



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN *LECTORA INSPIRE* PADA MATA PELAJARAN PROJEK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN

Nofulina Megantari¹, Muhammad Roestam Afandi, S.E., M.Ec.Dev²

¹Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Yogyakarta,
Jawa Tengah, Indonesia, nofulinamegantari.2021@student.uny.ac.id

²Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Yogyakarta,
Jawa Tengah, Indonesia, mroestamafandi@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) proses pengembangan media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan, (2) kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli dan pengguna, serta (3) efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian melibatkan 3 validator (ahli materi, ahli media, dan ahli soal) serta 35 siswa kelas XI Geomatika SMK Negeri 2 Yogyakarta. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuesioner, tes, dan dokumentasi, dengan analisis data secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Lectora Inspire* dinilai layak digunakan dengan hasil validasi dari ahli materi sebesar 75% (Layak), ahli media 99,6% (Sangat Layak), ahli soal 100% (Sangat Layak), dan praktisi pembelajaran 96,41% (Sangat Layak). Uji coba pada siswa menunjukkan respon yang sangat baik, yakni 93,71% pada kelompok kecil dan 92% pada kelompok besar. Media ini juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar, ditunjukkan dengan peningkatan nilai sebesar 40% antara pretest dan posttest.

Kata Kunci: Hasil Belajar Siswa, *Lectora Inspire*, Media Pembelajaran



Abstract

This study aims to determine: (1) the process of developing learning media assisted by Lectora Inspire in the Creative Project and Entrepreneurship subject, (2) the feasibility of the developed media based on expert and user assessments, and (3) the effectiveness of the media in improving student learning outcomes. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects involved 3 validators (material experts, media experts, and question experts) and 35 students of class XI Geomatics at SMK Negeri 2 Yogyakarta. Data collection techniques were carried out through observation, questionnaires, tests, and documentation, with quantitative descriptive data analysis. The results of the study showed that the Lectora Inspire learning media was considered suitable for use with validation results from material experts of 75% (Feasible), media experts 99.6% (Very Feasible), question experts 100% (Very Feasible), and learning practitioners 96.41% (Very Feasible). Student trials showed excellent response rates, with 93.71% in small groups and 92% in large groups. The medium also proved effective in improving learning outcomes, as evidenced by a 40% increase in scores between the pretest and posttest.

Keywords: *Student Learning Outcomes, Lectora Inspire, Instructional Media*

* Corresponding author:
Nofulina Megantari
nofulinamegantari.2021@student.uny.ac.id

Article History:
Received August 29, 2025
Revised Oct 15, 2025
Accepted Oct 23, 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang berperan penting dalam membentuk individu yang unggul, seimbang, dan berkarakter (Kurniawan & Mundilarno, 2023). Melalui pendidikan, individu dapat meningkatkan kualitas dirinya. Pendidikan berperan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang unggul. Di era modern, pembelajaran tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan partisipasi aktif peserta didik. Dalam konteks pendidikan formal di Indonesia, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berfokus pada penyiapan peserta didik untuk memasuki dunia kerja, berwirausaha, atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Salah satu mata pelajaran penting yang mendukung misi ini adalah *Projek Kreatif dan Kewirausahaan* (PKK).

Pembelajaran yang efektif dalam mata pelajaran PKK menuntut pendekatan yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan partisipasi aktif peserta didik (Salsabila et al., 2020). SMK Negeri 2 Yogyakarta merupakan sekolah yang telah memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dan memiliki komitmen untuk mencetak lulusan kompeten, termasuk dalam bidang kewirausahaan. Tidak sejalan dengan apa yang sudah dilakukan Salsabila di tahun 2020, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan capaian pembelajaran. Berdasarkan data nilai Ulangan Harian di SMK Negeri 2 Yogyakarta, hanya 31% peserta didik kelas XI Geomatika yang mencapai

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), sementara 69% peserta didik kelas XII dinyatakan tidak tuntas. Perbedaan capaian ini menunjukkan bahwa peserta didik kelas XI masih menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar kewirausahaan yang baru mereka pelajari. Hal ini menandakan perlunya strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik sejak dini. Adapun nilai hasil belajar siswa pada SMK Negeri 2 Yogyakarta tampak pada tabel berikut.

