

ABSTRAK

Zega, Desniatman. P. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Dasar-dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah. Skripsi. Pembimbing: Envilwan Berkat Harefa, S.Si., M.Pd.

Penelitian ini dilatar belakangi dari studi pendahuluan di SMK Negeri 1 Mandrehe Barat, diperoleh hasil bahwa siswa pasif dan monoton pada kegiatan proses pembelajaran serta belum menggunakan media pembelajaran interaktif yang artinya proses pembelajaran belum optimal. Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang valid, praktis dan efektif.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluasi*). Instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah angket validasi untuk uji kelayakan, angket respon siswa dan guru untuk uji kepraktisan, dan tes soal essay untuk uji keefektifan hasil belajar.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar, dan saran yang diberikan validator terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif berupa hasil angket dari validator, angket respon siswa dan guru serta tes hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang dikembangkan telah teruji dan dinyatakan valid baik dari segi validitas materi 95%, validitas bahasa 94%, dan validitas desain 92. Selanjutnya, media pembelajaran interaktif juga sangat praktis digunakan oleh siswa berdasarkan persentase pada uji perorangan 93%, uji coba lapangan 94%, dan respon guru 93% kepraktisan sebesar 95,47% dan hasil persentase kepraktisan dari guru sebesar 93,81%. Media pembelajaran interaktif juga efektif meningkatkan kemampuan belajar siswa dengan nilai rata-rata 89% dan berada pada kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sudah memenuhi harapan atau tujuan penelitian.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire*, Model ADDIE

ABSTRACT

Zega, Desniatman. P. 2024. Development of interactive learning media based on *Lectora Inspire* on the basics of building construction and soil measurement techniques. Thesis. Supervisor: Envilwan Berkat Harefa, S.Si., M.Pd.

This research was based on a preliminary study at SMK Negeri 1 Mandrehe Barat, it was found that students were passive and monotonous in learning process activities and had not used interactive learning media which means the learning process was not optimal. The solution to this problem is to use interactive learning media based on *Lectora Inspire* in the learning process. The purpose of this research is to develop valid, practical and effective interactive learning media based on *Lectora Inspire*.

This type of research is *Research and Development* (R&D) development research using the ADDIE model (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). The instruments used in this study were validation questionnaires for feasibility tests, student and teacher response questionnaires for practicality tests, and essay question tests for testing the effectiveness of learning outcomes.

The types of data used in this study are qualitative data and quantitative data. Qualitative data in the form of comments, and suggestions given by validators to the learning media developed. While quantitative data is in the form of questionnaire results from validators, student and teacher response questionnaires and learning outcome tests.

Based on the results of the study, the interactive learning media based on *Lectora Inspire* developed has been tested and declared valid both in terms of material validity 95%, language validity 94%, and design validity 92. Furthermore, interactive learning media is also very practical to use by students based on the percentage of individual tests of 93%, field trials of 94%, and teacher responses of 93% practicality of 95.47% and the percentage of practicality results from teachers of 93.81%. Interactive learning media is also effective in increasing students' learning ability with an average score of 89% and is in the high category. So it can be concluded that the interactive learning media developed has met the expectations or research objectives.

Keywords : *Lectora Inspire* Interactive Learning Media, ADDIE Model