

## PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *LECTORA INSPIRE* SEBAGAI ALTERNATIF PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA

Irlisma

*irlismasmkn4pekanbaru@gmail.com*

Jurusan Akuntansi Keuangan Lembaga Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4  
Pekanbaru

### ABSTRACT

*One type of media that may be used in the accounting learning process is Lectora Inspire Based Interactive Learning Media. This instructional medium is simple to use and can be run offline, allowing users to work independently. The finished product is learning media that may be used on a user's computer/laptop without the need for software. It is projected that adopting Lectora Inspire-based learning media will improve knowledge of teaching materials, motivation, and student learning outcomes in accounting. This classroom action research was carried out in two (two) cycles, with 70.27% of students failing to meet the preset minimum completeness criteria scores in the first cycle. Only 29.23% were able to complete the minimum completeness criteria. The average value achieved was 72.11. During the second cycle following the action with interactive learning media based on lectora inspire, 27.03% of students had not completed the minimum completeness criteria and 72.97% had completed it. The average score attained was 79.38, and the average value increased by 7.27 points from the first to the second cycle. This suggests that the usage of lecture-based learning material can improve student learning results.*

*Keyword : Interative Learning, Lectora Inspire, Learning Outcomes*

### LATAR BELAKANG PENELITIAN

Pemanfaatan televisi, radio, film, video, komputer dan android merupakan alat hasil teknologi yang saat ini menjadi alat untuk mempermudah penyampaian materi ajar dari seorang guru ke siswa melalui media pembelajaran baik berupa visual, video, audio maupun audio visual. Fakta ini merupakan pergeseran orientasi pembelajaran yang semula melalui proses penyajian berbagai pengetahuan menjadi proses bimbingan dalam melakukan eksplorasi individual terhadap ilmu pengetahuan.

Guru dituntut agar mampu menjadikan proses pembelajaran berlangsung secara kondusif, dengan memanfaatkan media yang tepat. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi komunikasi mendorong terjadinya pergeseran media pembelajaran konvensional menjadi media berbasis interaktif melalui alat komunikasi *handphone*, televisi, audio serta audio visual. Materi dan bahan ajar yang dikemas dengan media pembelajaran yang baik dan terkini akan mendorong pencapaian hasil belajar yang maksimal.

Penggunaan media pembelajaran yang efektif akan membantu menumbuhkan motivasi dan mengatasi kesulitan belajar siswa. Arif S. Sadiman. dkk (2014) menyebutkan, "Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik". Media pembelajaran yang interaktif akan membantu siswa untuk aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dikembangkan adalah menggunakan software *Lectora Inspire*. Mas'ud (2014) menyebutkan bahwa *Lectora Inspire* merupakan perangkat lunak yang bisa dipergunakan untuk menyatukan *flash*, merekam video, memadukan gambar, serta menangkap layar. Media pembelajaran ini dapat mudah diakses oleh siswa karena dapat dijalankan secara *offline* sehingga pengguna bisa menggunakan secara mandiri dan produk akhir media pembelajaran dapat dioperasikan pada komputer/laptop pengguna tanpa harus mempunyai software *Lectora Inspire*.

Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), pelajaran akuntansi merupakan mata pelajaran produktif. Cakupan materi berupa kemampuan memahami konsep-konsep akuntansi dan kemampuan dalam aspek sosial skill yang berbentuk keterampilan. Sehingga dalam mempelajari materi akuntansi diperlukan kedua standar penguasaan baik konsep maupun keterampilan. Sehingga perlu pemahaman yang cukup bagi peserta didik dalam mempelajari akuntansi. Kenyataannya sering kali dijumpai siswa yang memerlukan waktu lama untuk berlogika dalam menangkap pemahaman konsep-konsep materi dalam mempelajari akuntansi, karena akuntansi identik dengan hitungan yang bersifat abstrak dengan jumlah yang relatif besar.