Tabel. 1 Hasil Ulangan Harian Program Keahlian Geomatika

Jurusan	Kelas	Jumlah siswa	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas	% Tuntas	% Tidak Tuntas
Geomatika	XI	35	75	10	25	31	69
	XII	35	75	20	15	83	42

Sumber : *Data Dokumentasi Nilai UH SMK Negeri 2 Yogyakarta (2025)*

Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi dinilai mampu meningkatkan pemahaman peserta didik, terutama dalam materi kewirausahaan yang bersifat konseptual dan aplikatif (Firmadani, 2020). Salah satu media pembelajaran yang memiliki potensi besar dalam hal ini adalah *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* merupakan perangkat lunak pengembangan media pembelajaran elektronik yang mudah dioperasikan, bahkan oleh guru tanpa keahlian pemrograman (Meisy, 2022). Media ini mendukung berbagai format konten seperti teks, gambar, video, animasi, audio, dan kuis interaktif yang dapat diakses melalui smartphone atau komputer, baik secara daring maupun luring (Andre, 2022). *Lectora Inspire* dapat diakses melalui HP/PC/Laptop sehingga dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik sebagai sumber belajar yang memudahkan pembelajaran dengan menggunakan *smartphone*. *Lectora Inspire* mencakup materi dan soal latihan untuk membantu peserta didik mempelajari materi. Penggunaan *Lectora Inspire* dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, tidak monoton, serta mendukung literasi dan kreativitas peserta didik (Ningrum et al., 2024). Terlebih lagi, peserta didik saat ini lebih akrab dengan teknologi digital dan cenderung kurang tertarik membaca buku teks secara konvensional (Asih & Astuty, 2022). Oleh karena itu, media pembelajaran yang dirancang secara visual, interaktif, dan mudah diakses dapat meningkatkan motivasi belajar dan capaian hasil belajar peserta didik.

Namun, penerapan *Lectora Inspire* juga menghadapi tantangan seperti keterbatasan perangkat digital dan kesiapan guru dalam mengembangkan media pembelajaran (Firmadani, 2020). Tantangan ini perlu dijawab dengan pelatihan dan pendampingan berkelanjutan bagi guru agar mampu mengoptimalkan potensi media digital dalam pembelajaran. Selain itu, sekolah juga perlu memastikan dukungan infrastruktur dan aksesibilitas yang merata agar seluruh peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Maka dari itu, pendidik dituntut untuk kreatif, adaptif terhadap perkembangan teknologi, dan profesional dalam merancang media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Salsabila et al., 2020). Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire* dalam mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 2 Yogyakarta,

sebagai upaya meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik melalui media yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SMK masa kini.

Berdasarkan kondisi tersebut, permasalahan utama dalam pembelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 2 Yogyakarta adalah rendahnya hasil belajar dan keterlibatan siswa akibat penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional. Padahal, karakteristik peserta didik SMK menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan kontekstual. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini berupaya menjawab permasalahan tersebut melalui pengembangan media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire* yang diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta hasil belajar siswa.

KAJIAN PUSTAKA

1. Teori Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme pertama kali dicetuskan oleh Jean Piaget. Peran guru dalam pembelajaran menurut Piaget adalah sebagai fasilitator atau moderator. Teori belajar konstruktivisme merupakan sebuah teori belajar dimana siswa terlibat aktif dalam suatu pemahaman terhadap informasi atau pengetahuan dari peristiwa atau pengalaman yang dialami secara langsung maupun tidak langsung. Teori ini berpandangan bahwa sebuah pengetahuan didapatkan dari kegiatan pembelajaran yang aktif bukan secara pasif (Elza Nur et al., 2022). Sehingga teori konstruktivisme menekankan pembelajaran aktif dan mandiri yang berpusat pada siswa, *Lectora Inspire* mendukung proses tersebut melalui fitur interaktif seperti kuis, navigasi bebas, multimedia, dan simulasi, dimana siswa membangun pemahaman melalui pengalaman dan interaksi dengan materi.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah elemen utama yang lebih dominan untuk keberhasilan sistem belajar mengajar. Tentunya media pembelajaran ini sangat memudahkan guru dalam menyampaikan materi (Andrian et al., 2021). Penerapan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat penting untuk mengatasi tantangan seperti sikap pasif dan kurangnya antusiasme peserta didik (Sulistio & Mustofa, 2024). media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan minat belajar, memudahkan penyampaian materi, dan membuat proses pembelajaran lebih efektif. Penggunaan media yang variatif dan interaktif dapat mengatasi kebosanan serta mendukung pengembangan keterampilan peserta didik. Dengan kata lain, pemanfaatan media yang inovatif menjadi kunci keberhasilan dalam pendidikan.

3. *Lectora Inspire*

Lectora Inspire merupakan sebuah *authoring tool* untuk pengembangan konten *e-learning* atau pengembangan pembelajaran berbasis elektronik yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation. Pendirinya adalah Timothy D. Loudermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika pada tahun 1999. Tahun 2011, *Lectora* memperoleh 5 penghargaan dalam bidang produk *e-Learning inovatif*, *Authoring Tool*, *tool* presentasi terbaik, dan teknologi *e-learning* terbaik. *Lectora* digunakan untuk membuat kursus pelatihan secara daring, penilaian, dan presentasi (Fitriani & Nisa, 2023). *Lectora Inspire* merupakan suatu program aplikasi yang dapat digunakan untuk presentasi atau media pembelajaran yang memiliki variasi template yang cukup banyak sehingga *user* yang tergolong pemula dapat menggunakan *template* yang tersedia dengan mudah (Dismela, 2022). Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan

bahwa media pembelajaran *Lectora Inspire* adalah *software authoring* untuk membuat konten *e-learning* interaktif, seperti kuis, presentasi, dan modul pembelajaran. Mudah digunakan tanpa harus menguasai *coding*. Cocok untuk guru, *trainer*, dan pengembang *e-learning*. Dan dilengkapi dengan teks, gambar, animasi, video dan suara agar menjadikan *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran yang menarik.

