

**Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan  
Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire*  
Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu**

Ni Rai Vivien Pitriani<sup>1</sup>, I Gusti Ayu Desy Wahyuni<sup>2</sup>, I Ketut Pasek Gunawan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

<sup>1</sup>[vivinpitriani50@gmail.com](mailto:vivinpitriani50@gmail.com), <sup>2</sup>[adesy6166@gmail.com](mailto:adesy6166@gmail.com), <sup>3</sup>[gpasek75@yahoo.com](mailto:gpasek75@yahoo.com)

**Keywords:**

*ADDIE Model;  
Interactive  
Learning Media;  
Lectora Inspire*

**Abstract**

*This study aims to determine the Development of Interactive Learning Media Using Lectora Inspire in the Hindu Religious Education Study Program; determine the feasibility of this learning media based on the assessment of material experts, media experts and learning practitioners; knowing the student's assessment of this learning media. This type of research and development uses the ADDIE development model. At the Development stage, the learning media using Lectora Inspire which was assessed for feasibility by 1 material expert, 1 media expert and 1 learning practitioner, all of them from STAHN MPU Kuturan lecturers. The implementation phase includes two stages, namely small group trials and field trials. The results showed that the Learning Media Using Lectora Inspire was developed through five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation; The feasibility level of this learning media based on the assessment of material experts obtained an average of 4.53 which was included in the very feasible category, media experts obtained an average of 4.48 which was included in the very feasible category, and learning practitioners obtained an average of 4.60 which included in the very decent category; Student assessment, obtained an average overall score of 4.24 which is included in the very decent category. Based on the results of the study, the developed learning media is very suitable to be used as a learning medium in the Hindu religious education study program.*

**Kata Kunci:**

*Model ADDIE,  
Media  
Pembelajaran  
Interaktif,  
Lectora Inspire.*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire* Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu; mengetahui kelayakan media pembelajaran ini berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran; mengetahui penilaian mahasiswa terhadap media pembelajaran ini. Jenis penelitian dan pengembangan ini menggunakan model

---

pengembangan ADDIE. Pada tahap *Development*, media pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire* dinilai kelayakannya oleh 1 ahli materi, 1 ahli media dan 1 praktisi pembelajaran, ketiganya dari Dosen STAHN Mpu Kuturan. Tahap implementasi melalui dua tahapan yaitu uji coba kelompok kecil dan Uji Coba Lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Menggunakan *Lectora Inspire* dikembangkan melalui lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*; tingkat kelayakan media pembelajaran ini berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh rata-rata 4,53 yang termasuk dalam kategori sangat layak, ahli media diperoleh rata-rata 4,48 yang termasuk dalam kategori sangat layak, dan praktisi pembelajaran diperoleh rata-rata 4,60 yang termasuk dalam kategori sangat layak; Penilaian mahasiswa, diperoleh rata-rata skor keseluruhan 4,24 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran yang dikembangkan ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu.

---

## **Pendahuluan**

Kehidupan manusia khususnya di bidang Pendidikan sangat dipengaruhi oleh Perkembangan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan. Dalam pengembangan kemampuan manusia, pendidikan memiliki peran penting untuk dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Profesor Klaus Schwab memiliki gagasan tentang tantangan Era Revolusi industri 4.0 yang menjadi tantangan bagi semua kalangan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Berbagai lembaga dan industri mengalami disruptif teknologi yang begitu cepat. Pada Era inilah peran Pendidikan menjadi hal yang sangat dipentingkan untuk mengetahui kualitas sumber daya manusianya.

Peningkatan kualitas sumber daya manusia tergantung dari Peningkatan mutu Pendidikan. Dalam menghadapi revolusi industri 4.0, Perguruan Tinggi harus mampu berkembang dan mampu menyelenggarakan pendidikan berbasis kompetensi supaya mampu menghasilkan lulusan yang kompeten sesuai bidang yang ditekuni. Pendidikan di era 4.0 harus bisa memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Dosen sebagai tiang utama dalam pendidikan yang harus bisa mengikuti era industri 4.0 dengan cara memperdalam kompetensi. Mahasiswa yang dihadapi saat ini merupakan siswa generasi millennial yang lahir pada zaman era digital. Mereka sudah tidak asing lagi dengan berbagai teknologi yang semakin berkembang pesat. Hal ini memberikan tantangan bagi

dosen. Dosen terus belajar meningkatkan kompetensi untuk menghadapi mahasiswa generasi millennial khususnya dalam pengembangan media pembelajaran.