Materi ayat jurnal penyesuaian merupakan salah satu sub materi pelajaran akuntansi perusahaan jasa yang dirasa sulit untuk dijelaskan hanya dengan metode ceramah, karena pada materi ini membutuhkan analogi berfikir dalam melakukan penyesuaian terhadap suatu transaksi. Gejala-gejala kesulitan memahami materi jurnal penyesuaian terlihat diantaranya ketika siswa tidak mampu mengerjakan soal-soal ayat jurnal penyesuaian. Penyebabnya bias dari sisi guru, media pembelajaran, alat pembelajaran, model pembelajaran atau lainnya. Jika hal ini dibiarkan begitu saja maka akan membawa dampak tidak tercapainya tujuan pembelajaran dan rendahnya hasil belajar siswa.

Fenomena diatas juga terjadi pada siswa jurusan Akuntansi SMK Negeri 4 Pekanbaru. Untuk itu penulis mencoba melakukan kajian tindakan kelas dengan menerapkan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Sebagai Alternatif Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Jurnal Penyesuaian Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Kelas X SMKN 4 Pekanbaru Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Media Pembelajaran**

Pada hakikatnya, media pembelajaran digunakan untuk memperlancar serta memudahkan guru dalam mengantarkan materi pelajaran dan membagikan stimulus kepada siswa supaya dapat termotivasi dalam menjajaki proses pembelajaran. Tanpa memanfaatkan media pembelajaran, proses pembelajaran bakal lebih lambat, sebab media berfungsi sebagai jembatan data antara guru dan siswa.

Menurut Arsyad (2013) media pembelajaran ialah suatu alat bantu yang bisa digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, baik itu pembelajaran dalam ruangan ataupun luar ruangan, lebih dalam dipaparkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen dari sumber belajar ataupun sesuatu yang didalamnya ada modul yang bersifat intruksional yang terdapat pada lingkungan siswa serta sanggup memicu siswa untuk belajar. Asyhar (2012) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang bisa mengujarkan ataupun menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya bisa melaksanakan proses belajar secara efektif serta efisien. DanYaumi (2018) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan seluruh bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyatakan informasi serta membangun interaksi.

Jadi media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran dan dimanfaatkan sebagai jembatan pertukaran informasi antara guru dengan siswa serta dapat menghasilkan atmosfer kelas yang aktif, efisien dan efektif.

### **Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran tidak hanya memudahkan pendidik untuk mengantarkan informasi pada siswa melainkan pula memberikan nilai tambah pada proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2014), salah satu peranan utama media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar yang ikut mempengaruhi iklim, keadaan, serta lingkungan belajar yang ditata serta diciptakan oleh guru. Fungsi media menurut Sanjaya (2017), yakni: (1) Fungsi komunikatif, (2) Fungsi motivasi, (3) Fungsi kebermaknaan, (4)

Fungsi penyamaan persepsi dan (5) Fungsi individualitas. Selanjutnya, dapat dipaparkan bahwa media pembelajaran menurut Sanjaya (2017), yaitu sebagai alat bantu guru dalam proses penyampaian materi. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam aktivitas pembelajaran bisa memotivasi siswa sebab kebermaknaan isi media yang bisa mengantarkan materi dengan menarik serta tersampaikan. Penyampaian materi dengan memakai media pembelajaran bisa menyatukan uraian informasi yang sama.

Maka peranan dari media pembelajaran yakni sebagai alat bantu untuk memusatkan perhatian siswa supaya lebih berkonsentrasi terhadap pelajaran, menyamakan persepsi, memudahkan penguasaan informasi, memperlancar pencapaian tujuan, membangkitkan motivasi serta dapat menggugah emosi dan perilaku siswa.

### **Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Asyhar (2012) pada dasarnya media bisa dikelompokkan jadi 4 jenis, yakni media visual, media audio, media audio visual serta multimedia.

