

**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 :

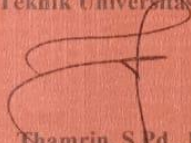
Pembimbing,



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

Mengetahui,

Ketua Departemen Teknik Elektronika  
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang



Fhamrin, 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**

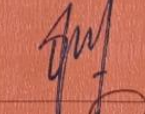
**Nama**

**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 kehadiran 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 tujuan yang 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 mengkongkretkan 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 saran pembelajaran disekolah dan memberikan inovasi pembelajaran bagi sekolah.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran perawatan dan perbaikan peralatan audio dan video di SMK Negeri 1 Ranah Ampek Hulu Tapa ini dapat dikembangkan dengan menggunakan Software *Lectora Inspire* dengan valid dan praktis.

Hasil validitas pengembangan media ini berdasarkan uji validitas oleh validator ahli media dengan persentase 95% dinyatakan sangat valid. Hasil uji validitas oleh ahli materi dengan persentase 94% dinyatakan sangat valid. Sedangkan hasil praktikalitas oleh siswa diperoleh persentase rata-rata adalah 85,76% dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran ini dinyatakan berhasil setelah melalui tahapan pengembangan yang dianalisis berdasarkan validitas, dan praktikalitas.

#### **B. Saran**

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

1. Peneliti lain agar dapat melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran interaktif pada kompetensi dasar atau mata pelajaran yang berbeda sehingga dapat menambah kesempurnaan dan efektivitas dari media pembelajaran baik untuk mata pelajaran perawatan dan perbaikan peralatan audio dan video ataupun mata pelajaran lain secara lebih luas.

2. Guru agar dapat menggunakan media pembelajaran interaktif yang telah valid dan praktis ini dalam penyampaian materi pada proses pembelajaran perawatan dan perbaikan peralatan audio dan video.
3. Siswa agar dapat menggunakan media pembelajaran interaktif ini sebagai sarana untuk belajar mandiri pada mata pelajaran perawatan dan perbaikan peralatan audio dan video, selain pada saat proses pembelajaran di kelas. Sehingga dapat memahami materi pelajaran dengan baik.
4. Kepala Sekolah agar dapat memfasilitasi penggunaan dan pengembangan media pembelajaran interaktif bagi guru dan siswa di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, (2012). *Implementasi Model Pembelajaran Learning Cycle* Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar. Yogyakarta: UIN Yogyakarta.
- Akdon, Riduwan. (2011). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung : Alfabeta
- Arsyad, Azhar .2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta
- Najikhah, F., Budiyo, & Wardi. (2016). “Keefektifan MPI Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA di Kelas 1 Sekolah Dasar.” *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. 4 (2) Hlm. 58-65.
- Mas`ud, M. 2014. *Tutorial Lectora 1 membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta : Pustaka Shonif.
- Muhammad Rizky Ferdian. 2021. “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sd Muhammadiyah Kabanjahe”. <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/16222> Diakses pada Jumat tanggal 9 September 2022 jam 20.51 Wib.
- Mustiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Subhan. 2019. “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK”. Skripsi tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Padang.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, Aditin Putria.(2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sanaky, Hujar AH.2013. *Media pembelajaran interaktif-inofatif*. Yogyakarta : Kaukaba Dipantara.