



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *LECTORA INSPIRE* PADA MATA KULIAH *SALESMANSHIP*

Septyan Adhi Kristanto¹, Harti², Siti Sri Wulandari³, Finisica Dwijayati Patrikha⁴

¹²³⁴Universitas Negeri Surabaya

Info Artikel

Sejarah Artikel:

diterima : 13 Juni 2021

direvisi : 11 November 2021

disetujui : 11 November 2021

Abstract

This research has a goal, namely to produce a learning media that can be used to support the lecture process that can be an alternative source of teaching materials for students majoring in commercial administration in studying salesmanship courses, the subject matter of sales promotion, using the Lectora inspire software. The type of research is research and development with a 4D research and development model consisting of the definition stage, the design stage, the development stage, and the dissemination stage. The research subjects are experts consisting of material, media, and language experts as well as users, namely Commerce Education Students. The data collection technique used is a questionnaire or questionnaire used to collect information in testing the feasibility of learning media. Research and development results show that the learning media developed is very valid and feasible to be used in supporting the learning process as well as being an alternative source of student learning.

Kata-kata Kunci:

Media Pembelajaran, Lectora

Inspire, Salesmanship

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk dapat menunjang proses perkuliahan yang dapat menjadi sumber alternatif bahan ajar mahasiswa jurusan pendidikan tata niaga dalam mempelajari mata kuliah *salesmanship* materi pokok promosi penjualan dengan menggunakan *software lectora inspire*. Jenis penelitian adalah penelitian dan pengembangan dengan model penelitian dan pengembangan 4D yang terdiri atas tahap pendefinisian, tahap perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Subjek penelitian adalah para ahli yang terdiri dari ahli materi, media, dan bahasa serta pengguna yaitu Mahasiswa Pendidikan Tata Niaga. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket atau kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dalam menguji kelayakan media pembelajaran. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dan layak untuk dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran serta menjadi sumber alternatif belajar mahasiswa.

Cara mengutip :

Kristanto, S. A., Harti., Wulandari, S. S., Patrikha, F. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire* pada Mata Kuliah *Salesmanship*. Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi, 8(1), 84-94. <https://doi.org/10.36706/jp.v8i2.14417>

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta suatu sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sumber belajar adalah seluruh sumber misalnya pesan, orang, bahan, alat, metode, dan latar yang dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mampu menunjang aktivitas belajar serta dapat meningkatkan kualitas mutu proses belajarnya (Abdullah 2012). Pada saat ini terdapat banyak sekali sumber belajar yang berkembang dan dapat menunjang kegiatan proses pembelajaran peserta didik misalkan berbagai macam aplikasi berbasis *android*, pemanfaatan *e-learning* dan lain-lain yang dapat digunakan guru sebagai bahan ajar. Sumber-sumber belajar tersebut sekaligus dapat berfungsi sebagai media untuk dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk dapat mendukung sebuah proses pembelajaran dari berbagai jenjang pendidikan misalnya untuk kegiatan perkuliahan dalam mengajarkan berbagai macam mata kuliah.

Salesmanship adalah salah satu mata kuliah yang terdapat dalam kurikulum S1 Pendidikan Tata Niaga Universitas Negeri Surabaya. Selama mata kuliah *salesmanship* ini diajarkan kepada mahasiswa terdapat sebuah permasalahan yang terjadi dalam proses perkuliahan. Permasalahan ini berupa tidak adanya sebuah media pembelajaran yang dapat mendukung proses perkuliahan sebagai sumber belajar alternatif untuk dapat memperjelas dan mendeskripsikan konsep materi berupa objek gambar maupun video yang terdapat pada materi pokok promosi penjualan. Promosi penjualan pada hakikatnya merupakan suatu bentuk komunikasi pemasaran, atau kegiatan pemasar yang berupaya menyebarkan luaskan informasi, mempengaruhi/ membujuk, ataupun menyatakan suatu pasar target atas perusahaan serta produknya supaya target pasarnya bersedia menerima, membeli dan loyal terhadap produk yang ditawarkan oleh perusahaan yang bersangkutan sehingga pada kesimpulannya diharapkan bisa menambah jumlah penjualan yang didapatkan oleh perusahaan (Putri and Safri 2015).

