

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
SOFTWARE *LECTORA INSPIRE* DALAM PEMBELAJARAN
PERAWATAN DAN PERBAIKAN PERALATAN AUDIO
DAN VIDEO DI SMKN 1 RANAH AMPEK
HULU TAPAN**

Tugas Akhir

*Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Departemen Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang*



Oleh:

**YOVI RANDA
NIM. 18065051/2018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
DEPARTEMEN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Berbasis Software *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran
Perawatan dan Perbaikan Peralatan Audio dan Video
di SMKN 1 Ranah Ampek Hulu Tapan

Nama : Yovi Randa

TM/Nim : 2018/18065051

Departemen : Teknik Elektronika

Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, Maret 2023

Disetujui Oleh :

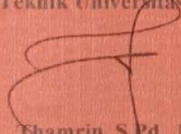
Pembimbing,



Dr. Legiman Slamet, MT
NIP. 19621231 198811 1 005

Mengetahui,

Ketua Departemen Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang



Hamrin, S.Pd., M.T.
NIP. 19750101 200812 1 001

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Dinyatakan LULUS Setelah Dipertahankan Dewan Penguji Tugas Akhir

Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Departemen Teknik

Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Berbasis Software *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran
Perawatan dan Perbaikan Peralatan Audio dan Video
di SMKN 1 Ranah Ampek Hulu Tapan

Nama : Yovi Randa

TM/Nim : 2018/18065051

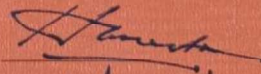
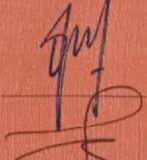

Departemen : Teknik Elektronika

Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, Maret 2023

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Drs. Hanesman, MM	1. 
2. Anggota 1 : Delsina Faiza, ST, MT	2. 
3. Anggota 2 : Thamrin, S.Pd., M.T	3. 

SURAT PERNYATAAN

Saya bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yovi Randa
TM/Nim : 2018/18065051
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir saya dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS SOFTWARE LECTORA INSPIRE DALAM PEMBELAJARAN PERAWATAN DAN PERBAIKAN PERALATAN AUDIO DAN VIDEO DI SMKN 1 RANAH AMPEK HULU TAPAN”** adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan yang lazim. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai masyarakat ilmiah.

Padang, Maret 2023



Yang menyatakan,

Yovi Randa
Nim. 18065051

ABSTRAK

Yovi Randa :Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Software *Lectota Inspire* Dalam Pembelajaran Perawatan dan Perbaikan Peralatan Audio Dan Video di SMKN 1 Ranah Ampek Hulu Tapan. Tugas Akhir Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Departemen Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Interaktif yang valid dan praktis pada mata pelajaran perawatan dan perbaikan peralatan audio dan video di SMKN 1 Ranah Ampek Hulu Tapan. Dalam mengembangkan media ini, peneliti menggunakan metode pengembangan *Intructional Development Institue (IDI)* dengan menetapkan prinsip-prinsip pendekatan sistem yang meliputi tiga tahapan, yaitu *define*, *develop*, dan *evaluate*. Media pembelajaran Interaktif ini dirancang menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* yang berfungsi untuk membuat media dalam penyampaian materi pembelajaran perawatan dan perbaikan peralatan audio dan video dan juga didalam aplikasi ini dilengkapi dengan menu *question* untuk membuat evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut (1) Validitas media pembelajaran interaktif dinyatakan sangat valid dalam kesesuaian media, desain isi media, dan karakteristik media dengan nilai 95%, (2) Validitas materi pembelajaran interaktif dinyatakan sangat valid dalam aspek materi, penggunaan kalimat dan bahasa dengan persentase 94%. Kepraktisan media pembelajaran interaktif didapat dari respon siswa dengan persentase 85,76% dinyatakan dalam kategori sangat praktis

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Lectora Inspire*, Perawatan dan Perbaikan Peralatan Audio dan Video

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir dalam rangka memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Software *Lectota Inspire* Dalam Pembelajaran Perawatan Dan Perbaikan Peralatan Audio Dan Video Kelas XII Jurusan Teknik Audio Video di SMKN 1 Ranah Ampek Hulu Tapan” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas akhir ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd, MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Thamrin, S.Pd., M.T selaku Kepala Departemen Teknik Elektronika dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang sekaligus Dosen Penguji Tugas Akhir.
3. Ibu Delsina Faiza, S.T., M.T selaku sekretaris Departemen Teknik Elektronika.
4. Bapak Drs. Legiman Slamet, MT selaku Dosen Pembimbing dalam penyusunan tugas akhir.
5. Bapak Drs. Hanesman, MM. selaku tim penguji Tugas Akhir.
6. Bapak Radinin, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMKN 1 Ranah Ampek Hulu Tapan.