Dalam proses penyampaian pesan-pesan pembelajaran dari dosen kepada mahasiswa dipermudah dengan adanya alat bantu yang disebut dengan media pembelajaran. Untuk menumbuhkan motivasi dan mengatasi kesulitan belajar mahasiswa perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang efektif. Kartika Bunga N.N (2018: 8) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* terdapat perbedaan motivasi belajar antara pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif rata-rata 6,00 dengan tidak menggunakan media pembelajaran interaktif rata-rata 1,90. Kyong-Jee Kim (2011: 1) mengemukakan bahwa dari 368 pelajar yang disurvei, prediktor terbaik dari peningkatan motivasi selama proses pembelajaran adalah penggunaan media *e-learning* dalam pembelajaran awal. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka penggunaan media dalam proses pembelajaran diyakini dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar mahasiswa.

Pengembangan dalam pembuatan media pembelajaran harus dikemas secara inovatif dan variatif. Pembelajaran yang monoton akan memberikan rasa bosan kepada peserta didik. Hal ini menjadi tantangan besar bagi dosen untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga mahasiswa dapat antusias dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Dalam usaha untuk dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dosen harus memilih cara-cara yang efektif, salah satunya adalah dengan pengembangan media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran interaktif dapat dikembangkan dengan berbasis komputer. “Media berbasis komputer adalah penggunaan komputer dalam penyampaian bahan ajar kepada peserta didik sehingga peserta didik mampu memberikan umpan balik. Media berbasis komputer bisa berbentuk tutorial, *drills and practice*, simulasi dan permainan” (Arsyad, 2017: 150). Kelebihan media berbasis komputer antara lain 1). media berbantuan komputer dapat merangsang peserta didik untuk lebih aktif mengerjakan sesuatu seperti latihan, simulasi karena adanya gambar, animasi, musik dsb; 2). Peserta didik dapat mengendalikan pembelajaran secara mandiri sesuai dengan tingkat penguasaannya; 3) dapat merekam aktivitas peserta didik selama penggunaan media berbasis komputer. Dalam penyampaian materi, evaluasi serta umpan balik dari peserta didik, dosen dapat menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai alat bantu. Pembuatan media pembelajaran dengan konten berbasis komputer harus sesuai dengan kurikulum dan mengikuti pedoman yang

ditetapkan. Dosen harus menemukan formulasi khusus terhadap pembelajaran dan materi yang akan disampaikan agar bisa dengan mudah diakses oleh peserta didik.

Irina & Liviu (2011: 1-2) yang berjudul *Lectora a Complete E-Learning Solution* memberikan pendapat bahwa *Lectora Inspire* menjadi salah satu solusi pembuatan media pembelajaran interaktif lengkap untuk pendidikan dengan sumber daya bawaan pengembangan yang cepat. *Lectora* merupakan alat pengembangan pembelajaran elektronik yang dikembangkan oleh Trivians Corporation. *Software* ini dapat menampilkan gambar, musik dan berbagai template unik. *Lectora Inspire* juga menyajikan variasi evaluasi yang berupa tes sederhana diantaranya pilihan ganda, benar salah dan pertanyaan menjodohkan. Produk akhir dari media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* ini adalah berbentuk *Single File Executable* dengan *file extension. exe* yang mempermudah penggunaan tanpa harus menginstall *software Lectora Inspire*. Aplikasi *Lectora Inspire* mempunyai berbagai template yang bisa mempermudah dosen untuk mengintegrasikan materi dan evaluasi dalam pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Lectora Inspire* dapat memanfaatkan fasilitas Perguruan Tinggi dengan baik dan menarik perhatian peserta didik, lingkungan belajar menjadi lebih kondusif, santai dan menyenangkan sehingga dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi dan bisa melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di Perguruan Tinggi.

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri (STAHN) Mpu Kuturan Singaraja adalah institusi pendidikan formal yang merupakan salah satu Perguruan Tinggi Keagamaan Negeri yang ada di Bali Utara tepatnya di Kabupaten Buleleng. STAHN Mpu Kuturan Singaraja terletak di Jalan Pulau Menjangan No 27 Banyuning Selatan (Kampus I) dan di Jalan Kresna Gang III No.2B Kendran Singaraja (Kampus II). STAHN Mpu Kuturan memiliki 4 Jurusan dengan 9 Program Studi di Program Sarjana dan 1 Program Studi di Pascasarjana. Salah satu program studi yang ada di Jurusan Dharma Acarya STAHN Mpu Kuturan Singaraja yaitu Program Studi Pendidikan Agama Hindu.

