

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SIMULASI DIGITAL
DENGAN LECTORA INSPIRE UNTUK KELAS X TEKNIK
AUDIO VIDEO PADA SMK**

TESIS



**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan
Gelara Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan**

**Oleh
ISRANIKA BUKHARLA
NIM. 14138026**

**PROGRAM PASCASARJANA FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2017

ABSTRACT

Isranika Bukharla, 2017. *Development Learning Media of Digital Simulation with Lectora Inspire for subject at X Class of Audio Video Engineering at SMK Negeri 2 Payakumbuh.*

This research was based on the facts, low of quality learning media that cause the lack of interest and motivation of student learning. The impact of the lack of student motivation was seen from the low of student learning outcomes in the subjects of Digital Simulation. The purpose of this research was to develop Learning Media with Lectora Inspire that's valid, practical, and effective on subjects Digital Simulation.

The method used in this research is the Research and Development (R&D) by using a development model ADDIE which includes five stages: (1) Analysis: analysis of needs, (2) Design: preparation before manufacture of the product, (3) Development: product development, (4) Implementation: to test products (5) Evaluation: a comprehensive assessment of the results of the the products developed.

The findings of this study shows that the learning media Digital Simulation is valid, practical, and effective to be used as a medium of learning support. Larning media of Digital Simulation can significantly improve the student interest and students learning outcomes. This research recommended to teachers and principals of SMK Negeri 2 Payakumbuh to develop the learning media of Digital Simulation with Lectora Inspire in learning.

Keywords: *Learning Media, Lectora Inspire, Research and Development, ADDIE.*

ABSTRAK

Isranika Bukharla, 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Simulasi Digital dengan *Lectora Inspire* untuk Kelas X Teknik Audio Video di SMK Negeri 2 Payakumbuh. Tesis Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kualitas media pembelajaran yang menyebabkan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa. Dampak dari kurangnya motivasi belajar siswa terlihat dari rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* yang valid, praktis, dan efektif pada mata pelajaran Simulasi Digital.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap yaitu (1) *Analysis*: analisis kebutuhan, (2) *Design*: persiapan sebelum pembuatan produk, (3) *Development*: pengembangan produk, (4) *Implementation*: ujicoba produk, (5) *Evaluation*: penilaian menyeluruh terhadap hasil produk yang dikembangkan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Simulasi Digital adalah valid, praktis, dan efektif untuk dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran. Media pembelajaran Simulasi Digital dapat meningkatkan minat belajar siswa dan juga meningkatkan hasil belajar siswa. Diharapkan untuk guru dan kepala sekolah SMK Negeri 2 Payakumbuh agar dapat mempergunakan Media Pembelajaran Simulasi Digital dengan *Lectora Inspire* ini dalam pembelajaran.

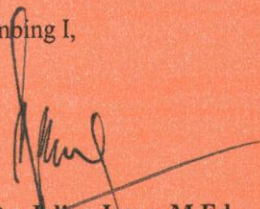
Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Lectora Inspire*, *Research and Development*, *ADDIE*.

LEMBAR PENGESAHAN

Mahasiswa : Isranika Bukharla
NIM : 14138026
Program Studi : Magister (S2) PTK

MENYETUJUI

Pembimbing I,



Prof. Dr. Julius Jama, M.Ed.
NIP. 19420205 196706 1 001


Pembimbing II,



Dr. Ridwan, M.Sc.Ed.
NIP. 19520116 197903 1 002

PENGESAHAN


Dekan,



MEKUTERNAI RESKI TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS TEKNIK

Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T.
NIP. 19591204 198503 1 004

Ketua Pascasarjana FT,



Prof. Dr. Nizwardi Jalinus, M.Ed.
NIP. 19520822 197710 1 001

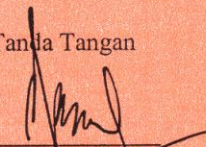
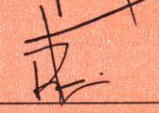