7. Majelis Guru dan seluruh Staf Tata Usaha serta Siswa/i SMKN 1 Ranah Ampek Hulu Tapan yang telah membantu dalam penelitian tugas akhir ini.
8. Orang tua yang telah membesarkan, mendidik, memberi perhatian dan dorongan dan do'a yang tiada hentinya. Serta saudara-saudara kandung penulis yang tiada henti memberi semangat kepada penulis dalam menyelesaikan tugas ini ini.
9. Semua teman-teman angkatan 2018 jurusan Teknik Elektronika dan keluarga besar PTE-UNP, khususnya kawan-kawan se-kos gemink yang membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Kepada Nadia yang telah banyak membantu dan memberi semangat kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga kebaikan yang diberikan oleh semua pihak kepada penulis menjadi amal shaleh yang senantiasa mendapat balasan dan kebaikan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini, untuk itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan.

Padang, Februari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Tugas Akhir	7
F. Manfaat Tugas Akhir.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Media Pembelajaran	9
B. Media Pembelajaran Interaktif.....	11
C. Lectora Inspire	13
D. Deskripsi Pembelajaran Perawatan dan Perbaikan Peralatan Audio dan Video.....	17

E. Kerangka Konseptual Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif	18
F. Penelitian Relevan	23
BAB III PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF	25
A. Metode Pengembangan	25
B. Implementasi	34
C. Instrumen Penelitian	39
D. Teknik Pengumpulan Data	40
E. Teknik Analisis Data Validitas dan Praktikalitas	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
A. Deskripsi Karakteristik Responden	50
B. Hasil Perancangan.....	50
C. Hasil Validasi Produk.....	57
D. Hasil Praktikalitas Siswa	66
E. Pembahasan.....	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Awal <i>Lectora Inspire</i>	14
Gambar 2. Tampilan Area Kerja <i>Lectora Inspire</i>	14
Gambar 3. Tampilan Menu dan Toolbar <i>Lectora Inspire</i>	15
Gambar 4. Kerangka Konseptual.....	22
Gambar 5. Skema Perancangan Struktur Media.....	26
Gambar 6. Judul dan Halaman Pembuka	29
Gambar 7. Halaman Login Siswa	29
Gambar 8. Halaman Utama	30
Gambar 9. Halaman Kompetensi.....	31
Gambar 10. Halaman Materi	32
Gambar 11. Halaman Evaluasi.....	32
Gambar 12. Halaman Login Identitas Evaluasi.....	33
Gambar 13. Halaman Profil.....	33
Gambar 14. Halaman Pembuka	34
Gambar 15. Halaman Login Siswa	35
Gambar 16. Halaman Utama	35
Gambar 17. Halaman Kompetensi.....	36
Gambar 18. Halaman Materi	36
Gambar 19. Halaman Evaluasi	37
Gambar 20. Halaman Login Evaluasi Siswa.....	37
Gambar 21. Halaman Profil.....	38
Gambar 22. halaman Judul dan Pembuka	52

Gambar 23. Halaman Login Siswa	53
Gambar 24. Halaman Utama	53
Gambar 25. Halaman Kompetensi.....	54
Gambar 26. Halaman Materi	55
Gambar 27. Halaman Evaluasi	55
Gambar 28. Halaman Login Evaluasi Siswa.....	56
Gambar 29. Halaman Soal Evaluasi	56
Gambar 30. Halaman Profil.....	57
Gambar 31. Sebelum direvisi	61
Gambar 32. Setelah direvisi	62
Gambar 33. Kegiatan Belajar	62
Gambar 34. Sebeleum direvisi	66
Gambar 35. Setelah direvisi	66