Berdasarkan observasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan saat observasi awal pada Januari 2021 pada masa pandemi covid-19, dosen masih dominan menggunakan media *whatsapp group*, *google classroom*, *zoom meeting*, *google meet*, kemudian dengan tugas-tugas untuk peserta didik pada saat proses pembelajaran. Penggunaan metode mengajar tersebut membuat respon peserta didik kurang maksimal. Peserta didik kadang hanya absen saja, kemudian hanya sekilas baca materi yang di share,

kemudian video di off tetapi dosen tidak tahu peserta didik sedang mengerjakan apa. Mereka terlihat kurang antusias untuk mengikuti proses pembelajaran. Sebelum pandemi covid-19 juga, pemanfaatan fasilitas di sekolah juga kurang maksimal. Dosen masih menggunakan metode konvensional padahal dalam ruangan tersebut sudah tersedia LCD Proyektor.

Berdasarkan wawancara dengan dosen, didapatkan bahwa karena terlalu banyaknya beban administrasi dosen sehingga kebanyakan dosen hanya memiliki sedikit waktu untuk mengembangkan metode/media pembelajaran yang kreatif. Selain permasalahan tersebut, ditemukan pula permasalahan belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis komputer yang dilakukan oleh dosen. Hal ini yang menyebabkan dalam proses pembelajaran dosen sering menggunakan *powerpoint* sederhana, memakai media papan tulis, buku ajar, lembar tugas-tugas untuk mahasiswa dan belum menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif. Proses untuk membuat tampilan *powerpoint* sebagai media pembelajaran yang menarik bagi mahasiswa sangat rumit, sehingga presentasi *powerpoint* yang digunakan belum maksimal dikembangkan untuk menghasilkan tampilan presentasi yang menarik. Hal itu menjadi kendala bagi dosen yang kurang menguasai teknologi sehingga hanya membuat tampilan presentasi *powerpoint* sederhana. *Software* pengembangan *Lectora Inspire* menjadi salah satu alternatif *software* untuk membuat media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif menggunakan *Lectora Inspire* merupakan salah satu media berbasis komputer. Media pembelajaran ini memuat materi dan evaluasi mandiri yang bisa digunakan oleh peserta didik secara mandiri. Soal yang dirancang dalam media ini adalah soal pilihan ganda dan soal benar salah. Selain itu, *Lectora* merupakan *software* yang dapat digunakan non programmer untuk mengembangkannya secara kreatif. Media pembelajaran interaktif menggunakan *Lectora Inspire* ini dilengkapi dengan gambar, karakter, *background* dan musik yang bisa menarik peserta didik dan menciptakan pembelajaran agar tidak monoton dan membosankan.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dipilih sebagai media pembelajaran yang tepat untuk STAHN Mpu Kuturan Singaraja khususnya di Jurusan Dharma Acarya pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. Media pembelajaran ini dapat disusun dengan mudah dan memanfaatkan fasilitas komputer yang sudah ada di kampus. Pembuatan media yang mudah dan desain sesuai dengan keinginan pengembang.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan Program Studi dengan judul “Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Lectora Inspire* pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu”. Pengembangan media pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* ini diharapkan dapat membantu dosen di Program Studi Pendidikan Agama Hindu dalam upaya untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

## Metode

Penelitian ini merupakan *Research and Development* atau Penelitian dan Pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut” (Sugiyono, 2015: 297). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Lectora Inspire* Berbasis Ajaran *Tri Kaya Parisuda* yang dibuat dengan sistematis dan diuji kelayakan dari segi materi, media dan penggunaan bagi praktisi. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey meliputi lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah satu orang Ahli Materi, satu orang Ahli Media, satu orang Praktisi pembelajaran dan Mahasiswa semester II Prodi Pendidikan Agama Hindu yang terdiri dari 30 Mahasiswa. Objek penelitian yang akan diteliti adalah kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* yang meliputi aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual. Penelitian ini dilakukan di Program Studi Pendidikan Agama Hindu Jurusan Dharma Acarya Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja. Penelitian dilaksanakan secara bertahap dari bulan Maret - Juni 2021 sesuai dengan pengembangan media pembelajaran. Teknik analisis data menggunakan kriteria penskoran dan pedoman konversi nilai.