4. Mata Pelajaran Projek Kreatif, dan Kewirausahaan

Pembelajaran kewirausahaan adalah suatu proses penerapan kreativitas dan inovasi dalam memecahkan persoalan dan menemukan peluang untuk memperbaiki kehidupan. Materi pembelajaran kewirausahaan dapat memotivasi untuk berwirausaha, serta pengalaman langsung yang dapat menumbuhkan motivasi berwirausaha (Dewi Puspita, 2021). Peserta didik dapat mengaktualisasikan diri dalam perilaku wirausaha melalui mata pelajaran Projek Kreatif dan kewirausahaan. Isi mata pelajaran tersebut difokuskan sebagai fenomena empiris yang terjadi di lingkungan peserta didik. Sehingga peserta didik dituntut lebih aktif untuk mempelajari peristiwa-peristiwa ekonomi yang terjadi di lingkungannya. Mata pelajaran Projek Kreatif dan kewirausahaan untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah termasuk keunggulan (Noviani, 2022). Berdasarkan definisi diatas bahwa pembelajaran kewirausahaan menumbuhkan kreativitas, inovasi, dan motivasi berwirausaha melalui metode, pendidik, dan pengalaman langsung. Mata pelajaran Projek Kreatif dan kewirausahaan membantu peserta didik memahami fenomena ekonomi di sekitarnya dan mengembangkan kompetensi sesuai potensi daerah.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil dapat jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses. Begitu pula dengan kegiatan pembelajaran, setelah mengalami pembelajaran peserta didik berubah perilakunya dibanding sebelumnya (Syahrul, 2021). Hasil Belajar adalah pola-pola perubahan, nilai-nilai pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Jadi hasil belajar mencakup keseluruhan aspek pembelajaran. Bentuk dari hasil belajar berupa kemampuan berfikir kritis dan kreatif sikap terbuka, dan demokratis, menerima pendapat orang lain dan sebagainya (Setiawan, 2020). Dapat disimpulkan dari definisi diatas bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, mencakup pemahaman, sikap, dan keterampilan. Hasil ini tidak hanya bergantung pada target pembelajaran, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk bagaimana peserta didik berlatih dan menerapkan materi yang dipelajari. Oleh sebab itu, hasil belajar dapat bervariasi dan tidak selalu sesuai dengan harapan ideal.

6. Penelitian yang Relevan

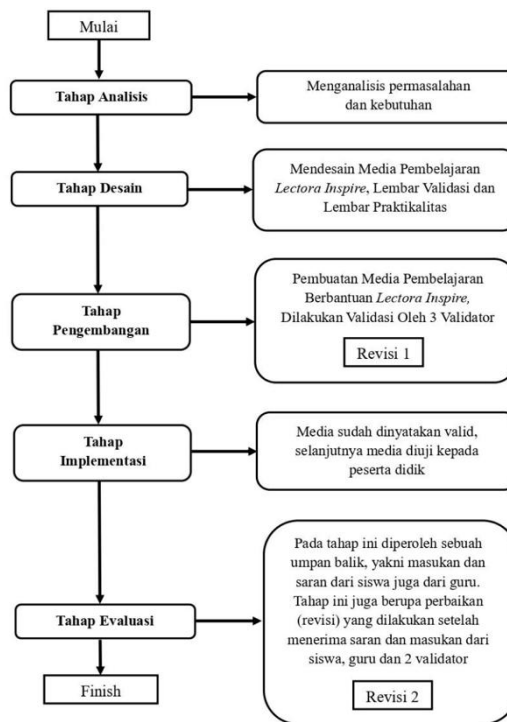
Penelitian ini merujuk pada beberapa studi terdahulu yang relevan guna memperkuat dasar teoritis dan metodologis, serta menjadi pembanding antara satu penelitian dengan yang lainnya. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* terbukti layak dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Simanjuntak (2023) dalam penelitiannya di SMK Negeri 1 Palipi mengembangkan multimedia pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin, dan memperoleh skor kelayakan sebesar 93,48% dari ahli materi dan media. Chairina Rizkianda et al. (2023) juga menunjukkan bahwa media berbasis *Lectora Inspire* pada materi Jurnal Umum memperoleh nilai kepraktisan sebesar 82,15% dan efektivitas 82,85%, yang berarti sangat layak dan efektif digunakan. Senada dengan itu, Nisa (2023) dalam pengembangan media pada materi Fluida Statis di tingkat

