

Pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran bisnis online

Gisha Ferlania Aminta Putri, Agus Hermawan*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: agus.hermawan.fe@um.ac.id

Paper received: 3-1-2022; revised: 18-1-2022; accepted: 24-1-2022

Abstract

Technological developments provide convenience in the field of education to absorb and disseminate information in teaching and learning activities. Based on research, find that the learning media applied are less integrated, contextual, and interactive even though school facilities such as computers, Wi-Fi, and LCD/Projectors are adequate. Online Business materials are practical, technical, and dynamic, so interactive, accessible and contextual learning media are needed more than just modules and Powerpoint Slides that have been used so far. In this regard, alternative learning media are needed that are attractive, effective, and efficient. This study aims to generate and test the validity of learning media. This study also aims to determine the obstacle and solution in the implementation of the development of *Lectora Inspire* based learning media for XI BDP. The media is expected to become a means of delivering learning information that is integrated, contextual, interactive, and user friendly. This study uses the step of Research and Development (R&D) based on the ADDIE method (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate). This result of data analysis showed that validation of media was 98.67 percent, material validation was 85.33 percent, and respondent validation was 87.47 percent, so the learning media developed could be declared very valid. Recommendations that can be given are collaboration in making media with educators and conducting seminars and dissemination to educators who will implement media creation.

Keywords: learning media; *lectora inspire*; validation

Abstrak

Perkembangan teknologi memberikan kemudahan dalam bidang pendidikan guna menyerap dan menyebarkan informasi dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan temuan peneliti, dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang saat ini diterapkan kurang bersifat terintegrasi, kontekstual, dan interaktif. Padahal, fasilitas sekolah cukup mendukung, seperti ketersediaan komputer, Wi-Fi, dan LCD/Proyektor yang memadai. Pada dasarnya materi yang dimuat bisnis online bersifat praktis, teknis, dan dinamis, sehingga diperlukan kemudahan akses media belajar, kesesuaian muatan konten dengan keadaan nyata, dan interaktivitas lebih dari sekedar modul dan *Slide Powerpoint* yang selama ini digunakan oleh guru pengampu. Berkenaan dengan ini, alternatif media pembelajaran efektif dan efisien dibutuhkan untuk menarik minat belajar. Tujuan utama penelitian ini menghasilkan media pembelajaran dan menguji validitasnya. Selain itu, untuk mengetahui pula hambatan dan solusi implementasi pengembangan media berbasis *Lectora Inspire* untuk Kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP). Harapannya media yang dikembangkan menjadi sarana penyampaian informasi pembelajaran yang terintegrasi, kontekstual, interaktif, dan mudah digunakan. Proses penelitian yang dilakukan menggunakan langkah-langkah Research and Development (R&D) dengan menerapkan metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate*). Hasil analisis dalam penelitian ini menunjukkan validasi media mencapai 98,67 persen, validasi materi mencapai 85,33 persen, dan validasi respon siswa menunjukkan hasil mencapai 87,47 persen, sehingga produk media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan sangat valid. Rekomendasi yang mampu diberikan oleh peneliti adalah kolaborasi peneliti dengan pendidik serta dapat melakukan kegiatan seminar serta diseminasi kepada pendidik yang akan menerapkan pembuatan media pembelajaran.

Kata kunci: media pembelajaran; *lectora inspire*; validasi

1. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terjadi beriringan, menjadikannya penting bagi kehidupan manusia. Perkembangan teknologi yang kian pesat salah satunya ditandai dengan pemanfaatan internet. Perkembangan teknologi yang semakin canggih memungkinkan manusia mengakses informasi kapan dan dimanapun mereka berada secara mandiri. Semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi turut menuntut adaptasi banyak pihak. Individu, organisasi, atau lembaga harus memberikan respon yang cepat di berbagai sektor, seperti halnya adaptasi teknologi informasi dalam bidang pendidikan.

Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan memungkinkan semakin banyaknya ilmu yang dapat diserap sehingga memperkaya kompetensi pendidik dan kreativitas yang dimiliki peserta didik. Selain itu, perkembangan ini mampu memberikan banyak kemudahan dalam bidang pendidikan guna menyerap dan menyebarkan informasi pembelajaran. Tak hanya itu, perkembangan teknologi diharapkan mampu mengatasi masalah yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Guna merespon cepat akan perubahan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, kegiatan yang dapat dilakukan diantaranya ialah mengembangkan media pembelajaran sebagai inovasi dalam penyampaian informasi pembelajaran sebagai suatu hal menarik minat peserta didik.