1. Media visual, ialah jenis media yang digunakan cuma mengandalkan indera penglihatan semata- mata dari peserta didik. Dengan media ini pengalaman belajar yang dirasakan peserta didik sangat bergantung pada keahlian penglihatannya.
2. Media audio merupakan jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan cuma mengaitkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang didapatkan merupakan dengan mengandalkan indera keahlian pendengaran.
3. Media audio visual merupakan jenis media yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran dengan mengaitkan pendengaran serta penglihatan sekaligus dalam satu proses ataupun aktivitas. Pesan serta informasi yang bisa di informasikan lewat media ini berbentuk pesan verbal serta nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan ataupun pendengaran.
4. Multimedia ialah media yang mengaitkan sebagian jenis media serta peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses ataupun kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia mengaitkan indera penglihatan serta pendengaran lewat media bacaan, visual diam, visual gerak, serta audio dan media interaktif berbasis komputer serta teknologi komunikasi serta informasi.

Melihat ciri materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa yang lebih menekankan pada proses mengingat, maka media yang sesuai untuk materi tersebut yakni multimedia. Pembelajaran multimedia mengaitkan indera penglihatan serta pendengaran lewat media bacaan, visual diam, visual gerak, serta audio dan media interaktif berbasis komputer serta teknologi komunikasi serta informasi. Dengan memakai multimedia, akan mempermudah siswa dalam menguasai materi, sebab media ini tidak hanya berisi bacaan saja melainkan terdapat pula komponen audio serta visual.

### **Lectora Inspire**

*Lectora Inspire* adalah perangkat lunak *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh *Trivantis Corporation*, sebuah perusahaan di Australia. *Lectora* diproduksi dan dirilis tahun 1999 oleh *Trivantis Corporation* yang didirikan oleh *Timothy D. Loudermilk*. Satu tahun setelahnya, *Lectora* menjadi *software* pertama sebagai *system authoring AICC* yang bersertifikat. Tahun-tahun berikutnya *Trivantis* terus mengembangkan produknya sehingga ada berbagai macam versi seperti *Lectora Inspire*, *Lectora Talent Management*, *Lectora Publisher*, *Lectora Online*, *Lectora Mobile*, dan *Snap! By Lectora*. *Lectora Inspire* merupakan salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran. *Lectora Inspire* sendiri saat ini sudah mencapai versi 18 dengan berbagai macam tambahan fitur yang menarik. Konten yang dikembangkan dengan *software Lectora Inspire* dapat dipublikasikan ke berbagai output seperti *HTML*, *single executable (Offline)*, *CD-ROM*, maupun standar *e-learning* seperti *SCORM* dan *AICC*.

*Lectora Inspire* memiliki kelebihan dibanding dengan *software* sejenis, diantaranya:

1. *Lectora Inspire* mudah digunakan, termasuk oleh pengguna komputer pemula. Hal ini dikarenakan utility system yang dirancang disajikan dengan display menu yang mudah untuk dipilih dan diedit sesuai kebutuhan.
2. *Lectora Inspire* telah dilengkapi dengan berbagai contoh model desain (*Wizard/Themes*) dengan tampilan grafik yang menarik sehingga pengguna tinggal memilih model sesuai keinginan.
3. Fitur animasi dan edit animasi yang mudah diterapkan dan diaplikasikan baik itu pada teks maupun pada objek lainnya.
4. Fitur edit audio (musik) serta editing video yang simpel untuk digunakan sehingga memudahkan dalam mengembangkan ide-ide kreatif pengguna untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.
5. Fitur tombol navigasi yang disediakan dengan berbagai macam seperti button, dan menu sangat mudah diatur untuk menciptakan interaksi tampilan media pembelajaran yang interaktif.
6. Fitur soal-soal evaluasi yang memiliki berbagai macam model, seperti *True or False, Multiple Choice, Multiple Response, Fill in the Blank, Number Entry, Matching, Rank/Sequence, Drag and Drop, Essay*, dan *Likert* yang dapat dengan mudah dibuat.
7. Fitur *Assesment Result* yang dapat digunakan untuk membuat penilaian terhadap evaluasi siswa, sehingga dapat diketahui berapa nilai akhirnya serta lulus tidaknya.
8. Fitur publikasi dengan berbagai macam tipe baik untuk kebutuhan online maupun offline.