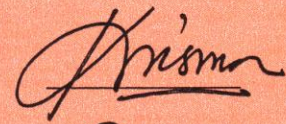

PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS

TESIS

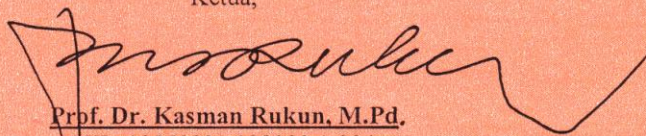
Mahasiswa : Isranika Bukharla
NIM : 14138026

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis

Program Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
Program Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
Tanggal : 22 Maret 2017

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Prof. Dr. Jalius Jama, M.Ed.</u> (Ketua)	
2.	<u>Dr. Ridwan, M.Sc.Ed.</u> (Sekretaris)	
3.	<u>Dr. Usmeldi, M.Pd.</u> (Anggota)	
4.	<u>Krismadinata, S.T, M.T, Ph.D.</u> (Anggota)	
5.	<u>Dr. Dedy irfan, M.Kom.</u> (Anggota)	

Padang, 22 Maret 2017
Program Studi Magister (S2) Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
Ketua,


Prof. Dr. Kasman Rukun, M.Pd.
NIP. 19550921 198303 1 004

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Simulasi Digital dengan *Lectora Inspire* untuk Kelas X Teknik Audio Video pada SMK” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang, maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penelitian, dan rumusan saya sendiri, kecuali arahan tim pembimbing dan kontibutor.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hokum yang berlaku.

Padang, 10 Februari 2017

Saya yang menyatakan,



Isranika Bukharla

NIM. 14138026

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah ‘Alamiin, puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Simulasi Digital dengan *Lectora Inspire* untuk Kelas X Teknik Audio Video pada SMK”. Salawat dan salam semoga selalu dilimpahkan Allah SWT kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang dengan seluruh jiwa dan raganya membawa umat manusia dari kehidupan jahiliyah menuju alam yang penuh dalam cahaya ilmu pengetahuan, aqidah yang baik dan berakhlak mulia.

Tesis ini disusun dalam rangka memenuhi syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Magister (S2) Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Dalam penelitian dan penulisan tesis ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Jalius Jama, M.Ed selaku Pembimbing I dan Bapak Dr. Ridwan, M.Sc.Ed selaku Pembimbing II yang telah membantu peneliti dalam memberikan arahan dan dukungan sehingga penelitian tesis ini dapat diselesaikan.
2. Bapak Dr. Usmeldi, M.Pd., Krismadinata, S.T, M.T, Ph.D. dan Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom selaku contributor yang telah memberikan saran dan kritik demi kesempurnaan tesis ini.
3. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd, M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
4. Prof. Dr. Kasman Rukun, M.Pd selaku Ketua Program Magister S2 Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Drs. Dalius selaku Kepala Sekolah SMK N 2 Payakumbuh.

6. Ibu Dra. Yenizar dan Bapak Drs. Asmadi selaku Guru Mata Pelajaran Simulasi Digital SMK N 2 Payakumbuh.
7. Teristimewa untuk orang tua tercinta serta seluruh keluarga yang selalu memberikan do'a serta dorongan.
8. Semua rekan-rekan yang telah memberikan masukan, wawasan dan motivasi dalam penyusunan tesis ini.

Atas segala arahan, bimbingan, motivasi, dan bantuan yang diberikan semoga menjadi amal ibadah dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Aamiin.

Peneliti menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu peneliti sangat membutuhkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca guna perbaikan di masa yang akan datang. Peneliti berharap, semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Februari 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS	iv
PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Spesifikasi Produk.....	8
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	11
1. Pembelajaran.....	11
2. Media Pembelajaran.....	14
3. Video Pembelajaran.....	32
4. Lectora Inspire.....	34
5. Model Pengembangan.....	36
6. Mata Pelajaran Simulasi Digital.....	44

