

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MENGUNAKAN LECTORA INSPIRE PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VIII SMP N 7 NEGERI BUKITTINGGI

Nurul Hafizah, Sarwo Derta, Hari Antoni Musril, Firdaus Annas

Pendidikan Teknik Informatika & Komputer, Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
Jl. Gurun Aua Kubang Putih, Sumatera Barat, Indonesia
nurulhafizah046@gmail.com

ABSTRAK

Observasi awal dan wawancara penulis terhadap siswa kelas VIII dan guru IPA kelas VIII SMPN 7 Bukittinggi, dimana sumber belajar yang digunakan siswa dalam pembelajaran masih terbatas dan hanya mengandalkan guru dan buku LKS menjadi inspirasi penelitian ini. Karena kurangnya materi pembelajaran berbasis *Android* di sekolah dan masih banyaknya penggunaan teknik ceramah dalam pengajaran, siswa seringkali menganggap proses pembelajaran membosankan. Peneliti membuat aplikasi materi pembelajaran berbasis *Android* berdasarkan permasalahan yang ditemukan sehingga memungkinkan siswa untuk memanfaatkannya baik di rumah maupun di sekolah dengan mudah. Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metodologi penelitian yang digunakan. Model Hannafin dan Peck yang terdiri dari tiga tahap analisis kebutuhan, perancangan, serta pengembangan dan implementasi dengan melakukan kegiatan penilaian dan revisi yang digunakan peneliti untuk model pengembangannya. Dan produk media yang dibuat menunjukkan bahwa media tersebut handal, berguna dan efisien serta dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran, terlihat dari hasil uji produk yang peneliti lakukan memperoleh nilai rata-rata uji validitas sebesar 0,89 dalam kategori valid, uji praktikalitas sebesar 0,83 dalam kategori sangat tinggi, dan uji efektivitas produk sebesar 0,84 dalam kategori efektivitas tinggi.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Android, IPA, Lectora Inspire*

1. PENDAHULUAN

Istilah “Revolusi Industri 4.0” mengacu pada perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan untuk mencapai tingkat efisiensi tertinggi, sehingga memungkinkan ICT yang dihasilkan untuk berinovasi dan menghasilkan model baru berbasis digital. Melihat kondisi teknologi dan komunikasi saat ini, para pendidik didorong untuk beradaptasi dan mengembangkan model media pembelajaran baru berbasis teknologi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan pengetahuan biasanya mengikuti arah media yang digunakan. Media digambarkan sebagai alat atau platform yang digunakan untuk menyebarkan ide atau fakta. Hubungan yang efektif antara dua partisipan utama dalam proses pertukaran informasi merupakan tujuan dari media itu sendiri. [1]. Agar kegiatan belajar mengajar yang mengedepankan pembelajaran aktif dan kreatif berhasil dan menyenangkan, guru tidak bisa menghindari penggunaan media pembelajaran. Ketika datang untuk membawa pendidikan ke sekolah, media pembelajaran memainkan peran penting. Keuntungan yang diterima guru dan siswa tergantung pada tingkat komunikasi dan interaksi relatif mereka terhadap media pesan pembelajaran. Bila digunakan secara efektif, media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan dan hasil akademik siswa, serta berfungsi sebagai alat untuk menarik minat mereka dalam proses pembelajaran [2]. Media berbasis teknologi informasi yang sering dikenal dengan istilah teknologi informasi komunikasi (TIK)

digunakan dalam sistem pendidikan yang berteknologi maju saat ini. TIK, atau teknologi informasi dan komunikasi, merupakan suatu alat teknis yang memberikan kemudahan berbeda kepada penggunaannya dalam memperoleh informasi yang mereka perlukan, baik informasi tersebut disampaikan dalam bentuk simbol informasi tertulis, suara, visual, atau lainnya. Hal ini tentunya memberikan pendidik dan siswa gambaran tentang bagaimana mereka dapat menggunakan pendekatan pembelajaran teknologi. [3].

Menggunakan *smartphone Android* merupakan salah satu cara memanfaatkan teknologi untuk mendukung pengembangan media. Maraknya *smartphone* dalam beberapa tahun terakhir merupakan ciri khas manusia yang tidak dapat dipisahkan. Alat pendukung media dapat digunakan dengan *smartphone* berbasis *Android*. *Android* adalah sistem operasi seluler yang dimodifikasi yang telah dirilis oleh sejumlah profesional TI sejak Oktober 2013. Peserta didik dapat belajar kapan saja berkat aplikasi yang menarik dan *smartphone Android*, memungkinkan pembelajaran yang efektif [4]. Oleh karena itu, perlu adanya penggunaan media pendidikan yang sesuai dengan siswa dalam mengembangkan pengetahuannya karena akan menarik minat siswa dalam belajar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang membahas tentang fenomena alam mulai dari yang nyata hingga yang abstrak.

Salah satu SMP yang terdapat di kota Bukittinggi yaitu SMP N 7 Bukittinggi, SMP N 7 Bukittinggi merupakan sebuah sekolah menengah pertama yang terletak di Jl. Kurai Parit Antang, Kec Aur Birugo Tigo Baleh, Kota Bukittinggi. Sekolah tersebut mempunyai fasilitas lab sains dan juga lab komputer, menurut informasi yang diperoleh dari observasi penulis dan observasi para pengajar lapangan yang mengajar topik IPA di kelas VIII SMPN 7 Bukittinggi, dan ada beberapa *proyektor* yang bisa digunakan oleh guru yang memakai media presentasi *power point*, dalam pembelajaran IPA guru menyajikan materi menggunakan papan tulis, *power point* serta menggunakan metode ceramah dimana sumber belajar yang digunakan siswa masih terbatas dan hanya mengandalkan guru dan buku LKS yang sudah ada. Namun media *power point* yang digunakan terkesan membosankan dan tidak terlalu menarik sehingga membuat peserta didik bosan saat memperhatikan *slide power point* yang ditampilkan dan hal ini akan berdampak pada kefokusannya peserta didik dalam menyimak pembelajaran. Oleh karena itu penggunaan *smartphone Android* oleh siswa dan guru akan sangat membantu untuk mendorong keaktifan dan semangat siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA karena media pembelajaran IPA berbasis *Android* mampu mengakomodasi seluruh aktivitas pembelajaran mendengarkan, membaca, dan menulis.