Kelebihan-kelebihan tersebut menjadikan *Lectora Inspire* sangat baik untuk dipelajari dan dikembangkan bagi tenaga pendidik pada semua bidang studi sehingga dapat diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran. Maka dari itu, penguasaan keahlian *software Lectora Inspire* merupakan salah satu solusi bagi guru yang berkeinginan untuk mengembangkan kompetensinya untuk menjadi tenaga pendidik yang profesional yang cakap dan cangguh menguasai teknologi informasi dan komunikasi sebagai penunjang keberhasilan tujuan pembelajaran dan pendidikan.

### **Jurnal Penyesuaian**

Jurnal penyesuaian merupakan pencatatan akuntansi pada akhir periode agar laporan keuangan menyajikan data yang sesungguhnya terjadi. Jurnal penyesuaian (*adjusting entries*) dibuat dalam buku jurnal umum, dibutuhkan untuk menyesuaikan akun-akun yang tidak menampilkan saldo yang semestinya. Jurnal penyesuaian berisi proses penyesuaian mengenai catatan ataupun kenyataan transaksi pada akhir periode transaksi. Jurnal penyesuaian disusun bersumber pada informasi dari neraca saldo serta informasi (data) penyesuaian akhir periode. Jurnal penyesuaian dibuat dalam proses pencatatan perubahan saldo dalam sebagian akun sehingga saldo mencerminkan jumlah saldo yang sesungguhnya.

Pembelajaran kompetensi jurnal penyesuaian terdapat dalam mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa di SMKN 4 Pekanbaru. Jurnal penyesuaian ialah salah satu materi pembelajaran pada kompetensi dasar membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa. Terdapat beberapa indikator yang harus dapat dicapai oleh siswa dalam kompetensi jurnal penyesuaian sebagai berikut.

1. Memahami pengertian jurnal penyesuaian untuk perusahaan jasa.
2. Membuat jurnal penyesuaian untuk penyusutan aset tetap.
3. Membuat jurnal penyesuaian untuk perlengkapan yang digunakan.
4. Membuat jurnal penyesuaian untuk beban yang dibayar dimuka.
5. Membuat jurnal penyesuaian untuk beban yang masih harus dibayar.
6. Membuat jurnal penyesuaian untuk pendapatan diterima dimuka.
7. Membuat jurnal penyesuaian untuk pendapatan yang masih harus diterima.

### **Hasil Belajar**

Pendapat Soedijarto dalam Purwanto (2011) menyatakan bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti proses

belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Catharina Tri Anni (2007), “hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar”. Rifa'i dan Anni (2009) menjelaskan bahwa “hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar”. Omar Hamalik (2007) memberikan pengertian tentang hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Djamarah (2006) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Sedangkan Kunandar (2013) bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu, baik kognitif, afektif maupun psikomotor yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Hasil belajar menurut pemikiran Gagne dalam M.Thobroni & Arik Mustofa (2013) berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap. Menurut Bloom dalam Suprijono (2011), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Kemampuan kognitif meliputi; pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesa, evaluasi. Kemampuan afektif meliputi; sikap menerima, memberikan tanggapan, penilaian atau penghargaan, organisasi, karakterisasi. Sedangkan kemampuan psikomotor meliputi; meniru, menerapkan, memantapkan, merangkai dan naturalisasi. Purwanto (2002) meyakini bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Kemudian Bloom dalam Anni, dkk (2007) menyatakan bahwa “hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku yang mengusulkan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor”. Ranah kognitif mencakup ranah pengetahuan dan pemahaman siswa, ranah afektif mencakup ranah sikap siswa, dan ranah psikomotor mencakup ranah keterampilan/*skill* yang dimiliki oleh siswa. Ketiga ranah belajar tersebut sangat berkaitan dengan hasil belajar.