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kompetensi Dasar untuk pembuatan media interaktif	17
Tabel 2. Kompetensi Dasar Perawatan dan Perbaikan Peralatan Audio Video	27
Tabel 3. Angket Validasi Ahli Media	41
Tabel 4. Angket Validasi Ahli Materi.....	43
Tabel 5. Angket respon siswa terhadap praktikalitas media pembelajaran interaktif	44
Tabel 6. Kriteria Validitas	48
Tabel 7. Kriteria Praktikalitas.....	49
Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Media Tentang Kesesuaian Media	58
Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Media Tentang Desain Isi Media	59
Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Media Tentang Karakteristik Media	60
Tabel 11. Hasil Persentase Validitas Ahli Media	60
Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Materi Tentang Materi	63
Tabel 13. Hasil Validasi Ahli Materi Tentang Penggunaan Kalimat dan Bahasa	64
Tabel 14, Hasil Validasi Ahli Materi Tentang Penyajian	64
Tabel 15. Hasil Persentase Ahli Materi	65
Tabel 16. Hasil Praktikalitas Siswa	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 KI dan KD	76
Lampiran 2. Hasil Uji Validitas Ahli Media	78
Lampiran 3. Hasil Uji Validitas Ahli Materi.....	80
Lampiran 4. Hasil Uji Praktikalitas Siswa	82
Lampiran 5. Angket Penilaian Ali Media	83
Lampiran 6. Angket Penilaian Ahli Materi.....	87
Lampiran 7. Angket Respon Praktikalitas Siswa	91
Lampiran 8. Silabus	159
Lampiran 9. RPP.....	173
Lampiran 10. Surat Validator.....	189
Lampiran 11. Surat Izin Melakukan Penelitian dari Kampus	190
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Sumbar	191
Lampiran 13. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah	192
Lampiran 14. Dokumentasi	193

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, sebab dengan adanya pendidikan akan tercipta sumber daya manusia terdidik yang mampu menghadapi perkembangan zaman yang semakin lama semakin maju. Menurut undang-undang No 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang sistem Pendidikan Nasional bahwa tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Faktor-faktor yang mempengaruhi mutu pendidikan antara lain guru, peserta didik, materi pembelajaran, sumber belajar, media, sarana dan prasarana serta proses pembelajaran.

Media adalah segala bentuk dan saluran penyampai pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan (Nunuk Suryani, 2018:2). Media juga sebagai perantara guru untuk menyajikan segala sesuatu/pesan yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa tetapi dapat digambarkan secara tidak langsung oleh media.

Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar pada siswa. Hal ini sejalan dengan dengan pernyataan Gagne, Briggs & Wager (Winataputra,

2008: 19) menyatakan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar pada siswa. Definisi lain dikemukakan oleh Trianto (2009: 17) bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuanyang diharapkan.

Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2010:3) menyatakan bahwa secara garis besar media mengacu pada manusia, materi, dan peristiwa, kondisi tersebut memberikan kondisi kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Media pembelajaran juga sangat membantu peserta didik maupun guru dalam proses pembelajaran di kelas. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, karena mampu membantu guru dalam menyampaikan berbagai pesan dari bahan pelajaran dengan pertimbangan yang matang. Media pembelajaran sangat mempengaruhi berhasil atau tidaknya materi yang disampaikan oleh guru. Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dapat menimbulkan dan menumbuhkan minat belajar peserta didik, bahkan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Daryanto, 2013:8)

Salah satu software yang mampu membuat media pembelajaran adalah program aplikasi *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi media pembelajaran. Kelebihan aplikasi *Lectora Inspire* yaitu mudah untuk digunakan baik sebagai media pembelajaran serta dalam penyusunan evaluasi. Dengan menggunakan

Lectora Inspire, guru bisa menyediakan bahan ajar bagi peserta didik. Guru juga dapat menampilkan video, gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran. Dengan demikian media interaktif berbasis *Lectora Inspire* tersebut yang digunakan akan lebih beranekaragam, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan minat serta keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran *lectora inspire* merupakan media yang menarik dapat dilakukan sebagai salah satu upaya menumbuhkan fungsi pendidikan dan menjadi daya pendorong agar tercapainya suatu proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Tidak menutup kemungkinan bahwa di dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mampu menimbulkan inovasi hasil teknologi yang bisa dimanfaatkan pada proses pembelajaran. Pendidik di sini diarahkan untuk bisa menggunakan alat dan bahan yang telah disediakan di sekolah agar mampu mengikuti perkembangan zaman. Guru juga bukan sekedar menggunakan media pembelajarannya saja tetapi dituntut berketerampilan membuat media pembelajaran yang didukung dengan alat dan bahan yang efektif dan efisien, karena di sini guru harus dituntut mampu mengembangkan keterampilan membuat media tersebut jika media yang akan digunakan belum tersedia (Arsyad, 2017:59).