SMA mendapatkan validasi dari ahli materi sebesar 94,9% dan respon siswa sebesar 82,2%, yang mendukung bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Intani (2023) juga membuktikan bahwa Lectora Inspire layak diterapkan dalam pembelajaran Sistem Komputer di SMK YPM Diponegoro dengan nilai rata-rata kelayakan sebesar 82,5%. Sementara itu, Ferlania dan Hermawan (2022) mengembangkan media pada mata pelajaran Bisnis Online dan memperoleh validasi media 98,67%, materi 85,33%, serta respon siswa 87,47%. Ardianti dan Susanti (2022) pun menghasilkan media interaktif berbasis Android menggunakan Lectora Inspire dengan skor kelayakan rata-rata 82,34%.

Penelitian oleh Dahlia, Rianto, dan Yuherman (2022) menjadi salah satu studi yang paling relevan karena tidak hanya mengembangkan media, tetapi juga meneliti pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Penelitian tersebut menunjukkan kelayakan sebesar 98% dan efektivitas 94% dalam pembelajaran Geografi di SMAN 1 Padang Sago. Secara umum, kesamaan dari penelitian-penelitian tersebut terletak pada penggunaan *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran dan metode *Research and Development (R&D)* yang merujuk pada model *ADDIE*. Perbedaannya, sebagian besar penelitian hanya meneliti proses pengembangan media tanpa mengukur secara langsung pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Sementara itu, penelitian yang dilakukan penulis tidak hanya mengembangkan media pembelajaran berbantuan Lectora Inspire, tetapi juga mengkaji dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 2 Yogyakarta. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang lebih luas dalam menjawab tantangan pembelajaran di era digital, khususnya dalam konteks pendidikan kejuruan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran dan menguji efektivitasnya. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 2 Yogyakarta dengan fokus pada pengembangan media berbasis *Lectora Inspire* untuk mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan. Model pengembangan yang digunakan adalah *ADDIE*, yang terdiri dari lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pemilihan model ini didasarkan pada langkah-langkahnya yang sistematis, jelas, dan sederhana. Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Alur Penelitian

Pada tahap *Analysis*, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan, karakteristik peserta didik, analisis tugas dan konsep, serta penentuan tujuan produk. Tahap *Design* meliputi pemilihan media dan format, penyusunan rancangan awal, serta pembuatan instrumen validasi. Tahap *Development* melibatkan realisasi produk dan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi. Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba kelompok kecil (10 siswa) dan kelompok besar (35 siswa) untuk melihat kelayakan dan respon peserta didik. Tahap *Evaluation* menggunakan *pre-test* dan *post-test* guna mengukur peningkatan hasil belajar serta perbaikan produk media.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif mencakup skor hasil belajar siswa serta penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Sementara itu, data kualitatif berupa komentar, saran, dan masukan yang diberikan oleh para ahli dan praktisi sebagai bahan evaluasi dan pengembangan media. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan angket. Tes berupa soal pilihan ganda digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, sedangkan angket digunakan untuk menilai kelayakan media serta memperoleh respons siswa terhadap media yang dikembangkan.

HASIL PENELITIAN

Uji coba produk dilakukan untuk menilai efektivitas dan kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran. Uji coba melibatkan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan

praktisi pembelajaran, peserta didik dalam uji kelompok kecil dan besar, serta pengukuran peningkatan hasil belajar.

Validasi Ahli Materi

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi ditinjau dari dua aspek, yaitu aspek pembelajaran, dan aspek bahasa. Angket ahli materi terdiri dari 19 butir pernyataan. Berikut ini merupakan ringkasan hasil penilaian dari ahli materi.

Tabel. 2 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor Ideal	Kelayakan	Kategori
1	Pembelajaran	45	60	75%	Layak
2	Bahasa	12	16	75%	Layak
Rata - rata keseluruhan				75%	Layak

Berdasarkan Tabel 2, media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire* memperoleh penilaian sebesar 75% pada aspek pembelajaran dan bahasa, keduanya dengan kategori “Layak”. Dengan demikian, media dinyatakan layak digunakan dari kedua aspek tersebut.

Validasi Ahli Media

Validator Ahli Media Validasi yang dilakukan oleh ahli media ditinjau dari tiga aspek yaitu rekayasa media, aspek komunikasi visual, dan aspek bahasa. Angket ahli materi terdiri dari 25 butir pernyataan. Berikut ini merupakan ringkasan hasil penilaian dari ahli media.