7. Produk yang diharapkan.....	48
B. Penelitian Relevan.....	49
C. Kerangka Berpikir.....	52
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan.....	54
B. Prosedur Pengembangan.....	55
C. Definisi Operasional.....	59
D. Subjek Penelitian.....	60
E. Jenis Data.....	60
F. Instrumen Pengumpul Data.....	60
G. Teknik Analisis Data.....	67
BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN PRODUK DAN PEMBAHASAN	
A. Proses Pengembangan Produk.....	71
B. Hasil Analisis Data.....	85
C. Pembahasan.....	88
BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	91
B. Implikasi.....	91
C. Saran.....	92
DAFTAR RUJUKAN...	94
LAMPIRAN.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1. Hasil Ujian Siswa Kelas X TAV	3
2.1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Simulasi Digital.....	46
3.1. Kisi-Kisi Angket Validasi Media	61
3.2. Kisi-Kisi Angket Validasi Materi.....	62
3.3. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Respon Guru.....	61
3.4. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas ResponSiswa.....	63
3.5. Klasifikasi Indeks Reliabilitas Soal.....	65
3.6. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal.....	66
3.7. Klasifikasi Daya Pembeda Soal.....	67
3.8. Tabel Interpretasi Nilai Kappa.....	68
3.9. Kategori Praktikalitas.....	69
4.1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Simulasi Digital.....	77
4.2. Tabel Hasil Validasi Media.....	85
4.3. Tabel Hasil Validasi Materi.....	86
4.4. Data Penilaian Praktikalitas Menurut Respon Guru.....	87
4.5. Data Penilaian Praktikalitas Menurut Respon Siswa.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Berpikir.....	53
3.1. Model ADDIE..	55
3.2. Prosedur Pengembangan Model ADDIE..	59
4.1. Tahapan ADDIE.....	73
4.2. Rancangan Halaman Depan Media Pembelajaran..	78
4.3. Rancangan Halaman Menu Utama Media Pembelajaran.....	79
4.4. Rancangan Halaman Materi Media Pembelajaran..	80
4.5. Halaman Depan Media Pembelajaran...	80
4.6. Halaman Menu Utama Media Pembelajaran.....	81
4.7. Halaman Materi Media Pembelajaran.....	81
4.8. Desain Halaman Awal Media Pembelajaran.....	82
4.9. Desain Halaman Awal Media Pembelajaran.....	83
4.10. Desain Halaman Materi Media Pembelajaran.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian dari Dinas.....	98
2. Surat Selesai Penelitian dari SMK.	99
3. Silabus.	100
4. RPP Memahami Buku Digital.....	106
5. RPP Menerapkan Pemformatan Buku Digital.	113
6. RPP Publikasi Buku Digital	127
7. Angket Validasi Media Validator 1.	135
8. Angket Validasi Media Validator 2.	139
9. Angket Validasi Media Validator 1 Valid.....	143
10. Angket Validasi Media Validator 2 Valid.....	148
11. Angket Validasi Materi Validator 1 Valid.	153
12. Angket Validasi Materi Validator 2 Valid.	157
13. Angket Praktikalitas Respon Guru 1.....	161
14. Angket Praktikalitas Respon Guru 2.....	166
15. Tabel Distribusi Hasil Uji Validitas	171
16. Tabel Distribusi Hasil Uji Reliabilitas... ..	172
17. Tabel Distribusi Daya Beda dan Indeks Kesukaran.....	173
18. Analisis Validitas Butir Soal.	174
19. Analisis Reliabilitas Tes Uji Coba	181
20. Analisis Daya Beda dan Indeks Kesukaran.....	184
21. Analisis Validasi Media.	185
22. Analisis Validasi Materi	187
23. Analisis Uji Praktikalitas Respon Guru.	189
24. Analisis Uji Praktikalitas Respon Siswa.	190
25. Soal Uji Coba..	192
26. Soal Valid.....	198
27. Nilai Siswa..	203

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses atas dasar hubungan timbal balik guru dan siswa yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pendidikan.

Proses belajar mengajar (PBM) seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi menjadi sulit diajarkan oleh guru dan sulit dipahami siswa. Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi siswa. Salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah penggunaan media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mengajar. Kustandi (2011:9) menyatakan “Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas mana pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”.

Media pembelajaran dibuat dan dapat digunakan sesuai dengan subyek dan urgensi dari mata pelajaran. Subyek mata pelajaran yang

cenderung bersifat hafalan atau teoritis dalam pentransferannya mungkin cukup hanya dengan memakai buku panduan. Lain halnya dengan pembelajaran yang cenderung ke arah aplikatif atau praktek yang membutuhkan informasi tambahan. Dalam pelajaran praktek, dalam memvisualkan suatu bahan ajar terkadang mengalami hambatan yang disebabkan oleh keterbatasan pengajar, peralatan, alat, bahan, biaya dan sebagainya di mana proses penyampaian informasi atau transfer ilmu tidak cukup hanya dengan penyampaian secara verbal (ceramah).