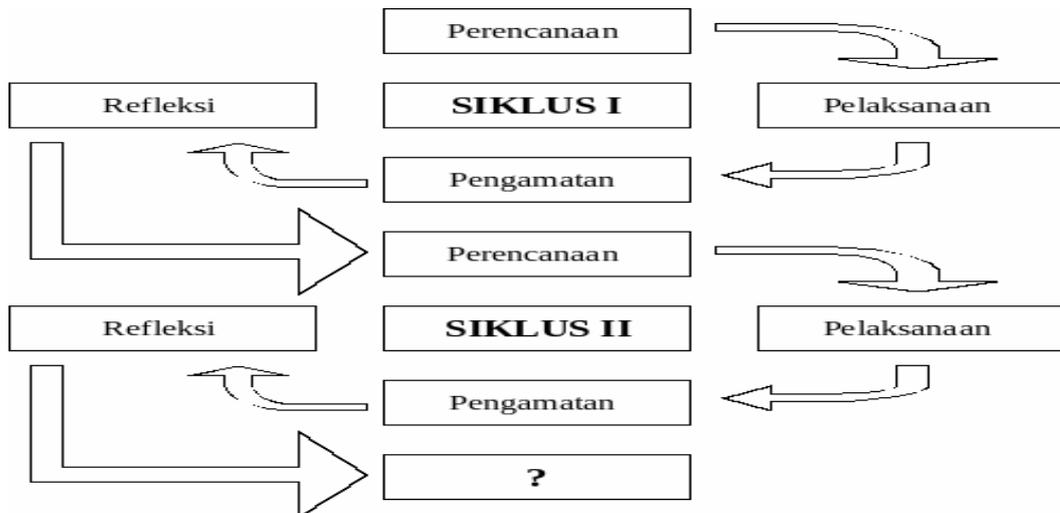
Jadi hasil belajar merupakan perubahan ranah kognitif,afektif maupun psikomotorik seseorang setelah mengalami proses pembelajaran kearah yang lebih baik. Hasil belajar secara umum di Indonesia dalam bentuk nilai-nilai yang tertera dalam laporan hasil belajar (Rapor). Jadi hasil belajar dalam penelitian ini adalah nilai dari semua siswa dari hasil evaluasi sebelum dilakukan tindakan dan sesudahnya

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan tujuan mencari model, metode dan teknik pembelajaran yang sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan siswa dan digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar yang maksimal.

Subjek dalam kajian ini adalah siswa kelas X jurusan akuntansi SMKN 4 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2021/2022 pada semester ganjil, dengan jumlah 37 orang siswa. Objek kajian ini adalah hasil belajar mata pelajaran akuntansi dasar dengan pokok bahasan jurnal penyesuaian.

Penelitian menggunakan model penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang dikutip Suharsimi Arikunto (2006) terdiri atas empat tahap, yaitu;1) Menyusun Rancangan Tindakan (*Planning*) 2) Pelaksanaan Tindakan (*Acting*) 3) Pengamatan (*Observing*) 4) Refleksi (*Reflecting*). Alurnya sebagai berikut.



Gambar 1 Desain Penelitian Tindakan Kelas

#### Teknik Pengambilan Data

Teknik pengambilan data dilakukan dengan memberikan tes tertulis kepada siswa kemudian diukur dengan standar penilaian yang baku yang digunakan oleh sekolah yang bersangkutan. Hasil penilaian dibandingkan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM). Analisis data menggunakan nilai pencapaian skor, dengan rumus:

$$\text{Pencapaian} = \frac{\text{Skor yg diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Penentuan tingkat pencapaian secara kualitatif digunakan kriteria Suharsimi Arikunto (2005) sebagai berikut :

90 % – 100%	Sangat Baik	55 % – 64%	Kurang Baik
80 % – 89 %	Baik	0 % – 54%	Tidak Baik
65 % – 79 %	Cukup		