Tabel. 3 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor Ideal	Kelayakan	Kategori
1	Rekayasa	83	84	98,81%	Sangat Layak
2	Komunikasi Verbal	8	8	100%	Sangat Layak
3	Bahasa	8	8	100%	Sangat Layak
Rata - rata keseluruhan				99,60%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 3, media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire* memperoleh penilaian “Sangat Layak” dari aspek rekayasa media (98,81%), komunikasi verbal (100%), dan bahasa (100%). Dengan demikian, media dinyatakan sangat layak digunakan dari ketiga aspek tersebut.

Validasi Ahli Soal

Validasi yang dilakukan oleh ahli soal ditinjau dari angket penilaian kelayakan materi menggunakan angket *skala likert* dengan empat alternatif jawaban. Angket ahli soal terdiri dari 15 butir pertanyaan. Berikut ini merupakan ringkasan hasil penilaian dari ahli soal.

Tabel. 4 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Soal

No	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor Ideal	Kelayakan	Kategori
1	Pembelajaran	60	60	100%	Sangat Layak
Rata - rata keseluruhan				100%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 4, soal *posttest* dan *pretest* yang dikembangkan memperoleh penilaian 100% dengan kategori “Sangat Layak” dari aspek pembelajaran. Ahli soal menyimpulkan bahwa soal tersebut sangat layak digunakan untuk mengukur hasil belajar.

Validator Praktisi Pembelajaran PKK

Validasi yang dilakukan oleh praktisi pembelajaran terdiri dari validasi ahli materi, ahli media dan ahli soal. Berikut ini merupakan ringkasan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media dan

ahli soal.

Tabel. 5 Rekapitulasi Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran PKK

No	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor Ideal	Kelayakan	Kategori
1	Rekayasa	75	84	89,23%	Sangat Layak
2	Komunikasi Verbal	8	8	100%	Sangat Layak
3	Bahasa	8	8	100%	Sangat Layak
Rata - rata keseluruhan				96,41%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 5, media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire* dinyatakan “Sangat Layak” digunakan, dengan penilaian tinggi pada aspek rekayasa media (89,23%), komunikasi verbal (100%), bahasa (100%), dan pembelajaran (100%).

Uji Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil dilakukan dengan 10 peserta didik kelas XI Geomatika SMK Negeri 2 Yogyakarta. Uji kelompok ini dilakukan untuk mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran, mengetahui pendapat siswa, dan evaluasi yang dapat digunakan dalam memperbaiki media pembelajaran. Berikut merupakan rekapitulasi hasil uji kelompok kecil.

Tabel. 6 Rekapitulasi Hasil Uji Kelompok kecil

No	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor Ideal	Kelayakan	Kategori
1	Rekayasa	147	160	92%	Sangat Layak
2	Komunikasi Verbal	193	200	97%	Sangat Layak
3	Bahasa	218	240	90%	Sangat Layak
4	Pembelajaran	153	160	95,6%	Sangat Layak
Rata - rata keseluruhan				93,71%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 6, media pembelajaran *Lectora Inspire* dinyatakan “Sangat Layak” dengan penilaian aspek rekayasa media (92%), komunikasi verbal (97%), bahasa (90%), dan pembelajaran (95,6%).

Uji Kelompok Besar

Uji kelompok besar ini melibatkan seluruh peserta didik kelas XI Geomatika SMK Negeri 2 Yogyakarta. Berikut merupakan hasil dari penilaian media pada uji lapangan.

Tabel. 7 Rekapitulasi Hasil Uji Kelompok Besar

No	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor Ideal	Kelayakan	Kategori
1	Rekayasa	511	560	91%	Sangat Layak
2	Komunikasi Verbal	635	700	91%	Sangat Layak
3	Bahasa	763	840	91%	Sangat Layak
4	Pembelajaran	532	560	95%	Sangat Layak
Rata - rata keseluruhan				92,1%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 7, media pembelajaran *Lectora Inspire* memperoleh penilaian “Sangat Layak” pada seluruh aspek, yaitu rekayasa media, komunikasi verbal, bahasa (masing-masing 91%), dan pembelajaran (95%). Dengan demikian, media dinyatakan sangat layak digunakan.

Efektivitas Pengembangan Media

Evaluasi efektivitas media dilakukan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa kelas XI Geomatika SMK Negeri 2 Yogyakarta melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis menunjukkan peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media

pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire*. Rekapitulasi hasil belajar disajikan berikut.