Mata kuliah *salesmanship* adalah suatu mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh Mahasiswa S1 Pendidikan Tata Niaga di Universitas Negeri Surabaya. Mata kuliah ini memiliki bobot kredit sebesar 2 SKS. Mata kuliah *salesmanship* secara garis besar memberikan pengetahuan kepada mahasiswa mengenai tentang produk dan bagaimana strategi pemasarannya, mengenal bagaimana membangun hubungan baik dengan pelanggan, dan pengetahuan yang terkait dengan membentuk jejaring dalam dunia bisnis. Pelayanan prima dan purna jual. Promosi penjualan merupakan salah satu materi pokok yang terdapat dalam mata kuliah *salesmanship*. Materi pokok promosi penjualan memberikan kemampuan akhir bagi mahasiswa untuk dapat menentukan berbagai macam bentuk promosi untuk dapat memasarkan produk atau jasa sebuah perusahaan. Selain itu pada materi pokok promosi penjualan juga dipaparkan berbagai macam tujuan promosi penjualan. Selama perkuliahan berlangsung dosen pengampu mata kuliah hanya menggunakan media berupa powerpoint yang hanya berisi teks tanpa dilengkapi objek gambar maupun video untuk memperjelas konsep materi perkuliahan. Permasalahan ini menyebabkan pemahaman mahasiswa terhadap materi menjadi kurang maksimal dan kurangnya motivasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Mengingat pentingnya kemampuan promosi penjualan dikuasai oleh mahasiswa S1 Pendidikan Tata Niaga perlu dilakukan sebuah langkah solusi yaitu mengembangkan sebuah media pembelajaran pada materi pokok promosi penjualan yang layak dan dapat mendukung kegiatan perkuliahan sebagai sumber belajar alternatif mahasiswa dengan mengoptimalkan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya misalnya LCD, *Sound* di setiap kelas, dan laboratorium komputer yang dimiliki oleh fakultas.

Media pembelajaran adalah suatu elemen yang memiliki peranan sangat penting dalam proses pembelajaran peserta didik. Media pembelajaran merupakan elemen sumber belajar atau sarana fisik yang didalamnya mengandung berbagai macam materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang peserta didik untuk dapat belajar (Arsyad 2013:4). Penggunaan dan pemanfaatan suatu media pembelajaran mempunyai banyak kelebihan dimana banyak penelitian yang telah dilakukan mampu mengembangkan aktivitas, motivasi, dan capaian hasil belajar siswa. Penggunaan komponen media pembelajaran dalam suatu bentuk pembelajaran dapat menumbuhkan atensi dan keinginan yang baru, memupuk motivasi dan dorongan aktivitas belajar, serta mempengaruhi suatu bentuk pengaruh psikologis kepada peserta didik. (Falahudin 2014). Media pembelajaran adalah media yang dirancang secara khusus untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan peserta didik sehingga terjadinya suatu proses pembelajaran (Syaiful et al., 2014). Media pembelajaran memiliki

posisi dan peranan yang sangat vital dalam sebuah proses pembelajaran, dimana media pembelajaran menjadi sarana yang biasa digunakan oleh pendidik untuk dapat menghadirkan berbagai macam ilustrasi objek gambar atau video untuk dapat memperjelas konsep materi pembelajaran. Secara umum saat ini media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi tiga bentuk yaitu media dalam bentuk audio, visual, dan audio-visual (Saddam Husein, 2018). Namun dengan berkembangnya perkembangan teknologi yang pesat saat ini membuat banyak macam media pembelajaran menjadi tersedia untuk dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik. Misalnya saat ini terdapat berbagai macam media pembelajaran berbantuan komputer ataupun android yang banyak digunakan dalam pembelajaran misalnya e-learning, multimedia interaktif,, CD Interaktif dan media lainnya.

Jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk dapat memecahkan permasalahan tersebut adalah media pembelajaran berbasis interaktif, Media berbasis interaktif merupakan bentuk tampilan media yang dibuat oleh seorang desainer agar tampilannya dapat memenuhi fungsi memberikan sebuah informasi yang berupa pesan dan mempunyai unsur interaktifitas oleh penggunanya (*user*) (Annisa, Saragih, and Mursid 2019). Selain itu, Media pembelajaran interaktif juga dapat diartikan sebagai perantara untuk dapat menyampaikan berbagai macam informasi, memberikan variasi dalam proses pembelajaran dalam berbagai macam bentuk misalnya dalam bentuk 3D, audio, grafik, video, animasi, dan membuat interaksi selama proses pembelajaran berlangsung (Shalikhah 2016). *Lectora Inspire* adalah perangkat lunak *Authoring Tool* berbasis komputer di kembangkan oleh *Trivantis Corporation*. *Lectora inspire* merupakan salah satu software multimedia yang dapat dimanfaatkan untuk dapat membuat media pembelajaran interaktif dengan tampilan menarik, dengan disertai dengan gambar, suara dan video singkat yang dapat menggambarkan proses penyampaian nilai-nilai dari materi yang disampaikan (Kamal 2019). Pemanfaatan software *Lectora inspire* pada proses pembelajaran sebagai media pembelajaran memiliki banyak keuntungan dan kelebihan. Salah satu keuntungan dengan adanya pemanfaatan *lectora inspire* adalah terdapatnya sumber belajar alternatif yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk dapat belajar mandiri dengan memanfaatkan personal computer atau laptop. Selain itu, lebih lengkap Menurut (Shalikhah 2016) mengemukakan terdapat berbagai macam keuntungan yang didapatkan dalam penggunaan *software lectora inspire* dalam pembelajaran antara lain memiliki sistem pembelajaran yang efektif, mampu menggunakan berbagai macam komponen antara lain teks, suara, video dan elemen lain dalam suatu kesatuan. Media penyimpanan yang relatif mudah dan fleksibel, dan Mampu menampilkan materi yang abstrak.

Maka media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah software *lectora inspire*. Beragam software multimedia yang dapat digunakan dalam pembelajaran seperti macro media flash, articulate, storyline, *lectora inspire*, powtoon, whiteboard fi, microsoft power point, microsoft sway dan masih banyak lagi. Menurut Anis dan Adeng (2019) menjelaskan bahwa “Software *Lectora Inspire* memiliki karakteristik yang menonjol berdasarkan fungsi dan kegunaan menu, alat (tool), ataupun perangkat yang disediakan dalam *Lectora Inspire*. Beberapa karakteristik *Lectora Inspire* yang membedakan dengan media yang lain diantaranya menyediakan template yang dapat diaplikasikan untuk menyusun materi pembelajaran, terdapat gambar, animasi, karakter animasi yang dapat digunakan langsung, *Lectora* lebih cepat dari pada aplikasi web base karena tidak bergantung dengan koneksi atau jaringan, terdapat software pendukung yang terinstal otomatis ketika menginstal aplikasi *lectora*, seperti flypaper, camtasia, atau snagit, dapat digunakan untuk menggabungkan flash, video, gambar ataupun screen capture, materi dasar-dasar *Lectora* menu-menu pada program *Lectora* seperti chapter, section, page, lalu insert berbagai fasilitas dalam *Lectora* (insert image, insert audio, animasi dan lain-lain), pemanfaatan fasilitas pembuatan soal atau kuis, dan terakhir publish”.

Salah satunya adalah software *lectora inspire* yang memiliki kelebihan di bandingkan dengan software lainnya. *Lectora Inspire* mempunyai keunggulan dibanding *authoring tool* lainnya (Muhammad Mas’ud, 2012: 3), yaitu: 1) *Lectora* dapat digunakan untuk membuat website, konten e-learning interaktif, dan presentasi produk atau profil perusahaan. 2) Fitur-fitur yang disediakan *Lectora* sangat memudahkan pengguna pemula untuk membuat multimedia (audio, visual dan video) pembelajaran tanpa proses coding (koding) yang rumit. 3) Bagi seorang guru, keberadaan *Lectora* dapat memudahkan membuat media pembelajaran. 4) Template *Lectora* cukup lengkap. 5) *Lectora* menyediakan Media Library yang sangat membantu pengguna. 6) *Lectora* memungkinkan pengguna untuk mengkonversi presentasi Microsoft Powerpoint ke konten e-learning. 7) Konten yang dikembangkan dengan perangkat lunak *Lectora* dapat dipublikasikan ke berbagai output seperti HTML, single

file executable (.exe), CD-ROM, maupun standar e-learning seperti SCORM dan AICC. *Lectora inspire* mempunyai banyak program untuk dapat menunjang keperluan *full service authoring tools*, yang banyak dimanfaatkan untuk meningkatkan konten digital modul ajar serta modul yang dibangun menjadi multimedia dinamis, mudah digunakan serta bermutu tanpa wajib mempunyai kemampuan spesial dibidang desain seni serta desain grafis (Widiyaningsih, Fatah, and Syarpin 2020).