Arsyad (2013) menyampaikan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan dalam proses penyampaian informasi dalam kegiatan belajar. Sadiman (2012) memaparkan bahwa media pembelajaran secara khusus dianggap sebagai alat-alat grafis dan elektronik guna menangkap, memproses, dan menyusun informasi. Sehingga berdasarkan teori ini, media pembelajaran berperan penting untuk mempengaruhi proses penyerapan informasi peserta didik. Alternatif media yang dapat digunakan media pembelajaran multimedia. Pembelajaran multimedia memiliki karakteristik sebagai media yang mengandung konten representatif dalam bentuk visual, audio, dan audiovisual yang dapat diakses secara daring maupun luring berdasarkan pendapat Darmawan (2012).

Perangkat lunak yang dapat dikembangkan untuk media pembelajaran multimedia sangat beragam, salah satunya adalah *Lectora Inspire*. Media ini merupakan perangkat lunak *Authoring Tools* atau media yang mengintegrasikan konten dan fungsi sebuah proyek seperti gambar, grafik, audio, video, dan karakter untuk menunjang pembuatan media pembelajaran multimedia. Joesolo (2013) menyebutkan *Lectora Inspire* memiliki bermacam keunggulan. Seperti, (1) Dapat digunakan sebagai alat untuk mengembangkan konten pembelajaran daring seperti melalui *website* atau *slide* presentasi interaktif untuk menunjang pembelajaran atau *company profile*; (2) Fitur sederhana cocok dipakai pemula untuk membuat media pembelajaran interaktif; (3) *Lectora Inspire* sudah dilengkapi *template* variatif dan dilengkapi fitur *library* untuk membantu pengguna membuat media yang menarik; (4) Tersedia format HTML, *single file executable (exe.)*, CD-ROM maupun AICC untuk mempublikasikan *output* produk.

Menandai permulaan penelitian, peneliti melakukan wawancara dengan guru pengampu bisnis online pada kelas XI BDP, Mahbub Afandi. Melalui wawancara ini, ditemui beberapa hambatan yang dihadapi pendidik, seperti kurangnya keaktifan peserta didik

dalam pembelajaran bisnis online. Pendidik juga menerangkan bahwa terdapat fasilitas belajar yang mampu menunjang pembelajaran diantaranya, LCD/ Proyektor, Komputer, dan Wi-Fi yang menunjang kegiatan belajar mengajar, namun pemanfaatannya belum optimal. Dalam pembelajaran sehari-hari, media yang digunakan berupa modul yang dikembangkan sendiri oleh bagian kurikulum sekolah dan belum diperbaharui dalam tiga tahun terakhir. Media lain yang diterapkan adalah *slide powerpoint* yang berisi materi secara singkat, selebihnya peserta didik diberikan kebebasan mengakses internet sebagai sumber belajar. Pendidik juga menggunakan metode ceramah dan demonstrasi dalam menyampaikan informasi pembelajaran seperti pembuatan akun *marketplace* dan mengirim *email marketing*. Oleh karenanya, media yang diterapkan kurang memenuhi unsur integrasi, kontekstualisasi, dan kurang interaktif menurut pandangan peneliti. Bisnis Online memuat materi praktik, teknis, dan dinamis (terus berkembang) dalam penerapan ilmunya, maka diperlukan media pembelajaran yang ramah bagi pengguna, materi yang dimuat kontekstual, dan interaktif sehingga menarik minat peserta didik. Media pembelajaran ini diharapkan mempermudah pendidik menyampaikan informasi pembelajaran dengan media penunjang seperti audio, video, gambar, materi yang lebih terbaru, studi kasus yang disesuaikan dengan kebutuhan *digital marketing*, dan dilengkapi latihan soal yang terintegrasi dalam satu produk media pembelajaran.