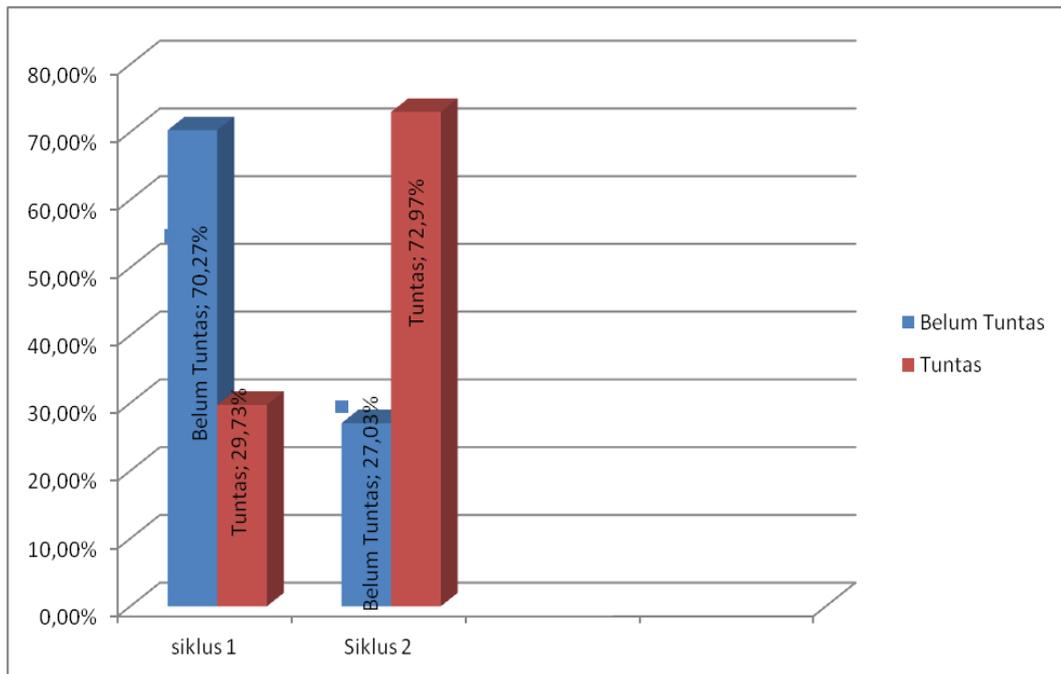
Hasil penilaian dianalisis berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh dari masing-masing tes.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

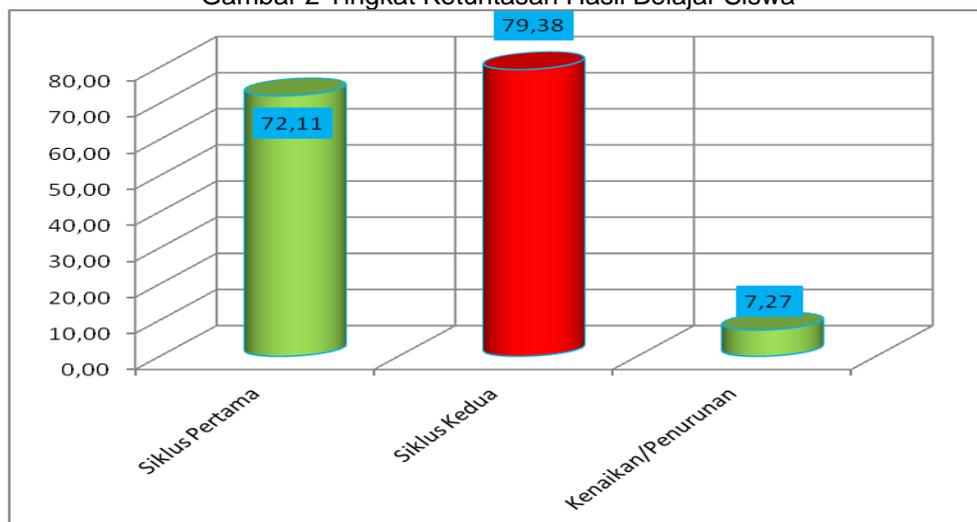
Munculnya era industri 4.0 membawa dampak yang besar terhadap dunia pendidikan termasuk aktivitas pembelajaran. Era milenial tentunya dibarengi dengan hadirnya generasi milenial. Era ini menghilangkan batas antar wilayah negara yang ada didunia. Karena semua perkembangan yang terjadi hanya cukup dengan satu alat komunikasi yakni *hanphone android* yang bisa mengakses semua perkembangan yang terjadi di dunia.

