahap evaluasi untuk menguji efektivitas dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*.

Daftar Pustaka

Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, *4*(2), 55–62.

Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y. F., Raihan, P., Nurhadi, S. N., Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, *4*(2), 106–113.

Mahliatussikah, H. (2021). Development of interactive learning media "lectora inspire" for balaghah learning. *Atlantis Press*, *6*(1), 128–133.

Mahmudah, I. M., Aulia, F., Malul Muhlashoh, A. ', Hadiqi, M. M., & Ahsanuddin, M. (2022). Power point sebagai media pembelajaran bahasa arab yang menarik. *Proceeding of International Conference on Arabic Language (INCALA)*, tanggal 1 Oktober 2008. Malang: Universitas Negeri Malang.

Mandasari, D., Rahman, K., & Faishol, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif lectora inspire. *Jurnal Pendidikan Islam*, *13*(1), 37–55.

Putri, A. A., Novalia, M., & Effendi, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan lectora inspire materi perakitan komputer pada peserta didik smk. *Journal of Education Informatic Technology and Science*, *1*(2), 131–144.

Rejeki, Adnan, Mf., & Sonang Siregar, P. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(2), 337–343.https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351

Rohayah, A. A., Lathifah, H., Adelin, N., Saleha, T. N., & Khasanah, U. (2024). Efektivitas penggunaan metode ceramah dan diskusi dalam pembelajaran pendidikan agama islam kelas XI di SMA N 3 Babelan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *6*(2), 130–139.

Simamora, R. A., & Yogica, R. (2022). Media pembelajaran interaktif berbasis lectora inspire tentang materi jaringan hewan untuk peserta didik kelas XI SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *5*(1), 125–133. https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.43688

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syafriafdi, N. (2020). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Jurnal Al-Aulia*, *6*(1), 1–8.

Trimansyah. (2021). Kecenderuangan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Studi Pendidikan*, *11*(2), 13–27. https://doi.org/10.47625/fitrah.v12i1.311

Uskono, Y. C., Simarmata, J. E., & Mone, F. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis lectora inspire dengan model discovery learning. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*, *7*(3), 385–394. https://doi.org/10.33369/jp2ms.7.3.

Wardani, K. K., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline pada materi komunikasi telepon dalam bahasa inggris di SMK IPIEMS Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *7*(1), 1–12. https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.5005

Wathon. (2022). Manfaat aplikasi komputer bagi motivasi belajar siswa. *Open Journal System*, *5*(1), 360–382.

Profil Singkat

Ema Rahmawati, lahir di Sleman pada tanggal 29 Juli 2002. Salah satu mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran angkatan 2020 di Universitas Negeri Yogyakarta.

Dr. Dra. Rosidah, M.Si., merupakan dosen Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran. Lahir di Purwokerto, pada tanggal 22 April 1962. Jenjang pendidikan S1 Universitas Negeri Yogyakarta dengan tahun kelulusan 1987, S2 Universitas Gadjah Mada tahun lulus 2000, dan S3 Universitas Negeri Yogyakarta tahun kelulusan 2020.