Berdasarkan paparan permasalahan dan informasi diatas, Media yang akan digunakan peneliti adalah software *lectora inspire*. oleh sebab itu peneliti mengadakan sebuah penelitian untuk dapat mengembangkan sebuah Media Pembelajaran dengan Menggunakan *software* utama *Lectora Inspire* untuk menunjang proses perkuliahan Mata Kuliah *Salesmanship* dengan materi pokok promosi penjualan, yang akan membantu siswa untuk aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran interaktif dapat digunakan dengan berbagai cara, contohnya dalam memanfaatkan laboratorium komputer yang ada di kampus. “Media berbasis komputer adalah penggunaan komputer dalam penyampaian bahan ajar kepada siswa sehingga siswa mampu memberikan umpan balik. Media berbasis komputer bisa berbentuk tutorial, drills and practice, simulasi dan permainan” (Arsyad, 2017: 150). Soft ware *lectora inspire* ini dapat menjadi sebuah media interaktif untuk pengembangan konten yang digunakan dosen dalam menyampaikan materi, evaluasi serta umpan balik ke mahasiswa. Hal tersebut dikuatkan oleh Zuhri & Rizaleni (2016) dari hasil penelitiannya yang menyatakan bahwa software *lectora inspire* memudahkan dosen dalam mengembangkan bahan ajar elektronik karena tidak perlu memahami bahasa pemrograman yang canggih. Pada penelitian yang telah dilakukan media *lectora inspire* mempunyai potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu penelitian oleh Wiyono (2015) dengan menggunakan *lectora inspire* penelitian memperoleh hasil bahwa media terbukti valid, praktis dan efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Maka peneliti memiliki tujuan untuk melakukan pengembangan produk berupa media pembelajaran yang diharapkan mampu mendukung kegiatan perkuliahan pada mata kuliah *salesmanship* dengan materi pokok promosi penjualan untuk Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Tata Niaga di Universitas Negeri Surabaya serta melakukan uji kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan dari para ahli serta kepada pengguna media pembelajaran.

METODE

Jenis Penelitian pada penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R & D). Metode Penelitian dan Pengembangan (R &D) adalah suatu cara ilmiah untuk dapat meneliti, merancang, memproduksi dan menilai validitas sebuah produk yang telah diciptakan dalam sebuah proses penelitian (Sugiyono 2019:30). Pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan 4D yang mencakup dari 4 tahapan yang meliputi tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*desseminate*).

a) Prosedur Penelitian dan Pengembangan

1) Tahap Pendefinisian

Tahap pendefinisian adalah langkah pertama dalam pelaksanaan proses pengembangan media pembelajaran ini. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai macam informasi yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran.

2) Tahap Perancangan

Tahap perancangan merupakan langkah kedua dalam proses pengembangan media pembelajaran dimana setelah semua informasi yang dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajaran terkumpul. Tahap perancangan dilakukan dengan membuat/menyusun sebuah bagan yang berupa *Storyboard*. *Storyboard* yang disusun berisi desain dari setiap menu dan setiap halaman dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan .

3) Tahap Pengembangan

Tahap Pengembangan merupakan tahap ketiga dari proses pengembangan media pembelajaran menggunakan *lectora inspire* ini. Pada tahap pengembangan terbagi menjadi dua bagian yaitu melakukan produksi media pembelajaran dan melakukan uji kelayakan produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Rancangan produk berupa *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya dikembangkan menggunakan

software utama *Lectora Inspire* dan didukung oleh beberapa *software* lain pendukung. Media pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai *storyboard* kemudian dilakukan uji kelayakan dengan melakukan penilaian terhadap media pembelajaran dengan melibatkan uji ahli dan pengguna.