Tabel. 8 Rekapitulasi Hasil Penilaian Efektivitas Pengembangan Media

Aspek	Keberhasilan	
	Tidak Mencapai KKM	Mencapai KKM
Pre Test	60%	40%
Post Test	20%	80%
Peningkatan	40%	

Berdasarkan Tabel 8, hasil belajar siswa meningkat dari 40% sebelum menggunakan media menjadi 80% setelah penggunaan media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire*, menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

PEMBAHASAN

Teknik analisis data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu analisis kelayakan media pembelajaran dan analisis peningkatan hasil belajar. pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan. Data hasil validasi oleh ahli, praktisi, dan respon peserta didik disajikan secara kuantitatif, disertai pembahasan mengenai kelayakan media dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Lectora Inspire*

Pengembangan media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire* dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahap *Analyze* mencakup analisis kebutuhan siswa dan guru, karakteristik peserta didik, penentuan materi melalui analisis tugas dan konsep, serta perumusan tujuan pengembangan media. Pada tahap *Design*, disusun rancangan awal media pembelajaran meliputi format penyajian, materi, soal latihan, *storyboard*, serta instrumen penilaian kelayakan dan efektivitas. Tahap *Development* dilakukan dengan membuat modul melalui Canva, menyusun soal dan permainan interaktif melalui *Wordwall*, serta mengintegrasikan seluruh komponen ke dalam media menggunakan *Lectora Inspire* dalam bentuk offline dan website. Media dilengkapi dengan elemen interaktif seperti video, *background*, dan soal interaktif, kemudian divalidasi oleh para ahli. Selanjutnya, pada tahap *Implementation*, media diuji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar, dengan respon siswa dikumpulkan melalui angket untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan media dalam pembelajaran. Terakhir, pada tahap *Evaluation*, dilakukan analisis terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media sebagai dasar untuk menilai keberhasilan pengembangan media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire*.

Peningkatan Kelayakan Media Pembelajaran Berbantuan *Lectora Inspire*

Kelayakan media dalam penelitian ini ditentukan melalui penilaian oleh tiga pihak ahli, ahli materi. Rekapitulasi hasil penilaian mereka disajikan pada tabel berikut.

Tabel. 9 Ringkasan Hasil Penilaian Kelayakan

No	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Ahli Materi	75%	Layak
2	Ahli Media	99,60%	Sangat Layak
3	Ahli Soal	100%	Sangat Layak
4	Praktisi Pembelajaran PKK	96,65%	Sangat Layak
Rata - rata		92,81%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 9 hasil penilaian para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran

berbantuan *Lectora Inspire* memperoleh persentase rata-rata sebesar 92,81% dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian terdiri dari ahli materi (75% – Layak), ahli media (99,60% – Sangat Layak), ahli soal (100% – Sangat Layak), dan praktisi pembelajaran PKK (96,65% – Sangat Layak). Dengan demikian, media ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Berbantuan *Lectora Inspire*

Pada saat penerapan media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire*, siswa menunjukkan respons awal yang antusias terhadap tampilan dan fitur-fitur interaktif yang disajikan. Melalui tutorial singkat di awal, siswa dikenalkan dengan antarmuka, navigasi, serta elemen multimedia dalam media tersebut. Suasana kelas menjadi lebih dinamis dan partisipatif ketika siswa mulai mencoba mengakses materi secara mandiri.

Tabel. 10 Hasil Respon Siswa

No	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Uji Kelompok Kecil	95%	Sangat Layak
2	Uji Kelompok Besar	92%	Sangat Layak
Rata - rata		93,5%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji coba, respon siswa terhadap media menunjukkan persentase rata-rata penilaian sebesar 93,44% dengan kategori “Sangat Layak”. Uji kelompok kecil memperoleh nilai 90,45%, sedangkan uji kelompok besar memperoleh 96,43%, keduanya dalam kategori “Sangat Layak”. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire* dinilai sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran oleh para siswa.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Berbantuan *Lectora Inspire*

Penggunaan media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire* memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Siswa tampak lebih aktif, percaya diri, dan mandiri dalam menjelajahi materi pembelajaran, serta menunjukkan interaksi yang lebih dinamis melalui diskusi dan kolaborasi.

Tabel. 11 Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pre Test dan Post Test

Kelas	Sebelum		Sesudah		Peningkatan
	Jumlah	%	Jumlah	%	
XI GEOMATIKA	14	40%	28	80%	40%