Tabel 1. Kriteria Penskoran

No	Kriteria	Skor	Teknik Pengukuran
1	Sangat Baik	5	Diukur dengan menyebarkan angket penilaian pada ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan mahasiswa
2	Baik	4	
3	Cukup	3	
4	Kurang Baik	2	
5	Sangat Kurang Baik	1	

Sumber: (Sugiyono, 2015: 93) dengan modifikasi

Untuk menghitung rata-rata skor tiap aspek penilaian ahli materi dan ahli media digunakan rumus :  $\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$

$\bar{x}$  = skor rata – rata

$\sum x$  = jumlah skor

N = jumlah subjek uji coba (Eko Putro W, 2015: 237)

Tabel 2. Pedoman Konversi Nilai berdasarkan Pendekatan Acuan Patokan (PAP)

No	Skor	Rumus	Klasifikasi
1	5	$X > 4,20$	Sangat Layak
2	4	$3,40 < X \leq 4,20$	Layak
3	3	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup
4	2	$1,80 < X \leq 2,60$	Tidak Layak
5	1	$1 < X \leq 1,80$	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Eko Putro Widoyoko, 2018: 112)

## Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* ini merupakan adaptasi dan modifikasi dari langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE yaitu :1). Analisis (*analysis*); 2). Desain (*design*); 3). Pengembangan (*development*); 4). Implementasi (*implementation*); 5). Evaluasi (*evaluation*). Kelima tahapan pengembangan akan dijabarkan dibawah ini:

### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Hindu semester II. Observasi dilakukan pada tanggal 19 maret 2021. Jumlah mahasiswa yang hadir adalah 30 mahasiswa. Berdasarkan wawancara dengan dosen mata kuliah Filsafat Pendidikan, mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran, selama ini dosen hanya menggunakan media power point sederhana, buku ajar dan soal latihan. Kegiatan pembelajaran yang cenderung monoton mengakibatkan mahasiswa bosan. Hal ini ditandai dengan banyaknya mahasiswa tidak memperhatikan penjelasan dosen dan asik dengan kegiatan lain. Mereka terlihat kurang antusias mengikuti proses pembelajaran, pemanfaatan fasilitas seharusnya digunakan semaksimal mungkin, contohnya penggunaan LCD dan proyektor sebagai penunjang penyampaian materi. Tetapi dalam proses pembelajaran tersebut penggunaan fasilitas belum maksimal.

## 2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahapan dari pengembangan model ADDIE adalah tahap desain. Tahap ini peneliti mengumpulkan informasi yang menunjang pengembangan media pembelajaran yang dibuat. Hasil dari informasi tersebut adalah:

### a. Perancangan Konsep Desain Media Pembelajaran (*storyboard*)

*Storyboard* berisi tentang gambaran keseluruhan media pembelajaran interaktif yang akan dimuat menjadi media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*. *Storyboard* berfungsi sebagai panduan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*. Secara umum bagian dari Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire* dapat dijabarkan sebagai berikut: a). Bagian petunjuk, dalam bagian petunjuk ini berisi tentang deskripsi media pembelajaran, petunjuk umum penggunaan media dan spesifikasi komputer yang bisa digunakan untuk mengoperasikan media pembelajaran; b). Bagian kompetensi, bagian ini memuat kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi yang harus dicapai oleh mahasiswa; c). Bagian materi, bagian ini berisi tentang materi, contoh soal dan pembahasan dalam kompetensi dasar mata kuliah Filsafat Pendidikan; d). Bagian evaluasi, bagian ini terdiri dari petunjuk pengerjaan soal, soal evaluasi yang terdiri benar salah serta hasil evaluasi berupa skor penilaian; e). Bagian pustaka, bagian pustaka ini berisi tentang buku, audio dan gambar yang digunakan peneliti untuk membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *lectora inspire* ini; f). Bagian profil, bagian profil ini berisi tentang profil perancang media, dosen pembimbing, ahli materi dan ahli media.