4) Tahap Penyebaran

Pada tahap terakhir yaitu tahap penyebaran dilakukan dengan mempublikasikan media pembelajaran yang telah melalui serangkaian proses pengembangan dan diuji kelayakannya kepada pengguna. Ada tahap ini juga diberikan pelatihan kepada dosen dan mahasiswa untuk dapat mengoperasikan media pembelajaran sehingga pengguna media dapat dengan mudah menggunakan dan merasakan secara optimal manfaat dari media pembelajaran.

b) Subjek Penelitian

Pengembangan media pembelajaran ini melibatkan berbagai subjek penelitian yang berupa para ahli dan pengguna. Para ahli meliputi ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media yang merupakan akademisi dan praktisi dengan instansi Universitas Negeri Surabaya. Ahli bahasa pada penelitian ini akan menguji kelayakan media pembelajaran dari segi penggunaan bahasa dalam media pembelajaran, Ahli materi pada penelitian akan menganalisis kelayakan media pembelajaran dalam hal materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Ahli media memberikan penilaian terhadap kelayakan produk media pembelajaran berupa *font*, layout, dan *background* dan lain-lain. Subjek pengguna dalam penelitian adalah mahasiswa Jurusan S1 Pendidikan Tata Niaga di Universitas Negeri Surabaya angkatan 2019 yang sedang mempelajari mata kuliah *salesmanship* dengan materi pokok promosi penjualan sebanyak 19 orang mahasiswa.

c) Instrumen pengumpulan data dan analisis data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket/kuesioner yang dikemas dalam bentuk *google form*. Angket /kuesioner berisi berbagai macam pertanyaan atau pertanyaan yang harus diberikan jawaban atau direspon oleh responden (Sukmadinata 2016:219). Angket /kuesioner ini digunakan mengumpulkan berbagai macam informasi untuk dapat mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan serta tanggapan dari berbagai macam ahli.

Jenis data digunakan pada penelitian meliputi data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa angka yang dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner yang kemudian diubah berupa kalimat kualitatif untuk dapat mengetahui kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Data kualitatif berupa tanggapan yang berupa masukan yang berupa kritik maupun saran yang oleh para ahli maupun pengguna media pembelajaran untuk dapat melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Pada penelitian dan pengembangan ini untuk mengetahui tanggapan ahli dan pengguna terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan digunakan skala likert. Skala likert dimanfaatkan untuk dapat mengukur sikap dan pendapat seseorang atau sekelompok orang tentang sebuah fenomena sosial (Sugiyono 2015:134). Kualifikasi tanggapan dalam Skala likert terdiri atas penilaian sangat setuju dengan Nilai 5, penilaian setuju dengan Nilai 4, penilaian Cukup Setuju dengan nilai 3, penilaian Kurang Setuju dengan nilai 2, dan penilaian Sangat Tidak Setuju dengan skor 1.

Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan digunakan rumus dan kriteria dan validitas sebagai berikut (Akbar 2017:83). Tingkat kelayakan media pembelajaran akan dilihat dengan melihat penilaian validitas dari para ahli, pengguna dan gabungan yang kemudian diinterpretasikan pada tabel kriteria validitas. Berikut adalah rumus tingkat validitas dan tabel kriteria validitas yang digunakan dalam penelitian.

$$V\text{-ah} = \frac{TSe}{TSh} - \dots - x 100\%$$
$$V\text{-pg} = \frac{TSe}{TSh} - \dots - x 100\%$$
$$V = \frac{V\text{-ah} + V\text{-pg}}{4} = \dots \dots 100\%$$

Keterangan Rumus :

V	=	Jumlah nilai Validasi (Gabungan Ahli dan Pengguna)
V-ah	=	Validasi Ahli (Ahli Media dan Materi)
V-pg	=	Validasi Pengguna
TSe	=	Jumlah nilai empirik yang dicapai berdasarkan penilaian para ahli atau pengguna
TSh	=	Jumlah nilai yang diharapkan

Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran digunakan kriteria tingkat validitas sebagai berikut

Tabel 1. Tabel Kriteria Validitas

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	85,01 % - 100,00 %	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
2	70,01 % - 85,00 %	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
3	50,01 % - 70,00 %	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4	01,00 % - 50,00 %	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan

(Sumber: Akbar 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan produk

Pada penelitian ini ini menghasilkan sebuah produk pengembangan media pembelajaran menggunakan *software* utama *lectora inspire* pada mata kuliah *salesmanship* yang dikembangkan sesuai dengan *storyboard* perencanaan pengembangan media pembelajaran. Adapun deksripsi dari setiap menu media pembelajaran adalah sebagai berikut

1) Intro

Pada menu intro menampilkan halaman dari yang merupakan identitas dari media pembelajaran yang berisi judul media pembelajaran, mata kuliah, materi pokok, nama pengembang.