Tidak bisa dipungkiri bahwa kemajuan teknologi multimedia mampu memberi kesan yang besar dalam bidang media pembelajaran karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Multimedia telah mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamik. Gabungan berbagai media yang memanfaatkan indra penglihatan dan pendengaran mampu menarik minat belajar. Namun yang lebih utama ialah pencapaian tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, karena media pembelajaran hanya bertindak sebagai alat bantu guru. Media pembelajaran tidak akan mengambil alih tempat dan tugas guru.

Mata pelajaran Simulasi Digital adalah salah satu mata pelajaran produktif yang harus dipelajari oleh siswa kelas X program keahlian Teknik Audio Video. Simulasi Digital adalah mata pelajaran yang membekali siswa agar dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep melalui media digital. Simulasi Digital dalam pembelajaran berarti pembelajaran dengan pemanfaatan teknolog informasi dan komunikasi melalui pengembangan bahan ajar berbasis digital. Selain itu, pembelajaran Simulasi Digital merupakan mata pelajaran yang dapat dijadikan sebagai wahana melatih siswa untuk menjadi tenaga kerja terdidik karena pembelajaran Simulasi Digital menggabungkan teori dan praktek, serta meningkatkan ketajaman penalaran siswa dalam memahami dan mengidentifikasi dunia digital. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Simulasi Digital tentu akan sangat membantu guru dalam menyampaikan materi dan mencapai

efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktek serta dapat memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada jurusan X TAV SMK Negeri 2 Payakumbuh ditemukan bahwa pembelajaran pada mata pelajaran Simulasi Digital belum optimal, hal itu terlihat dari hasil belajar beberapa orang siswa yang tergolong rendah, yaitu di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Berikut tabel nilai hasil ujian siswa.

Tabel 1.1 Hasil Ujian Siswa Kelas X TAV pada Mata Pelajaran Simulasi Digital

No.	Kelas	Rata-rata Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Siswa	
				<75	≥75
1	X TAV	71,07	28	8	20
Persentase			100%	28,57%	71,42%

Sumber : Guru Mata Diklat Simulasi Digital SMK Negeri 2 Payakumbuh

Berdasarkan Tabel 1 di atas terlihat terdapat delapan dari dua puluh delapan siswa, yaitu sekitar 28.57% dari jumlah siswa mendapat nilai di bawah rata-rata KKM (<75). Selain itu, pada tabel juga dapat dilihat rata-rata kelas X TAV juga tergolong rendah karena hanya kurang dari batas KKM (75) yaitu hanya 71.07. Dengan kata lain, tujuan pembelajaran yang hendak dicapai masih ada yang belum bisa dicapai oleh siswa.

Dari hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Audio Video di SMK Negeri 2 Payakumbuh, ditemukan bahwa materi yang dipaparkan bersifat abstrak dalam artian materi yang dipelajari butuh pemahaman dan penggambaran secara nyata kepada siswa sehingga materi tersebut sulit dipahami oleh siswa jika sumber hanya dari buku yang disediakan guru. Saat proses pembelajaran sebagian besar guru memakai pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan *power point* dengan metode ceramah dan tanya jawab tanpa ada variasi metode atau model pembelajaran yang lain, sehingga keadaan ini

mengakibatkan sebagian siswa jenuh dengan suasana belajar, karena siswa hanya mendengarkan guru dikelas, selain itu mengurangi minat dan motivasi siswa dalam memahami konsep pelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran sudah digunakan oleh guru mata pelajaran, media yang digunakan sebelumnya adalah slide *PowerPoint*, namun masih berupa media yang membantu guru dalam penyampaian materi. Media *Power Point* tersebut masih terbatas pada teks dan gambar, gambar yang ditampilkan pada slide juga merupakan gambar yang sama pada buku paket. Media *power point* belum dilengkapi dengan animasi yang dapat menarik minat belajar siswa untuk memperhatikan pelajaran, serta belum dilengkapi video pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa cenderung merasa bosan yang mengakibatkan siswa kehilangan minat dan motivasi belajar sehingga nanti akan mempengaruhi hasil belajar siswa dan berakibat tujuan pembelajaran tidak tercapai. Selain itu guru belum mengenal *software Lectora Inspire* yang bisa digunakan sebagai alternatif membuat media pembelajaran.