### b. Pembuatan materi, soal dan kunci jawaban.

Pada tahap ini disusun materi mengenai hakekat tentang Filsafat Pendidikan. Dasar pemilihan materi ini karena terdapat kesulitan dalam hal memahami materi yang dialami oleh mahasiswa. Selain itu masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dalam penyampaian materi Filsafat Pendidikan. Materi, soal dan jawaban yang ada di media ini disusun dari berbagai referensi. Materi dikelompokkan dalam sub materi sehingga lebih memudahkan mahasiswa dalam mempelajari materi tersebut. Sub materi Filsafat Pendidikan antara lain: a). Pengertian Pendidikan; b). Seluk Beluk Filsafat Pendidikan; c). Pengertian Filsafat Pendidikan; d). Peranan Filsafat Pendidikan.



c. Pemilihan *background*, gambar, karakter dan *backsound*

Background dan karakter yang digunakan dalam media ini dikombinasikan dengan gambar hasil unduhan dari beberapa sumber. Pembuatan dan pengkombinasian background dan karakter menggunakan aplikasi PicsArt. Format *background* dan karakter dalam media ini adalah *portable network graphics* (.png). Audio yang digunakan dalam media ini adalah musik instrumental yang dapat menarik perhatian pengguna media. Penggunaan audio dalam media ini berupa *backsound* musik instrumental sepanjang media dioperasikan.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan yang meliputi pembuatan produk, uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media serta revisi produk. Pada tahap ini peneliti membuat media pembelajaran interaktif, semua komponen seperti desain *background*, gambar, karakter, tombol navigasi, audio, bahan materi dan soal disiapkan menggunakan *software Lectora Inspire* sesuai dengan desain *storyboard* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Setelah semua komponen dibuat di *software Lectora Inspire* kemudian disimpan dengan format.awt. Format file.awt tersebut masih bisa diedit apabila ada revisi. Produk akhir pengembangan media pembelajaran ini adalah file offline yang diterbitkan dengan *Single File Executable* format.exe sehingga dapat digunakan di komputer atau laptop tanpa harus menginstal *lectora inspire* terlebih dahulu. Setelah aplikasi selesai maka akan diuji kelayakan oleh ahli materi, ahli media serta dari praktisi pembelajaran (dosen). Penilaian dari ahli materi mencakup aspek materi, aspek soal, aspek bahasa, dan aspek keterlaksanaan. aspek materi diperoleh nilai rata-rata 4,50 termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, aspek soal diperoleh nilai rata-rata 4,60 termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, aspek bahasa diperoleh nilai rata-rata 4,00 termasuk dalam kategori “Layak” dan aspek keterlaksanaan diperoleh nilai rata-rata 5,00 termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian kelayakan dari Secara keseluruhan oleh ahli materi berdasarkan aspek materi, aspek soal, aspek bahasa dan aspek keterlaksanaan diperoleh nilai rata-rata 4,53. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *lectora inspire* berdasarkan penilaian kelayakan ahli materi termasuk dalam kategori “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

Uji kelayakan dari ahli media mencakup aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual. Hasil penilaian aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh nilai

rata-rata 4,45 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, sedangkan untuk aspek komunikasi visual diperoleh nilai rata-rata 4,50 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Secara keseluruhan hasil validasi oleh ahli media berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual diperoleh rata-rata 4,48 dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil uji kelayakan dari praktisi pembelajaran yaitu mencakup aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual. Aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh nilai rata-rata 4,40 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, sedangkan untuk aspek desain pembelajaran diperoleh nilai rata-rata 4,40 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Aspek komunikasi visual diperoleh rata-rata 5,00 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Secara keseluruhan hasil uji kelayakan oleh praktisi pembelajaran berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual diperoleh rata-rata 4,60 dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

#### **4. Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Dalam tahap implementasi dilakukan dengan dua tahap yaitu: tahap uji coba kelompok kecil dan tahap uji coba lapangan. Subjek uji coba kelompok kecil adalah 9 mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Agama Hindu. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan dan mengetahui pendapat mahasiswa tentang media pembelajaran interaktif menggunakan *lectora inspire*. Uji coba kelompok kecil mencakup aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, serta aspek komunikasi visual. Aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh nilai rata-rata 4,52 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, sedangkan untuk aspek desain pembelajaran diperoleh nilai rata-rata 4,32 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Aspek komunikasi visual diperoleh rata-rata 4,52 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Secara keseluruhan hasil uji coba kelompok kecil oleh mahasiswa berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual diperoleh rata-rata 4,45 dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

Tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan, Uji Coba Lapangan dilaksanakan pada mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Agama Hindu. Peneliti menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan pada laptop yang telah disediakan. Mahasiswa

mengoperasikan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Pada akhir pembelajaran, mahasiswa diminta untuk merespon tentang media pembelajaran dengan mengisi angket yang dibagikan oleh peneliti. Penilaian kelayakan dalam uji coba lapangan mencakup aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual. Aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh rata-rata 4,22 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, aspek desain pembelajaran diperoleh rata-rata 4,22 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dan aspek komunikasi visual diperoleh rata-rata 4,29 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Secara keseluruhan hasil penilaian media pembelajaran oleh siswa berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual diperoleh rata-rata 4,24 dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak” sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Hindu.