Penelitian sebelumnya yang turut mendukung penelitian ini adalah: (1) Ummi (2018), dengan hasil analisis respon peserta didik, persentase penilaian untuk aspek materi, pembelajaran dan tampilan media berturut-turut mendapat skor 87,3%, 87% dan 89,6% dengan predikat sangat baik; (2) Wibawa (2017), hasil validasi Perencanaan Pembelajaran 83,3%, validasi terhadap media 100%, rata-rata respon siswa terhadap media 85,9%, hasil belajar siswa sebesar 84,375% artinya media mendapatkan hasil yang baik dan efektif; (3) Nursidik & Suri (2018), dengan hasil pengembangan media yang layak digunakan dan mendapat respon baik peserta didik; (4) Mustika et al., (2018), menerapkan teknik *blackbox testing* untuk menguji pembuatan media, dengan hasil pengujian indikator yang dinyatakan baik; (5) Akbarini et al., (2018), hasil validasi ahli media yang dikembangkan diperoleh skor total sebesar 87,5%, hasil validator ahli materi 95%, ahli bahasa 100%, praktisi 93,10%, serta uji kelayakan produk memperoleh nilai 87,5%.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) untuk menghasilkan media dan memvalidasi media pembelajaran bisnis online. Level penelitian dan pengembangan ini berada pada level ketiga berdasarkan tingkatan R&D menurut Sugiyono (2014). Penelitian ini bermaksud untuk membuat membuat dan memvalidasi media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*, pengembangan ini selaras dengan pendapat Borg & Gall (1983) yang menyatakan bahwa penelitian pengembangan pada dasarnya untuk mengembangkan produk pendidikan lalu memvalidasi produk tersebut. Tak hanya itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui hambatan serta solusi dalam implementasi pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* untuk kelas XI BDP SMK Islam 1 Durenan Trenggalek.

2. Metode

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode ADDIE. ADDIE merupakan akronim *Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate* (Branch, 2009). Adapun langkah penelitian pengembangan yang dilakukan yaitu: (1) analisis kebutuhan; (2) perancangan media pembelajaran; (3) validasi media dan materi pembelajaran; (4) uji coba lapangan;

dan (5) Evaluasi. Sebelum uji coba lapangan, produk yang dikembangkan harus divalidasi berkenaan dengan media dan muatan materi (Wicahyo, 2018). Sehingga dapat diketahui dan dinilai kelayakan media pembelajaran sebelum tahap uji coba lapangan.

Validasi dalam bidang media dilakukan oleh Eka Pramono Adi selaku Akademisi Teknologi Pendidikan selama lebih dari 17 tahun dan aktif melakukan penelitian lebih dari 60 jurnal dalam bidang teknologi pendidikan. Validasi materi dilakukan oleh Mahbub Afandi, guru pengampu bisnis online yang telah melakukan praktik belajar dan mengajar selama lebih dari 2 tahun. Uji coba produk dilakukan pada Kelas XI BDP berjumlah 35 peserta didik untuk mengetahui tanggapan responden, dan kekurangan dalam implementasi produk pengembangan. Sehingga setelah uji coba dilakukan, media pembelajaran bisa diperbaiki dan disempurnakan menjadi luaran produk yang layak dan valid untuk digunakan (Tasrif, 2021). Ada dua jenis data yang digunakan dalam penelitian ini. Pertama, data kualitatif yang dihasilkan melalui wawancara, kritik, dan saran yang diberikan oleh validator ahli, dan peserta didik selaku responden. Kedua, data kuantitatif hasil jawaban kuesioner yang dibagikan (Ummi, 2018). Penilaian data kuantitatif dilakukan menggunakan Skala Linkert dengan skor jawaban masing-masing sebagai berikut pada Tabel 1.

Tabel 1. Skor Jawaban Kuesioner

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Kurang Setuju (KS)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Sumber: (Widoyoko, 2014)

Rumus yang digunakan untuk mengetahui validitas dan hasil responden, sebagai berikut :

Rumus Validasi Ahli

$$V_{.ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Rumus Validasi Pengguna

$$V_{.pg} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Sumber: Akbar (2013)

Keterangan:

V_{ah} = Validasi Ahli

V_{pg} = Validasi Pengguna

T_{se} = Total Skor Empirik

T_{sh} = Total Skor Harapan

Setelah diolah, data disajikan dalam bentuk persentase, selanjutnya peneliti mendeskripsikan hasil persentase dan mengambil kesimpulan tentang pengembangan media menggunakan acuan Tabel 2.