Permasalahan tersebut sudah banyak ditemukan di berbagai sekolah, seperti di SMK Negeri 1 Padang, proses pembelajaran belum memanfaatkan media pembelajaran yang efektif, pada pembelajaran simulasi digital di dalam kelas guru masih menggunakan media presentasi seperti powerpoint, sehingga disaat guru menyampaikan materi pembelajaran banyak siswa yang belum mengerti dengan materi yang diajarkan. Terkadang sebagian siswa masih sulit untuk memulai proses praktikum akibat belum memahami materi yang telah diajarkan. Hal ini juga terjadi di SMK Negeri 2 Singaraja, pada proses pembelajaran ini masih ditemui permasalahan yakni rendahnya pemahaman peserta didik dalam penguasaan materi. Permasalahan-permasalahan yang ditemui adalah salah satu Keterbatasan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa powerpoint dan buku yang didownload dari internet.

Presentasi *powerpoint* yang digunakan untuk menyampaikan materi tentang Simulasi Digital belum maksimal, hal tersebut dikarenakan guru yang mengampu mata pelajaran kesulitan dalam mengembangkan secara maksimal memakai aplikasi *powerpoint* untuk membuat tampilan presentasi yang lebih menarik, hal ini menurut Sudarmaji (2015) dikarenakan aplikasi *powerpoint* tidak memiliki menu yang dapat digunakan untuk : (1) menambahkan tombol secara langsung, (2) membuat soal evaluasi, (3) menambahkan *template* yang lengkap untuk digunakan sebagai dasar desain tampilan media pembelajaran (4) mempublish presentasi dengan format .exe. Sehingga jika ingin membuat presentasi yang menarik menggunakan *powerpoint* dibutuhkan keahlian khusus dan waktu yang lama bila menggunakan teknik-teknik penyajian (animasi) yang kompleks.

Kemajuan teknologi dewasa ini menghasilkan beberapa aplikasi yang bermanfaat dalam dunia pendidikan. Beberapa aplikasi tersebut dapat digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang sangat menarik. Ada banyak *software/aplikasi* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran diantaranya *power point*, *aurora 3d animation maker*, *prezi*, *macromedia flash*, *lectora inspire*, dll. *Software power point*, *aurora 3d animation* dan *prezi* merupakan *software* yang dikhususkan untuk membuat persentasi kerja, meskipun juga sering digunakan untuk membuat media pembelajaran. *Software macromedia flash* juga cocok untuk membuat media pembelajaran dengan hasil menarik, tetapi akan sulit karena *macromedia flash* harus menggunakan bahasa pemograman. Sedangkan aplikasi *Lectora Inspire* merupakan *software* yang memang diciptakan khusus untuk membuat media pembelajaran. *Lectora Inspire* saat ini sedang banyak diterapkan di beberapa lingkungan instansi pendidikan karena sangat mudah dalam penggunaannya untuk menciptakan media pembelajaran. *Lectora Inspire* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif aplikasi untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Lectora Inspire memiliki beberapa menu yang mempermudah pengguna dalam menciptakan media pembelajaran, diantaranya : (1) memiliki menu untuk menambahkan tombol ke dalam media pembelajaran secara langsung, (2) tersedia menu untuk membuat serta mengolah soal evaluasi, (3) tersedia menu untuk mengolah gambar, video, serta animasi, (4) tersedia *template* yang sangat lengkap sebagai dasar desain pembuatan media pembelajaran, (5) menyediakan media *Library* yang sangat membantu pengguna, (6) konten yang dikembangkan bisa dipublikasikan ke berbagai output seperti *HTML5*, *single file executable (.exe)*, maupun standar *E-learning* seperti *SCORM* dan *AICC* (7) fitur-fitur yang disediakan sangat memudahkan pemula membuat media pembelajaran.