##### **5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Pada tahap evaluasi dilakukan perbandingan kelayakan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan serta dilakukan analisis kelayakan media pembelajaran. Pada tahap perbandingan uji coba mencakup aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual. Berdasarkan hasil perbandingan kedua tahap uji coba tersebut diperoleh rata-rata skor 4,35 termasuk dalam  $X > 4,21$  kategori “Sangat Layak”. Analisis kelayakan media pembelajaran diperoleh dari hasil uji kelayakan dari ahli materi, uji kelayakan dari ahli media, uji kelayakan dari praktisi pembelajaran serta mahasiswa. Penilaian kelayakan media oleh ahli materi berdasarkan aspek materi, aspek soal, aspek bahasa dan aspek keterlaksanaan. Aspek yang dinilai oleh ahli media antara lain aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual. Praktisi pembelajaran juga memberikan penilaian terkait aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual. Uji coba pada siswa untuk menilai berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual. Hasil seluruh tahapan penelitian mulai dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan diperoleh rata-rata skor 4,46 termasuk dalam  $X > 4,21$  kategori “Sangat Layak” untuk Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire* pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu.

Penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Lectora Inspire* sangat layak digunakan sebagai

media pembelajaran untuk mahasiswa program studi Pendidikan Agama Hindu. Aplikasi *Lectora Inspire* memiliki fitur yang cukup lengkap, mulai dari menyisipkan gambar, menyisipkan video bahkan bisa untuk menyisipkan game. Keunikan dan kelengkapan *Lectora Inspire* lainnya adalah terletak pada kemampuan untuk menyisipkan suatu lembar test berupa soal – soal evaluasi, misalkan pilihan ganda, benar salah serta lengkap dengan hasil evaluasinya. Dosen bisa membuat materi, menyisipkan soal serta memasukan suatu game edukasi kedalam program atau lembar persentasinya yang pada akhirnya dapat mengoptimalkan proses pembelajarannya serta sangat membantu kinerja dosen dalam proses pembelajaran.

### **1. Prototipe Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire*.**

Prosedur penelitian dan pengembangan pada penelitian ini mengadaptasi dari rangkuman *Instructional Design* dengan pendekatan ADDIE Robert Maribe Branch (2009) dalam Sugiyono (2017: 38-39) yang terdiri dari lima tahap yaitu 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation* dan 5) *Evaluation*.

#### **a. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Tahap analisis merupakan tahapan dalam melakukan analisis permasalahan dan kebutuhan peserta didik. Analisis permasalahan untuk mengetahui terkait permasalahan dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik dan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran agar media yang dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan. Hasil analisis menunjukkan adanya permasalahan yaitu pendidik masih monoton dalam proses pembelajaran. Dosen hanya sering menggunakan *handout*, buku paket dan *power point* sederhana. Hal tersebut membuat mahasiswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, hal tersebut terlihat dari beberapa mahasiswa sibuk dengan kegiatan mereka masing-masing pada saat dosen memaparkan materi di depan kelas. Akibatnya mahasiswa merasa jenuh dengan proses pembelajaran dan kejenuhan tersebut muncul karena media pembelajaran yang digunakan dosen belum variatif.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti mempunyai gagasan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire*.

#### **b. Tahap Perancangan (*Design*)**

Tahap perancangan adalah tahapan peneliti dalam merancang media yang meliputi pembuatan konsep desain media pembelajaran (*storyboard*), penyusunan materi, soal dan

jawaban, dan pembuatan *background*, gambar, karakter dan *backsound*. Konsep dari Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire* yang berupa materi, contoh soal dan pembahasan serta soal evaluasi yang sesuai dengan silabus Filsafat Pendidikan

#### **c. Tahap Pengembangan (*Development*)**

Tahap pengembangan merupakan tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif, semua komponen seperti desain *background*, gambar, karakter, tombol navigasi, audio, bahan materi dan soal disiapkan menggunakan *software Lectora Inspire V. 12* sesuai dengan desain *storyboard*. Produk akhir pengembangan media pembelajaran ini adalah file offline yang diterbitkan dengan format *.exe* sehingga dapat digunakan di komputer atau laptop pengguna tanpa harus menginstal *Lectora Inspire* terlebih dahulu.

Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire* kemudian dilakukan penilaian kelayakan I oleh Ahli Materi dan Ahli Media dosen STAHN Mpu Kuturan Singaraja. Peneliti mendapatkan saran dari ketua Program Studi Pendidikan Agama Hindu untuk memilih dosen tersebut sebagai ahli karena memiliki kompetensi pada bidangnya. Peneliti selanjutnya melakukan revisi I atas saran dan masukan dari Ahli Materi dan Ahli Media. Media Pembelajaran kemudian dilakukan penilaian kelayakan II oleh Praktisi Pembelajaran yaitu dosen filsafat Pendidikan program studi Pendidikan Agama Hindu dan selanjutnya dilakukan revisi II atas dasar saran dan masukan dosen.

#### **d. Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Tahap implementasi merupakan tahapan untuk melakukan uji coba kelompok kecil pada 9 mahasiswa semester II B Program Studi Pendidikan Agama Hindu. Hasil uji coba kelompok kecil tersebut tidak ditemukan revisi yang harus dilakukan oleh peneliti maka dilanjutkan Uji Coba Lapangan. Uji Coba Lapangan dilakukan pada 30 mahasiswa semester II A Program Studi Pendidikan Agama Hindu. Peneliti menyediakan laptop yang sudah terdapat file media pembelajaran interaktif menggunakan *Lectora Inspire*. Mahasiswa terlihat semangat dan antusias dalam mengikuti perkuliahan dengan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire*. Mahasiswa mengerjakan soal evaluasi berupa soal benar salah dengan sungguh- sungguh bahkan berdiskusi dengan teman dan menanyakan kepada peneliti apabila terdapat kesulitan dalam pengerjaan soal. Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif memberikan motivasi, pengetahuan dan pengalaman baru dalam belajar dengan cara yang lebih santai dan menyenangkan. Pada akhir perkuliahan, mahasiswa kemudian diminta untuk

memberikan respon terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti dengan mengisi angket.

**e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap evaluasi merupakan tahapan yang dilakukan peneliti untuk melakukan evaluasi dengan membandingkan hasil dari seluruh tahapan uji coba dan merekapitulasi hasil penilaian kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan mahasiswa.

**2. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire*.**

Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire* melalui tahap-tahap penilaian kelayakan yang dilakukan oleh satu orang ahli materi, satu orang ahli media dan satu orang praktisi pembelajaran. Berdasarkan rekapitulasi penilaian keseluruhan ahli diperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,53 yang terletak pada rentang  $X > 4,20$  sehingga mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire* sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu.

**3. Penilaian Mahasiswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire*.**

Penilaian mahasiswa terhadap media yang dikembangkan dilakukan pada tahap implementasi. Pada tahap ini sangat penting karena mahasiswa merupakan sasaran uji coba produk yang dikembangkan. Penilaian mahasiswa terhadap media pembelajaran ini dilakukan dengan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan Uji Coba Lapangan. Uji coba kelompok kecil melibatkan 9 mahasiswa semester II B Program Studi Pendidikan Agama Hindu. Uji Coba Lapangan melibatkan 30 mahasiswa semester II A Program Studi Pendidikan Agama Hindu.

Hasil rekapitulasi menunjukkan penilaian uji coba kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata keseluruhan 4,45. Rata-rata keseluruhan ( $X$ ) menunjukkan pada angka 4,45 yang terletak pada rentang  $X > 4,20$  dengan kategori “Sangat Layak”, artinya uji coba kelompok kecil Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire* sudah baik memenuhi kebutuhan mahasiswa, penggunaan bahasa yang jelas membuat mahasiswa tertarik untuk mencoba mengoperasikan dan memenuhi syarat uji coba lapangan. Uji coba