Tabel 2. Persentase Kelayakan Media

Jawaban	Skor
Tidak Valid	0%-20%
Kurang Valid	21%-40%
Cukup Valid	41%-60%
Valid	61%-80%
Sangat Valid	81%-100%

Sumber: (Arikunto, 2014)

3. Hasil dan Pembahasan

Tujuan penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *Lectora inspire* yang valid atas validasi yang diberikan ahli dan responden (Latifah et al., 2020). Media ini memuat materi yang di fokuskan pada kompetensi menerapkan, membuat akun media sosial dan melakukan pemasaran *online* menggunakan media sosial di kelas XI BDP. Media ini diharapkan menunjang penyampaian informasi pembelajaran bisnis online dan mampu menjadi alternatif media yang terintegrasi, kontekstual, dan interaktif.

Penelitian ini memiliki lima tahap. Pertama, pada tahap *Analyze* peneliti melakukan analisis kebutuhan sebagai studi pendahulu dan upaya pengumpulan informasi mengenai sarana pendukung pembelajaran, proses pembelajaran, hingga perangkat pembelajaran yang digunakan. Peneliti melakukan wawancara bersama guru pengampu bisnis online, Mahbub Afandi. Berdasarkan tahap ini, ditemukan kebutuhan sebagai berikut: (a) Kebutuhan alternatif media yang terintegrasi baik materi, contoh yang relevan, dan latihan soal dalam satu media; (b) Kebutuhan alternatif media yang kontekstual sesuai dengan kehidupan nyata dan ilmu yang sedang berkembang di masa sekarang; (c) Kebutuhan alternatif media yang interaktif untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari bisnis online; (d) Belum pernah dikembangkan dan diterapkan media pembelajaran multimedia hasil penelitian terdahulu untuk mata pelajaran bisnis online.

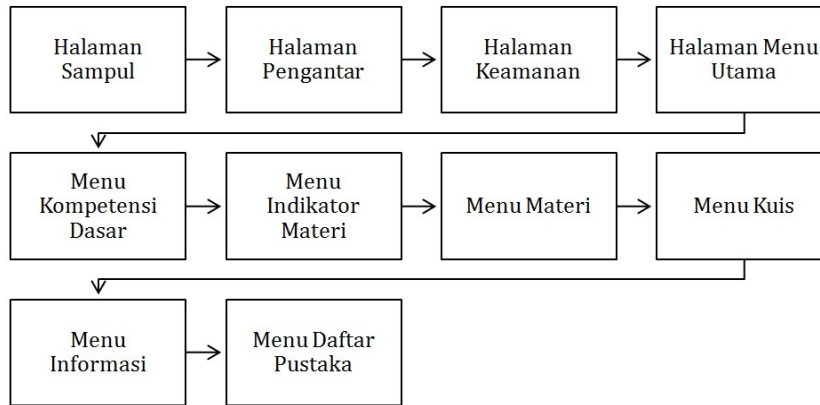
Setelah mendapatkan informasi, pada tahap kedua peneliti melanjutkan perancangan media (*Design*). Peneliti melakukan perancangan materi dan konten yang akan dimuat dalam media terlebih dahulu yang telah disesuaikan dengan kompetensi dasar yang ada dan digunakan oleh sekolah. Pada perancangan media, peneliti menggunakan dua kompetensi dasar berpasangan, yaitu pada Tabel 3.

Tabel 3. Kompetensi Dasar dalam Media Pembelajaran

Kompetensi Dasar	
3.8	Menerapkan pembuatan akun media sosial
4.8	Membuat akun media sosial
3.9	Menerapkan pemasaran online menggunakan media sosial
4.9	Membuat pemasaran online menggunakan media sosial

Sumber: Data Diolah Peneliti (2022)

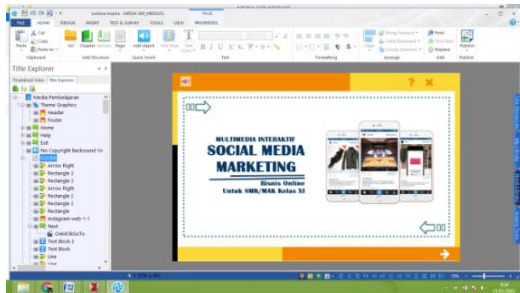
Setelah mengidentifikasi kompetensi dasar, disesuaikan indikator dan tujuan pelajaran yang dibutuhkan. Perancangan dalam tahap *design* adalah perumusan butir-butir materi, dan konten media. Adapun rancangan media pembelajaran ini pada Gambar 1.