2) Menu Utama

Pada menu utama menampilkan 6 tombol menu yang menu utama dalam media pembelajaran. Menu tersebut yaitu menu tujuan perkuliahan, materi perkuliahan, evaluasi (quiz), daftar pustaka, petunjuk penggunaan, dan profil pengembang

3) Tujuan perkuliahan .

Pada menu tujuan perkuliahan menampilkan berbagai macam informasi yang terakit dengan dengan deskripsi mata kuliah, tujuan dan capaian dari mata kuliah *salesmanship*, dan kompetensi akhir yang diharapkan dapat dikuasai mahasiswa pada materi pokok promosi penjualan.

4) Materi Perkuliahan

Pada menu materi perkuliahan menampilkan berbagai macam menu yang menjadi materi pokok perkuliahan promosi penjualan serta dilengkapi dengan video pengantar materi promosi penjualan.

5) Evaluasi

Pada menu Evaluasi (quiz) menampilkan berbagai macam soal yang berjumlah 25 soal butir yang dapat dikerjakan mahasiswa untuk mengetahui tingkat penguasaan materi terhadap materi pokok promosi yang diajarkan.



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran yang dihasilkan

(Sumber : Screenshot tayangan media pembelajaran)

Hasil Analisis Data

Analisis data penelitian dilakukan dengan cara melakukan formulasi terhadap penilaian validasi para ahli yang didapatkan dari angket ahli dan pengguna. Analisis data penelitian bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk dapat diketahui apakah layak digunakan pada proses perkuliahan tau tidak.

Analisis Data kelayakan meliputi uji kelayakan dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan pengguna. Berikut adalah hasil validasi dari ahli materi, media, dan bahasa.

Tabel 2. Rekapitulasi uji kelayakan masing-masing validator

Subjek Penelitian	TSe	TSh	Hasil	Keterangan Tingkat Validitas
Ahli Materi	76	80	95%	Sangat valid dapat digunakan tanpa revisi
Ahli Media	75	85	88%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
Ahli Bahasa	42	50	84%	Cukup Valid, dapat digunakan namun dengan revisi
Pengguna	1418	1620	88%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi

(Sumber : Angket ahli media, materi, bahasa dan pengguna yang telah diolah peneliti)

Setelah dilakukan uji validitas dari beberapa ahli dan pengguna maka selanjutnya dilakukan uji validitas gabungan dengan menformulasikan semua uji kelayakan ahli dan pengguna.

$$V = \frac{V-ah+V-pg}{4} = \dots \dots 100\%$$

$$V = \frac{84\%+88\%+95\%+88\%}{4} = \dots \dots 100\%$$

$$V = \frac{84\%+88\%+95\%+88\%}{4} = 88,75 \%$$

Berdasarkan validitas gabungan dapat didapatkan kriteria validitas sebesar 88,75% yang menunjukkan bahwa uji kelayakan dari semua ahli dan pengguna media pembelajaran sangat valid dan layak untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan menggunakan *lectora insipire* ini menggunakan lima tahapan yang diadaptasi dengan metode penelitian dan pengembangan 4D yaitu tahap pendefinisian, tahap perancangan pengembangan dan penyebaran

Tahap pendefinisian merupakan tahap pertama dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mendapatkan berbagai macam informasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran, yang digunakan selama ini kurang variative hanya menggunakan media power point sederhana, buku paket dan soal latihan. Kegiatan pembelajaran yang cenderung monoton mengakibatkan siswa bosan dan kurang antusias belajar. Maka diperlukan adanya inovasi pembelajaran yang dapat menuangkan ide, gagasan, praktik, atau benda yang diterima sebagai suatu hal yang baru oleh seseorang atau kelompok untuk diadopsi. Menurut Abdulhak (2002) menjelaskan bahwa inovasi pendidikan sebagai “suatu perubahan yang baru dan secara kualitatif berbeda dari hal sebelumnya dan sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan demi mencapai tujuan tertentu, termasuk dalam bidang pendidikan”. Memperhatikan permasalahan tersebut maka peneliti berusaha untuk mencari informasi tentang software yang dapat digunakan untuk mengembangkan media, menentukan materi pokok yang disajikan dalam media pembelajaran berdasarkan RPS, membuat kisi-kisi untuk pertanyaan untuk mengetahui pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran. Setelah dilakukan analisis berbagai macam informasi yang dibutuhkan selanjutnya dibuat rancangan media pembelajaran berupa menu dan tampilan media pembelajaran yang berupa *storyboard*.