Beranjak dari permasalahan tersebut, maka perlu dikembangkan media pembelajaran Simulasi Digital dengan *Lectora Inspire* untuk Kelas X Teknik Audio Video pada SMK yang dapat dijadikan sebagai media pendukung guru dalam menyampaikan materi dan sebagai media belajar bagi siswa SMK.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan kenyataan yang ada di lapangan, maka masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran pada mata pelajaran Simulasi Digital masih didominasi dengan *teacher's centered*.
2. Menurunnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan media pembelajaran Simulasi Digital yang sebelumnya kurang menarik minat dan perhatian siswa.
3. Guru kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan menarik menggunakan aplikasi *powerpoint*
4. Guru belum mengenal aplikasi *Lectora Inspire* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dengan mudah tetapi dengan hasil yang menarik bagi siswa.

5. Belum adanya pengembangan media pembelajaran Simulasi Digital dengan *Lectora Inspire* sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pada kelas X Teknik Audio Video SMK Negeri 2 Payakumbuh.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya batasan masalah. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan Media Pembelajaran Simulasi Digital dengan *Lectora Inspire*. Materi pokok dalam media pembelajaran yang dikembangkan hanya menyangkut materi pada mata pelajaran Simulasi Digital untuk siswa kelas X SMK dengan materi pokok buku digital.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Mengembangkan Media Pembelajaran Simulasi Digital dengan *Lectora Inspire* untuk Kelas X Teknik Audio Video pada SMK Negeri 2 Payakumbuh?
2. Bagaimana validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran Simulasi Digital dengan *Lectora Inspire* untuk Kelas X Teknik Audio Video pada SMK Negeri 2 Payakumbuh?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran Simulasi Digital dengan *Lectora Inspire* untuk kelas X Teknik Audio Video pada SMK Negeri 2 Payakumbuh.

2. Mengungkapkan validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran Simulasi Digital dengan *Lectora Inspire* untuk kelas X Teknik Audio Video pada SMK Negeri 2 Payakumbuh.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses belajar mengajar mata pelajaran Simulasi Digital.
- b. Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga dapat membuat pelajaran Simulasi Digital menjadi pembelajaran yang menyenangkan.
- c. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi, terutama jika guru mengajar mata pelajaran yang sama pada beberapa kelas.

2. Bagi Siswa

- a. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga siswa bisa meningkatkan pemahaman terhadap materi.
- b. Sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar, selain itu juga memberikan pengalaman belajar dengan metode belajar yang dapat membantu untuk belajar aktif.

3. Bagi sekolah.

Merupakan masukan dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah terutama pada mata pelajaran Simulasi Digital.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Media pembelajaran Simulasi Digital dikembangkan dengan menggunakan *software Lectora Inspire* untuk desain media dan *software Camtasia* untuk pengeditan video.
2. Media yang dikembangkan dilengkapi dengan teks, gambar, animasi, video, dan *audio*. Video pembelajaran dalam media adalah video tutorial yang proses pengambilannya direkam melalui webcam dan juga video yang diambil dari sumber internet untuk memperkuat contoh pembelajaran.
3. Media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* yang dikembangkan dibuat dengan format *.exe* sehingga bisa digunakan tanpa software tambahan. Kapasitas penyimpanan kurang dari 200 *Mega Byte* (MB) yang dapat dengan mudah disimpan dengan mudah dalam CD maupun *Flashdisc*.
4. Media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan guru di dalam kelas maupun secara mandiri oleh siswa kelas X SMK.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi dari penelitian ini adalah bahwa:

- a. Sekolah sudah memiliki fasilitas komputer untuk keperluan pembelajaran.
- b. Sebagian besar guru SMK memiliki kemampuan mengoperasikan komputer.
- c. Sebagian besar siswa SMK kelas X memiliki ketertarikan pada pembelajaran yang lebih menarik.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* ini yaitu:

- a. Dalam menguji produk dilakukan oleh ahli yang jumlahnya terbatas.