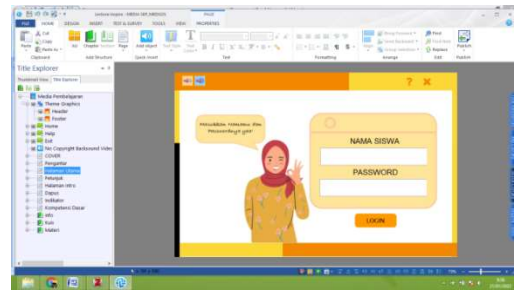
Sumber: Data Diolah peneliti (2022)

Gambar 1. Rancangan Konten Media Pembelajaran

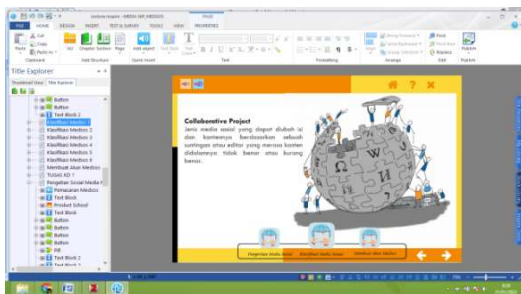
Tahap ketiga *Development* atau pengembangan, peneliti melakukan pembuatan produk media pembelajaran yang dilakukan melalui perangkat lunak *Lectora Inspire* yang disesuaikan dengan rancangan yang telah dibuat dan visual pendukung. Setelah produk media pembelajaran selesai dibuat. Adapun tampilan media yang dihasilkan pada Gambar 2 sampai Gambar 5.



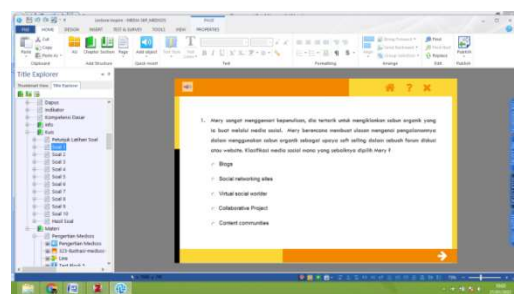
Gambar 2. Halaman Sampul



Gambar 3. Halaman Identitas Pengguna



Gambar 4. Halaman Materi



Gambar 5. Halaman Latihan Soal

Prosedur selanjutnya adalah validasi ahli. Validasi dilakukan oleh ahli bidang media dan materi.

3.1. Analisis Data Validasi Ahli Media

Analisis data didasarkan pada data kuantitatif yang diperoleh dari validator ahli bidang media, menghasilkan persentase pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Analisis Data Validasi Ahli Media

Ahli Media	Total Skor Empirik (T_{se})	Total Skor Harapan (T_{sh})	Persentase (%)	Kategori Kelayakan
Eka Pramono Adi	74	75	98,67%	Sangat Valid

Sumber: Data Diolah Peneliti (2022)

Analisis Data Validasi Ahli Materi

Analisis data dilakukan berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh dari validator ahli bidang materi, peneliti melakukan analisis data dengan hasil pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Analisis Data Validasi Ahli Materi

Ahli Materi	Total Skor Empirik (T_{se})	Total Skor Harapan (T_{sh})	Persentase (%)	Kategori Kelayakan
Mahbub Afandi	64	75	85,33%	Sangat Valid

Sumber: Data Diolah Peneliti (2022)

Uji validasi yang dilakukan memperoleh hasil yang baik. Uji Validasi bidang media memperoleh skor sebesar 98.67% berdasarkan indikator kualitas teknis, kualitas isi, dan kualitas penggunaan media. Validasi ahli materi didasarkan atas indikator kualitas isi, tampilan visual, instruksi dan evaluasi memperoleh hasil 85,33%. Berdasarkan tabel persentase kelayakan media, dapat ditarik kesimpulan jika produk media yang dikembangkan dinyatakan sangat valid karena memperoleh persentase kelayakan media $\geq 81\%$ sehingga dapat dilakukan proses uji coba lapangan dengan tetap memperhatikan saran maupun kritik yang ada.