Berdasarkan tabel 26 di atas, dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan media pembelajaran *lectora inspire* hasil belajar peserta didik kelas XI Geomatika mengalami peningkatan yang signifikan setelah dilakukan intervensi pembelajaran. Sebelum intervensi, sebanyak 16 siswa (40%) mencapai ketuntasan belajar. Setelah intervensi, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 28 siswa (80%). Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 40% dalam persentase ketuntasan belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang interaktif. Fitur multimedia, kuis, dan navigasi mandiri dalam *Lectora Inspire* memfasilitasi pembelajaran aktif tersebut. Selain itu, sesuai pandangan Andrian et al. (2021), media pembelajaran interaktif berperan dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa, yang terbukti dari respons positif siswa sebesar 93,44%. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar dapat diinterpretasikan sebagai wujud dari meningkatnya keterlibatan kognitif dan afektif siswa melalui media berbasis teknologi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire* pada materi Hak Atas Kekayaan Intelektual, Peluang Usaha, dan Rencana Anggaran Biaya untuk kelas XI Geomatika SMK Negeri 2 Yogyakarta yang dikembangkan menggunakan model ADDIE dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Validasi dari ahli menunjukkan kelayakan dengan persentase sebesar 92,81%, sedangkan hasil uji coba kelompok kecil dan besar masing-masing memperoleh persentase 93,71% dan 92%. Efektivitas media ini juga terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari 40% menjadi 80% setelah penggunaan media pembelajaran.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa media berbantuan *Lectora Inspire* mampu mendukung pembelajaran mandiri yang lebih variatif dan interaktif, serta memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Guru dapat memanfaatkannya sebagai alternatif penyampaian materi yang lebih menyenangkan dan efektif, sedangkan pihak sekolah dapat mempertimbangkan integrasi media ini sebagai media pembelajaran standar pada mata pelajaran lain yang memerlukan pendekatan interaktif.

Berdasarkan temuan penelitian, guru disarankan untuk mengintegrasikan media *Lectora Inspire* secara berkelanjutan dalam pembelajaran kewirausahaan dengan memanfaatkan fitur evaluasi dan simulasi bisnis. Sekolah dapat menjadikan media ini sebagai bagian dari inovasi kurikulum berbasis digital learning. Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan versi berbasis daring penuh agar media ini dapat digunakan lintas platform dan memperluas jangkauan pembelajaran interaktif di SMK lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, A. U. (2022). Penerapan Pendidikan Kewirausahaan Dalam Menumbuhkan Minat Berwirausaha Pada Mahasiswa Manajemen Pendidikan Islam Di Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alauddin Makassar.
- Afrilia, S. (2022). Penerapan E-Modul Flip Book Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Peserta Didik Kelas Iv Min 5 Bandar Lampung.
- Ahmad Catur Sulisty, & T. (2024). Efektivitas Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Pembelajaran Fiqih Di Smp Muhammadiyah. *Jurnal Kependidikan*.
- Aldi Masda Kusuma, P. M. (2021). Analisis Deskriptif terhadap Pengembangan media pembelajaran E-Modul Interaktif Berbasis software aplikasi Lectora Inspire. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 1-11.
- Algoniu, M. A. (2019). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Sarana Prasarana (Studi Pada: Smk Muhammadiyah 1 Malang). 1-10.
- Alif, A. L. (2020). Pengelolaan sarana dan prasarana pendidikan. 1-11. Anggraini, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Di Paud Islam Makarima Kartasura Tahun Pelajaran 2022/2023.
- Anis, S. (2024).) Manajemen Program Kewirausahaan Di Smk Darussalam Tanggamus Lampung.
- Anisa, H. (2020). Pengaruh Jurnal Belajar Terhadap Hasil Belajar Kimia Materi Hidrokarbon.
- Annisa, W. U. (2020). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia (Jurnal Karya Umum Dan Ilmiah)*.

- Aqiella, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis Podcast Dengan Model Addie Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas Iii Sd. *Jurnal Sekolah Dasar*.
- Ardianti, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Smk. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Arif Susanto, D. J. (2023). Analisis Minat Dan Hasil Belajar Siswa Smk Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire. *Jurnal Pendidikan*, 1-7. 141
- Arifudin, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema 2 Subtema 1 Kelas Iv Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022.
- Asy'ari, H. F. (2022). Implementasi Pendidikan Kewirausahaan Dalam Membentuk Sikap Wirausaha Siswa Ma Darussalam Puncak Siliragung Banyuwangi Tahun Pembelajaran 2021/2022.
- Awan, K. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Dalam Pembelajaran Metematika.
- Chairina, A. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dan Html Berbantu Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Umum Di Smk Muhammadiyah 04 Medan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (Jpak)*.
- Citra Laksmi Bidari, M. D. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran Sanggul Ukel Konde Di Smk Negeri 2 Jombang. *E-Jurna*, 1-8.
- Dahliaa, S. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Lintas Minat Pada Mata Pelajaran Geografi Di Sman 1 Padang Sago. *Journal Homepage*, 1-8.
- Daniyati, B. R. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 1-13.
- Dismela, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Lectora Inspire Pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas Vii Smp N 5 Singingi.
- Dwi Rayana, T. N. (2021). Evelopment Of Teaching Materials For Practicum Accounting For Service Companies Based On Lectora Inspire To Improve Student Learning Outcomes.
- Elsa, N. B. (2022). Pengaruh Model Flipped Mastery Classroom Berbantuan Flipbook Digital Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Sman 1 Karanganyar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (Jupe)*, 260-267.
- Endarwita. (2021). Peran Pendidikan Kewirausahaan Dan Kepribadian Terhadap Minat Berwirausaha pada Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Pasaman. *Edunomika*, 1-12.
- Fadila, D. (2024). Pengaruh Penerapan Kumpulan Soal Kimia Argumentasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Argumentasi Siswa Pada Materi Termokimia.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosidingkonferensi Pendidikan Nasional*, 1-5. 142
- Fitriani, N. A. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Lectora Inspire Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa.
- Gisha, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Bisnis Online.
- Gunawan, S. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pai Di Kelas Xii Otp Upt Smk Negeri 1 Sinjai.
- Hildayah, N. I. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*.