Dalam pengujian pengembangan media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* hanya dilakukan oleh 4 validator yaitu dua dosen yang ditunjuk sebagai ahli media dan 2 guru yang ditunjuk sebagai ahli materi. Sedangkan subjek penelitian dilakukan hanya pada satu kelas saja.

b. Keterbatasan materi dalam pengembangan

Materi pada mata pelajaran Simulasi Digital yang dikembangkan terbatas dalam media, yaitu hanya menyangkut materi Buku Digital dan hanya poin-poin penting materi saja yang dimasukkan ke dalam media pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Simulasi Digital dengan *Lectora Inspire* yang sudah valid, praktis dan efektif. Media pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Tahapan awal analisis dilakukan dengan observasi pada SMK N 2 Payakumbuh dan ditemukan bahwa pembelajaran masih belum optimal, sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa. Selanjutnya adalah merancang garis besar isi media dan menyusun instrumen penilaian media, kemudian mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *software Lectora Inspire*. Setelah media dinyatakan valid, media dapat diujicoba dan diimplementasikan pada pembelajaran Simulasi Digital serta dilakukan uji praktikalitas dan uji efektivitas.
2. Validitas dari media pembelajaran adalah 0,73 untuk validasi desain media dan 0,79 untuk validasi materi yang artinya media sudah valid. Hasil dari uji praktikalitas yaitu 89% berdasarkan respon guru dan 81% berdasarkan respon siswa. Tingkat keefektifan dilihat dari persentase pencapaian hasil belajar siswa setelah penggunaan media yaitu 89,29% dari 28 siswa mendapatkan hasil belajar di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran Simulasi Digital dengan *Lectora Inspire* ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber media untuk mendukung proses pembelajaran mata pelajaran Simulasi Digital untuk

Kelas X Teknik Audio Video di SMK Negeri 2 Payakumbuh. Media pembelajaran ini telah melewati uji ahli materi dan uji ahli media, dengan hasil sangat valid. Serta telah melewati uji praktikalitas berdasarkan respon guru dan siswa, dengan hasil sangat sangat praktis. Uji coba penerapan dalam pembelajaran di kelas menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat dijadikan sarana belajar karena materi Simulasi Digital dilengkapi dengan animasi dan video sehingga mempermudah penyerapan materi bagi siswa dan mempermudah guru dalam menerangkan materi pelajaran. Dengan demikian media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru dan sekolah untuk dapat dipakai pada pembelajaran.

Guru diharapkan dapat menggunakan media pada materi pembelajaran lainnya. Penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran memerlukan kesiapan guru dan sekolah dalam melaksanakan pembelajaran. Guru perlu diberikan pelatihan tentang pengembangan media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* misalnya dengan melalui MGMP, sehingga implementasi pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* dapat berjalan lebih baik lagi.

C. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka disarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Bagi guru, media pembelajaran yang dikembangkan ini telah dinyatakan valid, praktis dan efektif, sehingga disarankan untuk dapat dipergunakan dalam pembelajaran pada mata pelajaran Simulasi Digital dan pada materi lain sehingga proses pembelajaran dapat lebih efektif.
2. Bagi siswa, supaya dapat menggunakan media pembelajaran Simulasi Digital secara mandiri, agar memperoleh manfaat dan pemahaman yang optimal.

3. Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan pelatihan terhadap guru-guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik khususnya dengan menggunakan *software Lectora Inspire*.

DAFTAR RUJUKAN

- Annurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- . 2012. *Dasar - dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asra, Sumiati. 2007. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Astutik, Mega. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software *Lectora Inspire* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik di SMK Negeri 2 Surabaya. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/13731/17613>, 20 Februari 2017.
- Azwar, Saifuddin. 2014. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Badudu dan Zain. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 2001. Jakarta: Balai Pustaka.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ertianto, Dimas Wahyu. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan Siswa Kelas X TKBB di SMK N 1 Bendo Magetan. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan Vol 2 Nomer 2/JKPTB/16 (2016) : 145 – 150, <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/14725/18735>, 20 Februari 2017.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- . 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasanah, Nurul. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* pada Pokok Bahasan Struktur Atom dan Sistem Periodik Unsur untuk Kelas X SMA/MA. Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan Vol 3, No 1 (2016),