Tahap keempat *Implementasi*, yakni dilakukan uji coba kepada peserta didik selaku pengguna media pembelajaran untuk mengetahui respon pengguna dan hambatan selama proses penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap Uji coba lapangan dilakukan di Laboratorium Komputer pada 7 Januari 2022 yang diikuti oleh 35 peserta didik kelas XI BDP sebagai responden. Dalam proses uji coba lapangan terdapat hambatan yakni jadwal uji coba lapangan yang dilakukan bersamaan dengan Praktik Kerja Lapangan Alfamart Class secara daring. Perlu diperhatikan pula perangkat keras yang digunakan, seperti LCD dan komputer, agar tidak mengalami masalah teknis saat uji coba berlangsung.

Berdasarkan hasil data kuantitatif responden dari Uji Coba Lapangan, peneliti melakukan analisis data pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Analisis Data Validasi Responden

Responden	Total Skor Empirik (T_{se})	Total Skor Harapan (T_{sh})	Persentase (%)	Kategori Kelayakan
Siswa Kelas XI BDP	2296	2625	87.47%	Sangat Valid

Sumber: Data Diolah Peneliti (2022)

Validasi peserta didik selaku pengguna media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 87,47%. Penilaian peserta didik didasarkan atas tiga indikator, yaitu indikator kualitas teknis, kualitas isi, dan kualitas penggunaan media. Berdasarkan pada tabel persentase kelayakan media, dapat ditarik kesimpulan jika produk yang dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran ini sangat valid karena rekapitulasi penilaian kuesioner sudah mencapai persentase $\geq 81\%$.

Tahap kelima adalah *Evaluate*. Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi produk yang dikembangkan, yakni berupa media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* yang telah berhasil dibuat dan diuji cobakan pada responden. Adapun analisis hasil datanya adalah sebagai berikut: (1) validasi ahli media mendapatkan hasil 98.67%; (2) validasi ahli materi, memperoleh hasil 85,33%; dan (3) Validasi peserta didik selaku pengguna memiliki Persentase 87,47%. Berdasarkan tabel Persentase kelayakan media, produk yang dikembangkan dinyatakan sangat valid karena hasil penilaian sudah mencapai persentase $\geq 81\%$. Alternatif media pembelajaran yang dihasilkan sebagai luaran penelitian valid dan dianggap layak sebagai media penunjang proses belajar mengajar (Khasanah & Prakoso, 2019). Peneliti juga mengukur tingkat keberhasilan tujuan penelitian dan pengembangan produk yang layak berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Penelitian dan pengembangan mewujudkan tujuan penelitian. Membuat media pembelajaran yang dilandasi atas dasar masalah yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran, yakni kurang dimaksimalkannya fasilitas di sekolah. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan belum memenuhi unsur terintegrasi, kontekstual, dan interaktif dalam pembelajaran bisnis online yang praktis, teknis dan dinamis. *Lectora Inspire* dipilih menjadi salah satu media *Authoring Tools* karena cocok digunakan oleh pemula, dan sudah dilengkapi dengan *template* yang variatif (Shalikhah, 2017). Media yang dihasilkan pun bersifat multimedia dan dapat terintegrasi secara langsung dengan latihan soal. Adapun hasil yang diperoleh sesuai dengan fungsi media sebagai alat menangkap, memproses, dan menyusun informasi baik berupa verbal maupun visual (Sadiman, 2012).

Kelayakan produk media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ditentukan oleh validator ahli (Irwandani et al., 2019). Validator memberikan validasi kelayakan materi dan media, evaluasi, dan revisi apabila diperlukan. Persentase validasi materi 85,33%, begitu pula validasi media 98,67% pada kriteria sangat valid. Saran validator media adalah menambahkan daftar rujukan dan perubahan desain tipografi. Berdasar pada saran ahli media, peneliti melakukan revisi satu kali sebelum produk media di uji cobakan. Selama uji coba berlangsung, peneliti mendapati masalah

seperti durasi uji coba produk yang tidak cukup lama membuat peserta didik kurang leluasa dalam mengeksplorasi media pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang disimpan dalam format *executable* dapat diakses peserta didik melalui *google drive*. Tidak semua peserta didik paham dan mahir dalam mengunduh dan memasang *file executable*. Akan tetapi, peserta didik cukup baik dalam menjalankan instruksi yang diberikan peneliti saat uji coba berlangsung.