Tahap Perancangan *storyboard* produk berupa tampilan pembuka media, tampilan menu utama, tampilan kompetensi, tampilan petunjuk penggunaan, tampilan penjabaran materi, tampilan latihan soal dan evaluasi akhir, tampilan daftar pustaka dan profil penulis. Hasil penelitian terdahulu oleh (Agustina et al. 2019) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Higher Order Thiking Skills untuk evaluasi pembelajaran yang menggunakan aplikasi *lectora inspire* dapat juga digunakan sebagai media pembelajaran. Tentunya hal tersebut perlu dukungan dari beberapa software lain pendukung misalnya *Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw* dan lain-lain.

Tahap Pengembangan hasil berupa produk dari proses pengembangan yaitu media pembelajaran dengan materi pokok promosi penjualan yang didalamnya terdapat beberapa menu yaitu intro, menu utama, materi

perkuliahan, evaluasi (quiz), dan lain-lain. Produk yang dikembangkan kemudian dilakukan uji kelayakan dengan para validator yang berupa para ahli yang terdiri dari ahli media, materi dan bahasa serta tahap penyebaran kepada mahasiswa S1 Pendidikan Tata Niaga di Universitas Negeri Surabaya pada mata kuliah *salesmanship* dalam mempelajari materi pokok promosi penjualan. Media Lectora inspire mendapatkan hasil yang baik dan media dapat dikatakan efektif sebagai alat pembelajaran untuk mendukung mahasiswa (Wibawa et al. 2016).

Pada Tahap penyebaran kepada para mahasiswa hasilnya memberi respon yang baik dan senang dengan persentase sebesar 88%, dan menunjukkan bahwa tingkat validitasnya sangat valid dan tanpa revisi. Selanjutnya gabungan hasil analisis validitas dari beberapa validator dan pengguna tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi dengan kriteria validitas sebesar 88,75% yang memperlihatkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dan dapat dimanfaatkan untuk dapat digunakan dalam variasi media pembelajaran. Pada penelitian dan pengembangan ini pada akhirnya dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran menggunakan *lectora inspire* yang telah melalui berbagai macam tahapan dan analisis kelayakan yang dapat digunakan pada proses pembelajaran. Dari hasil skor rata-rata validasi dan uji coba terbatas multimedia interaktif berbasis Lectora Inspire dapat digunakan sebagai media pembelajaran. (Linda, Shafiani, and Dishadewi 2018). Namun, media instruksional ini membutuhkan fasilitas pendukung seperti komputer yang belum semua sekolah miliki. Lebih penting lagi, media instruksional berbasis perangkat lunak ini dapat digunakan sebagai sumber belajar yang efektif. (Sugilar and Nuraida n.d.).

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian adalah setelah melalui serangkaian proses tahapan penelitian telah berhasil mengembangkan media pembelajaran menggunakan *software* utama *lectora inspire* dengan materi pokok promosi penjualan. Produk yang berupa media pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan uji kelayakan dengan para validator yang berupa para ahli media, materi, dan pengguna mendapatkan kriteria validitas yang didapatkan sebesar 88,75% yang memperlihatkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dan layak untuk dapat digunakan untuk dapat mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dan diuji kelayakannya diharapkan dapat menjadi sumber alternatif belajar mahasiswa S1 Pendidikan Tata Niaga di Universitas Negeri Surabaya pada mata kuliah *salesmanship* dalam mempelajari materi pokok promosi penjualan.