lapangan diperoleh nilai rata-rata 4,24. Rata-rata keseluruhan (X) menunjukkan pada angka 4,24 yang terletak pada rentang  $X > 4,20$  yaitu termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, artinya Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire* yang dikembangkan memiliki kriteria yang sangat layak sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan mahasiswa dalam proses perkuliahan.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil-hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa Penerapan model ADDIE pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire* pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu, dilakukan dengan 5 tahapan yaitu: Tahap analisis merupakan tahap awal untuk analisis kebutuhan mahasiswa dan analisis materi untuk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap desain terdiri dari perancangan konsep desain pembelajaran, pembuatan materi, soal dan kunci jawaban, serta pemilihan *background*, gambar, karakter dan *backsound*. Tahap pengembangan meliputi pembuatan media pembelajaran, penilaian kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Media pembelajaran yang telah dibuat berdasarkan hasil revisi dari saran ahli, maka Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire* pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu siap untuk diimplementasikan. Tahap implementasi terdiri dari uji coba kelompok kecil (9 mahasiswa) dan uji coba lapangan (30 mahasiswa). Tahap evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil tahapan uji coba dan merekapitulasi hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan mahasiswa. Hasil uji kelayakan dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran serta mahasiswa, semuanya memperoleh hasil dengan kategori sangat layak untuk media pembelajaran pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. Aplikasi *Lectora Inspire* memiliki fitur yang cukup lengkap, mulai dari menyisipkan gambar, menyisipkan video bahkan bisa untuk menyisipkan game. Keunikan dan kelengkapan *Lectora Inspire* lainnya adalah terletak pada kemampuan untuk menyisipkan suatu lembar test berupa soal – soal evaluasi, misalkan pilihan ganda, benar salah serta lengkap dengan hasil evaluasinya. Dosen bisa membuat materi, menyisipkan soal serta memasukan suatu game edukasi kedalam program atau lembar persentasinya yang pada akhirnya dapat mengoptimalkan proses pembelajarannya serta sangat membantu kinerja dosen dalam proses pembelajaran

## Daftar Pustaka

- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Afifah, Nurul. (2015). *Problematika Pendidikan di Indonesia*. Elementary, 1, 41-47.
- Alwasilah, A. Chaedar. (2003). *Pokoknya Kualitatif: Dasar-dasar merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- Arni, Muhammadiyah. (2005). *Komunikasi Organisasi*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Ardial. (2018). *Fungsi Komunikasi Organisasi Studi Kasus Tentang Fungsi Komunikasi Organisasi Terhadap Kinerja Pegawai*, Medan: Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah Aqli.
- Arief S Sadiman. (2015). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arin Dwi Cahyanti. (2017). “*Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash CS 6 Pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Tempel*”. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. Baridwan,
- Branch, Robert M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dick and Carey. (1996). *The Systematic Dessign of Instuction*, New York :Harper Collins Publishers.
- Dimiyati & Mudjiono. (2015). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Diambil dari <http://dikti.go.id/files/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf> pada tanggal 3 Januari 2019
- Dewi, Norma., Primadewi, A., & Iman Sad, Muis. (2017). *Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran*. Warta LPM, 20, 9-16.
- Elena, Railena. (2013). *An Overview of Textbooks as Open Educational Resources*. International Journal of Komputer Science Research and Application, 03, 68-73.
- Gerlach, Vernon S., and Donald P. Ely. (1971). *Teaching and media : A systematic approach*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, N.J
- Hamalik, Oemar. (2011). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Hamzah B. Uno. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya, Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.



- Ionita, L. & Ionita, Irina. (2011). *Lectora-a Complete e-Learning Solution*. Makalah disajikan dalam The 6th International Conference on Virtual Learning ICVL.
- Jee Kim, Kyong. & Frick W, Theodore. (2011). *Changes In Student Motivation During Online Learning*. Journal Education Computing Research, 44(1), 1-23.
- Kartika Bunga Nadhya Noor. (2018). “*Development Of Interactive Learning Media Based On Komputer Using Lectora Inspire Software On Basic Accounting Subject To Improve Student Learning Motivation Of Class X AK 1 In SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta*”. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kurniawan, A. (2017). “*Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Lectora Inspire untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Fisika Siswa Kelas X MAN Purworejo Tahun Pelajaran 2016/2017*”. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Mas’ud, Muhammad. (2014). *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.
- Melani, A. (25 Januari 2018). *Jack Ma: Ubah Pendidikan agar Bersaing dengan Robot*. Diambil pada tanggal 15 Januari 2019 dari <https://www.liputan6.com/bisnis/read/3238241/jack-ma-ubah-pendidikan-agar-bersaing-dengan-robot>
- Moleong, L. J. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Setyosari, P. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana Nana, & Rivai. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Seiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Thiagarajan, Sivasailam, dkk. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System.
- Trisna Ulfatuzzahra. (2018). “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 01 Dau Malang*”. Skripsi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Walker, D.F. dan Hess, R.D. (1984). *Instructional Software:Principles and Perspectives for Design and Use*. Belmont:Wadsworth Publishing Company
- Widoyoko, E.P. (2017). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widoyoko, E.P. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.