Peneliti yang akan datang harus memperhatikan dan memastikan durasi uji coba lapangan dan media publikasi produk pengembangan. Memberikan manual book atau tutorial dalam penggunaan media pengembangan akan lebih baik dilakukan sebelum proses uji coba lapangan. Validasi responden memperoleh persentase 87,47% dalam kategori sangat valid. Hal ini membuktikan bahwa penelitian pengembangan ini telah menghasilkan produk pengembangan yang valid untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire*.

4. Simpulan

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa produk pembelajaran multimedia berbasis *Lectora Inspire*. Hasil ini dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran bisnis online untuk kelas XI BDP SMK Islam 1 Durenan Trenggalek yang terintegrasi dan belum pernah diterapkan sebelumnya dalam pembelajaran bisnis online. Validasi ahli media memperoleh persentase 98,67%. Persentase validasi ahli materi sebesar 85,33%, dan persentase validasi peserta didik memperoleh hasil 87,47%. Berdasarkan hasil validasi, produk pengembangan berada pada kategori "sangat valid" berdasarkan persentase kelayakan media menurut Arikunto (2014). Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran ini layak untuk digunakan sebagai alternatif media belajar bisnis online untuk kelas XI BDP SMK Islam 1 Durenan Trenggalek. Selama penelitian dan pengembangan, terdapat beberapa catatan untuk diperbaiki. Seperti, penggunaan resolusi dan ukuran media perlu yang diperhatikan dan disesuaikan dengan perangkat yang biasanya digunakan peserta didik dan penggunaan varian jenis soal sebagai upaya penilaian dimuat lebih beragam dan relevan. Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut, (1) Media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* ini disimpan dalam format *exe*. sehingga bisa dikembangkan kembali untuk dipublikasikan ke *Website* atau diadaptasi kedalam format lainnya (2) Peningkatan pemanfaatan fitur-fitur yang ada dalam *Lectora Inspire* yang disesuaikan dengan topik di dalamnya sehingga media akan lebih variatif, tidak monoton, dan menarik minat peserta didik. (3) Produk media pembelajaran yang dihasilkan memuat dua kompetensi dasar berpasangan, peneliti yang akan datang bisa menambahkan kompetensi dasar yang lain sehingga lebih komprehensif dalam mengakomodasi mata pelajaran bisnis online. Rekomendasi yang dapat diberikan oleh peneliti adalah (1) kolaborasi pembuatan media bersama pendidik; (2) melakukan seminar serta diseminasi kepada pendidik yang akan menerapkan pembuatan media.

Daftar Rujukan

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Akbarini, N. R., Murtini, W., & Rahmanto, A. N. (2018). Design of Interactive Learning Multimedia Development in General Administration Subject. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(4), 138. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v5i4.218>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.

- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction*, (Fifth Edition). Longman.
- Branch, R. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science Business Media, LLC.
- Darmawan, D. (2012). *Inovasi Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Irwandani, Umarella, S., Rahmawati, A., Meriyati, & Susilowati, N. E. (2019). Interactive Multimedia Lectora Inspire Based on Problem Based Learning: Development in The Optical Equipment. *Journal of Physics: Conference Series*, 1155, 012011. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012011>
- Joesolo. (2013). *Lectora Portable: Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif*. <http://surakartahadiningrat.com/2013/04/membangunpembelajaran-interaktif/>
- Khasanah, F., & Prakoso, A. F. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Konsep Badan Usaha Dalam Perekonomian Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa* (Surabaya).
- Latifah, S., Yuberti, Y., & Agestiana, V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 11(1), 9–16. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v11i1.3851>
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nursidik, H., & Suri, I. R. A. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora inspire. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 237. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2583>
- Sadiman. (2012). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan, pemanfaatannya*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Tasrif, E. (2021). Designing of multimedia learning using lectora inspire for informatics education students. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 9(1), 74. <https://doi.org/10.29210/158800>
- Ummi, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Semester II Kelas X SMA berbasis Lectora Inspire. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 6(1), 41. <https://doi.org/10.26858/jnp.v6i1.6041>
- Wibawa, S. C. (2017). The Design and Implementation of an Educational Multimedia Interactive Operation System Using Lectora Inspire. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(1), 74–79. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i1.16633>
- Wicahyo, G. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Materi Perencanaan Pemasaran Kelas X Jurusan Pemasaran Smk Ketintang Surabaya* (Surabaya).
- Widoyoko, E. (2014). *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Pustaka Pelajar.