- Intani, R. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Multimedia Smk Ypm Diponegoro Tenggara Seberang-Rizky Delvy Intani.
- Karnoto, N. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Berbasis Lectora Inspire Di Smk Taruna Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 1-11.
- Kevin Chandra, F. P. (2023). Peran Motivasi Belajar Terhadap Indeks Prestasi Mahasiswa. *Medical Scope Journal* , 1-9.
- Kevin Kencana Putra. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Serious Game Untuk Materi Satuan Panjang Siswa Kelas 3 Sd.
- Kholis, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Lectora Inspire Pada Kompetensi Dasar Memahami Spesifikasi Dan Karakteristik Kayu Siswa Kelas X Dpib Di Smkn 11 Malang. *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan*.
- Lie Zhao, W. Z. (2022). Impacts Of Family Environment On Adolescents' Academic Achievement: The Role Of Peer Interaction Quality And Educational Expectation Gap.
- Mahendra, M. A. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Website Menggunakan Wondershare Filmora Pada Materi Tumbuhan Dan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas Iv Sekolah Dasar.
- Mandasari, D. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar' Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Darul Amin Jajag Banyuwangi.
- Melida Fitroturrohmah, P. M. (2019). Hubungan Peran Orang Tua Dengan Prestasi Belajar. *Journal Of Primary And Children's Education*, 1-6.
- Ni Rai Vivien Pitriani, G. A. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1-8.
- Ningsih, P. W. (2021). Peran Orang Tua Terhadap Keberhasilan Belajar . 1-7.
- Nofriyandi, D. L. (2021). Peningkatan Kemampuan Desain Media Pembelajaran Matematika Berbasis Education For Sustainable Developmentguru. *Communityeducation Engagement Journal*.
- Noviani, A. (2021). Pembelajaran Kewirausahaan Di Sma Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (Jupe)*.
- Pangga Aji Sanca, E. I. (2021). Pemanfaatan media Lectora Inspire dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Di Smk Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*, 1-19.
- Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. (2024). *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1-5.
- Prasetyo Yuli Kurniawan, . A. (2021). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire Pada Guru-Guru Smp. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 1-13.
- Puspitamaya Sari, D. N. (2024). Development Of Lectora Inspire Based Learning Media To Improve Learning Outcomes Of Light And Its Properties. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1-8.
- R A Liliana, W. R. (2020). The Development Of Interactive Learning Media With Lectora Inspire In Gas Kinetic Theory Subject To Improve The Result And Students' Interest Of The Eleventh Grade Students Of Senior High School . *Journal Of Physics*, 1-7.



- Risma Siburian, D. T. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Ketertarikan Siswa Dalam Pembelajaran . 1-9.
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. Salsabila, S. I. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa Sma. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 1-10.
- Sari, D. P. (2021). Pengaruh Pembelajaran Kewirausahaan Terhadap Motivasi Berwirausaha Bagi Mahasiswa Pai Di Iain Metro.
- Setiawan, L. A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card Terhadap Hasil Belajar Materi Bentuk Rumah Adat Kelas Iv Di Min 1 Jombang.
- Simanjuntak, J. E. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin Kelas X Tp 1 Di Smk Negeri 1 Palipi.
- Siregar, T. (2023). Tahapan Model Penelitian Dan Pengembangan Research. *Journal Of Education, Social Sciences & Humanities*.
- Sitikomariah, S. H. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Berbasis Lectora Inspire Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Bahan Tekstil Siswa Kelas X Tatabusana Smk Negeri 3 Pematang Siantar. *Jurnal Pendidikan Tata Busana*, 1-5.
- Susanti, M. T. (2021). Pengembangan Media Interaktif Program Lectora Inspire Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Kelas Xi Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smknegeri 10 Surabaya. *Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 1-10.
- Tri. (2021). Pengembangan Media Interaktif Program Lectora Inspire Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Kelas Xi Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 10 Surabaya.
- Ulfa, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/M.
- Wahyudin, V. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Aplikasi Lectora Inspire untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Digital Transformation Technology (Digitech)*, 1-11.
- Wirangga, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Software Ispring Pada Muatan Ipa Kelas V Sekolah Dasar Subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan.
- Wulandari, A. C. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 1-9.
- Zakaria, A. B. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Mendesain . *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 1-10.