Saran untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dan pengembangan dengan tujuan menghasilkan produk dan topik materi pokok yang sama dalam penelitian ini adalah menambahkan berbagai macam materi yang dapat melengkapi kajian materi pada media misalkan tipe-tipe penjual dan pembeli dan lain-lain. Selain itu media pembelajaran yang telah dikembangkan pada penelitian ini dapat dikembangkan untuk bisa lebih baik lagi dengan lebih mengoptimalkan sarana kampus misalkan dapat dibuat *e-learning* atau *android* sehingga mahasiswa dapat lebih fleksibel dalam menggunakan media pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terima kasih kepada Universitas Negeri Surabaya yang sudah memberikan dukungan sehingga penelitian ini bisa selesai tepat waktu, terimakasih juga kami ucapkan Mahasiswa Jurusan Tata Niaga yang sudah memberikan informasi dan data sehingga penelitian ini bisa diselesaikan dengan tepat waktu dan tidak lupa kami ucapkan semua tim yang sudah membantu penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak, Pelaksanaan Inovasi Pendidikan dalam Pengantar Pendidikan. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2000
- Abdullah, Ramli. 2012. "Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar." *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran* 12(2).
- Agustina, Irnin, Dwi Astuti, Ria Asep Sumarni, and Yoga Budi Bhakti. 2019. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis." (july 2018): 107–14.

- Akbar, Sa'dun. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. 5th ed. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Anis Mahmudah dan Adeng Pustikaningsih. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* Vol. XVII, No. 1 Tahun 2019, h. 100
- Annisa, Nur, Abdul Hasan Saragih, and R. Mursid. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris." *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 5(2). doi: 10.24114/jtikp.v5i2.12599.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. 16th ed. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. Branch
- Astutik, Mega. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Di Smk Negeri 2 Surabaya." 05:8.
- Astutik, M., & Rusimamto, P. W. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software Lectora Inspire untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 107–114
- Falahudin, Iwan. 2014. "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran." (4):14.
- Mas'ud, Muhammad. 2012. *Membuat Media Pembelajaran Dengan Lectora Inspire*. Yogyakarta: PT. Skripta Media Creative.
- Kamal, A. (2019). *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4 . 0 International License Pengaruh Model Pembelajaran Paired story telling Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Muatan Bahasa Indonesia*. 3.
- Linda, Roza, Nur Shafiani, and Praslita Dishadewi. 2018. "Development of Interactive Multimedia Based on Lectora Inspire in Chemistry Subject in Junior High School or Madrasah Tsanawiyah." 2(1): 46–55.
- Muhammad Mas'ud. (2012). *Tutorial Lectora 1: Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora Inspire*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.
- Putri, Rami Syah, and Indra Safri. 2015. "Pengaruh Promosi Penjualan Dalam Eningkatkan Penjualan Mobil Mitsubishi Pada Pt. Pekan Perkasa Berlian Motor Pekanbaru." *VALUTA* 1(2):298–321.
- Rezeki, Sri, and Ishafit Ishafit. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Menengah Atas Kelas XI pada Pokok Bahasan Momentum." *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika* 3(1):29. doi: 10.21009/1.03104.
- Saddam Husein, S. U. M. S. S. (2018). Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 237. <https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605>
- Shalikhah, Norma Dewi. 2016. "Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif." *Cakrawala: Jurnal Studi Islam* 11(1):101–15. doi: 10.31603/cakrawala.v11i1.105.
- Sugilar, H, and I Nuraida. "Practicing Energy Saving Habits of Elementary Students Through Development of Lectora Inspire Software Based Instructional Media Practicing Energy Saving Habits of Elementary Students Through Development of Lectora Inspire Software Based Instructional Media."
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. 11th ed. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. 4th ed. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Peneltian Pendidikan*. 11th ed. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syaiful, R., Wahid, M., & Ega, T. B. (2014). 137 Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Proses Pembelajaran Produktif Di Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 137–145. Thiagarajan, S. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook [By] Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel [and] Melvyn I. Semmel*. Council for Exceptional Children.
- Wibawa, Setya Chendra, Rina Harimurti, Yeni Anistiyasari, and Meini Sondang Sumbawati. 2016. "The Design And Implementation Of An Educational Multimedia Interactive Operation System Using Lectora Inspire."

- Widiyaningsih, Utami, Abdul Hadjranul Fatah, and Syarpin Syarpin. 2020. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Lectora Inspire Berbasis Multipel Representasi pada Materi Kesetimbangan Kimia." *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang* 11(1):92–101. doi: 10.37304/jikt.v11i1.78.
- Wiyono, K. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Teori Kinetik Gas Berbantuan Lectora Inspire untuk Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 2(2), 211–219.
- Zuhri, M. S., & Rizaleni, E. A. (2016). Pengembangan Media Lectora Inspire dengan Pendekatan Kontekstual pada Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 5(2), 113–119.