Berdasarkan observasi dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti disaat melaksanakan program pengalaman lingkungan kependidikan di SMKN Ranah Ampek Hulu Tapan pada semester Juli-Desember tahun 2021, peneliti menemukan fakta bahwa pemahaman siswa terhadap materi

perawatan dan perbaikan peralatan audio dan video yang disampaikan masih kurang karena hanya mengandalkan sumber belajar dari buku. Dari observasi tersebut menunjukkan bahwa masih belum tersedia media pembelajaran yang mampu mengkonkretkan materi yang bersifat abstrak dengan metode yang lebih interaktif untuk membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dalam proses pembelajaran, dalam proses belajar mengajar tersebut hanya difasilitasi dengan media seperti buku cetak, media visual, sarana papan tulis yang digunakan oleh pendidik, selain itu guru juga menggunakan metode yang didominasi dengan ceramah dan diselingi dengan mencatat sehingga peserta didik di dalam suatu pembelajaran terlihat pasif. Hal tersebut digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi namun media yang digunakan oleh pendidik masih belum maksimal sehingga kurang menarik motivasi dan minat peserta didik untuk dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu dicari alternatif pembelajaran dengan melakukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang praktis serta mampu mendukung aktivitas belajar siswa didalam kelas. Dengan demikian proses pembelajaran dapat berlangsung aktif, inovatif, dan kreatif. Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut dengan menggunakan media interaktif. Dengan demikian perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Perawatan Dan Perbaikan Peralatan Audio dan Video Kelas XII

Jurusan Teknik Audio Video Di SMKN 1 Ranah Ampek Hulu Tapan dengan menggunakan software *Lectora Inspire*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut :

1. Guru mata pelajaran perawatan dan perbaikan peralatan audio dan video masih menggunakan media pembelajaran sederhana berupa buku cetak, media visual dan sarana papan tulis.
2. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi.
3. Guru kesulitan menjelaskan materi-materi yang bersifat abstrak kepada siswa melalui media belajar yang tersedia yaitu media papan tulis dan buku modul belajar.
4. Siswa kesulitan memahami materi-materi yang bersifat abstrak melalui media belajar yang tersedia dan digunakan guru di dalam kelas.
5. Belum adanya guru di SMKN 1 Ranah Ampek Hulu Tapan yang memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dalam proses kegiatan pembelajaran Perawatan dan Perbaikan Peralatan Audio dan Video.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diidentifikasi maka peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus tugas akhir yaitu :

1. Peneliti memfokuskan bagaimana merancang media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *lectora inspire* dalam pembelajaran

Perawatan dan Perbaikan Peralatan Audio dan Video kelas XII Jurusan Teknik Audio Video semester ganjil tahun 2022.

2. Pengujian pada perangkat yang dibuat hanya sebatas pengujian produk. Apakah produk media yang dibuat sesuai dengan standar kelayakan media pembelajaran. (tidak diuji pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana respon dosen selaku ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis software *Lectora Inspire* dalam pembelajaran Perawatan dan Perbaikan Peralatan Audio dan Video kelas XII Jurusan Teknik Audio Video semester ganjil tahun 2022?
2. Bagaimana respon guru selaku ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis software *Lectora Inspire* dalam pembelajaran Perawatan dan Perbaikan Peralatan Audio dan Video kelas XII Jurusan Teknik Audio Video semester ganjil tahun 2022 yang dikembangkan?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis software *Lectora Inspire* dalam pembelajaran Perawatan dan Perbaikan Peralatan Audio dan Video kelas XII Jurusan Teknik Audio Video semester ganjil tahun 2022 yang dikembangkan?

E. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tugas akhir ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui respon dosen selaku ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis software *Lectora Inspire* pada pembelajaran Perawatan dan Perbaikan Peralatan Audio dan Video kelas XII Jurusan Teknik Audio Video semester ganjil tahun 2022.
2. Mengetahui respon guru selaku ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis software *Lectora Inspire* pada pembelajaran Perawatan dan Perbaikan Peralatan Audio dan Video kelas XII Jurusan Teknik Audio Video semester ganjil tahun 2022 yang dikembangkan.
3. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis software *Lectora Inspire* dalam pembelajaran Perawatan dan Perbaikan Peralatan Audio dan Video kelas XII Jurusan Teknik Audio Video semester ganjil tahun 2022 yang dikembangkan.

F. Manfaat Tugas Akhir

Berdasarkan tujuan yang telah dikemukakan tersebut, adapun kegunaan tugas akhir sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut

- a. Menjadi bahan referensi bagi peneliti lainnya yang akan melakukan pengembangan berbasis *Lectora Inspire*

- b. Memberikan kontribusi pemikiran dalam hal pengembangan media berbasis *Lectora Inspire*

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang diperoleh dalam penelitian ini adalah :

a. Bagi Peserta didik

Diharapkan mampu memberikan tambahan bahan dan sumber belajar bagi siswa serta membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

b. Bagi Guru

Sebagai pengetahuan dan informasi serta alternatif bahan ajar bagi guru serta mampu membantu guru mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, serta mengembangkan imajinatif yang ada pada diri siswa.

c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah dalam mengoptimalkan sarana pembelajaran disekolah dan memberikan inovasi pembelajaran bagi sekolah.