Lahirnya alat komunikasi yang canggih yang terkoneksi dengan internet justru berdampak positif terhadap proses dan aktivitas pembelajaran didunia pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Berbagai media pembelajaran interaktif muncul dengan berbagai fitur yang memudahkan dan menyenangkan bagi guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran baik secara daring maupun luring. Media pembelajaran interaktif berbasis interaktif berbasis *lectora inspire* merupakan salah satu dari sekian banyak media yang memiliki fitur-fitur yang mudah dan menyenangkan tersebut.

Penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dengan menggunakan media interaktif berbasis *lectora inspire* berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu juga meningkatkan antusias dan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian tindakan kelas pada siswa kelas X AKL 1 tahun pelajaran 2021/2022 dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2 Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siswa



Gambar 3 Nilai Rerata Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar 37 siswa kelas X AKL 1 pada siklus pertama sebesar 70,27% siswa belum bisa memenuhi nilai KKM yang telah ditentukan. Hanya 29,23% yang mampu memenuhi KKM. Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 72,11. Sementara pada siklus kedua setelah ada tindakan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* sebesar 27,03% siswa belum memenuhi KKM dan 72,97% telah memenuhi KKM. Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 79,38 dan ada kenaikan nilai rata-rata dari siklus pertama ke siklus kedua sebesar 7,27 point.

Hasil belajar tersebut mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* dengan alat bantu hanphone android mampu mendorong peningkatan perolehan hasil belajar siswa yang cukup baik. Pola pembelajaran dengan alat mainan terkini yakni *hanphone android* ternyata bisa merubah *mindset* yang selama ini alat tersebut merupakan perusak otak siswa menjadi alat yang bermanfaat besar bagi siswa dalam proses pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil simpulan bahwa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* mampu berperan sebagai penunjang peningkatan hasil belajar siswa dalam mempelajari siklus akuntansi (jurnal penyesuaian) di kelas X SMKN 4 Pekanbaru. Selain itu dengan media pembelajaran ini suasana kelas menjadi hidup dan menyenangkan bagi siswa dalam mempelajari materi-materi yang diajarkan. Efisiensi waktu dalam proses penyampaian materi juga sangat baik sehingga banyak waktu yang bisa digunakan untuk berdiskusi serta tanya jawab dengan siswa, atau mengerjakan soal-soal kasus sehingga siswa lebih banyak memperoleh pemahaman tentang materi tersebut

## DAFTAR PUSTAKA

- Anni, Catharina Tri, dkk. 2007. Psikologi Belajar. Semarang: UPT UNNES Press
- Antara, D. J., Adiarta, A., dan Santiyadnya, N. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 5 Projects for Beginner Berbasis Lectora Inspire 17 Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika di SMK Negeri 3 Singaraja". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha* 7 no.2: 55-61.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Ch, A. A. B. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran dengan Lectora Inspire pada Materi Membaca Teks Fiksi untuk Siswa Kelas VIII MTsN 7 Nganjuk Tahun Ajaran 2020-2021". *Jurnal Ilmiah NOSI* 9, no. 2.
- Mahmudah, A., dan Pustikaningsih, A. 2019. "Pengembangan Media Mas'ud, M. 2014. *Tutorial Lectora 1: Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Riduwan dan Akdon. 2013. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S., R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Harjito. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. 2017. *Paradigma Baru Mengajar*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Thobroni, Muhammad dan Arif Mustofa. 2013. *Belajar dan Pembelajaran (Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam pembangunan Nasional)*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Yaumi, M. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.