Untuk menarik perhatian dan antusiasme siswa terhadap pelajaran yang diajarkan oleh guru, dan guru juga tidak terlalu monoton dalam menyampaikan materi maka penulis tertarik untuk merancang sebuah media pembelajaran *Lectora Inspire*, sebuah platform pembelajaran berbasis *Android*, dapat digunakan untuk berbagai jenis pengajaran, namun sangat efektif untuk kelas sains karena dapat menjaga minat siswa sepanjang proses pembelajaran. Karena *Lectora Inspire* dilengkapi dengan template yang beragam, slide yang menawan, gambar dan animasi bergerak, warna yang menarik, penilaian, dan latihan soal yang menarik, sehingga dapat dikatakan sebagai paket media yang lengkap untuk belajar. Hal ini akan memastikan bahwa siswa memperhatikan selama pembelajaran, sehingga akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dan menyenangkan [5]. Selain itu, media ini akan memudahkan penyampaian konten guru dan mendorong kepribadian kreatif siswa. Penulis memilih judul penelitian Merancang Media Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP N 7 Bukittinggi berdasarkan konteks permasalahan yang disebutkan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan instrumen yang dimanfaatkan agar pembelajaran dapat terjadi secara efektif, mendekatkan atau mempermudah jalan menuju tujuan yang diinginkan. Keuntungan dari alat

pembelajaran apa pun bergantung pada seberapa baik guru dan siswa dapat terhubung dan berkomunikasi dengan ide-ide yang disajikan dalam alat tersebut. [6].

2.2. Android

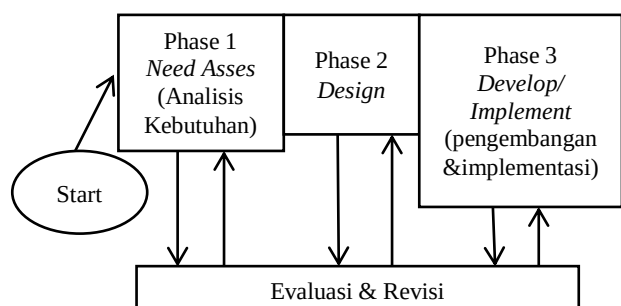
Android adalah sistem operasi untuk perangkat seluler seperti ponsel pintar dan komputer tablet yang berbasis Linux. Bagi pengembang untuk membangun program mereka sendiri untuk digunakan pada berbagai perangkat seluler, *Android* menawarkan platform terbuka [7].

2.3. Lectora Inspire

Trivantis Corporation menciptakan alat pembuat yang dikenal sebagai *Lectora* untuk membuat konten *e-learning*. Kursus online dapat dilakukan dengan mudah dan cepat dengan *Lectora Inspire*. Timothy D. Loudermilk, seorang Amerika yang tinggal di Cincinnati, Ohio, mendirikan perusahaan ini pada tahun 1999. Dalam kategori alat penulis terbaik, alat presentasi terbaik, dan teknologi *e-learning* terbaik, *Lectora* memenangkan 5 penghargaan pada tahun 2011. Sebuah program perangkat lunak komprehensif ini menawarkan berbagai template yang siap diisi dengan konten pembelajaran [8].

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli-September 2022 di SMPN 7 Bukittinggi. Kondisi dan fasilitas yang cukup untuk mendukung pelaksanaan penelitian di sekolah tersebut menjadi pertimbangan dalam pemilihan lokasi penelitian. Penelitian ini menggunakan metodologi R&D (*Research and Development*). Teknik ini digunakan untuk merancang dan menguji barang tertentu untuk menentukan seberapa efektif cara kerjanya [9]. Model pengembangan penelitian berdasarkan model Hannafin dan Peck. Model Hannafin dan Peck merupakan metodologi desain pembelajaran berorientasi produk yang berfokus pada pencarian solusi permasalahan kompleksitas dan kualitas pengembangan produk, yang memiliki tiga tahap: (*Need Asses*) analisis kebutuhan, (*Design*) desain, serta (*Develop/Implement*) pengembangan dan implementasi [10].



Gambar 1. Model pengembangan hannaфин & peck

Untuk menentukan segala kebutuhan dalam menciptakan suatu produk media pembelajaran maka dibutuhkan : (1) analisis permasalahan, (2) analisis pembelajaran, (3) analisis konsep serta (4) analisis tujuan.

a. Analisis Permasalahan

Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengidentifikasi permasalahan apa saja yang muncul selama pembelajaran IPA Kelas VIII di proses belajar mengajar SMPN 7 Bukittinggi. Berdasarkan informasi yang dikumpulkan dari wawancara yang dilakukan penulis dan data observasi, hal ini untuk mengetahui permasalahan yang terjadi, maka dilakukan kajian terhadap temuan hasil observasi dan wawancara tersebut.

b. Analisis Pembelajaran

Untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran dan cara guru memberikan pengajaran selama proses pembelajaran IPA, maka dilakukanlah analisis pembelajaran. Siswa diamati dan diwawancarai sedangkan data untuk analisis pembelajaran dikumpulkan. Untuk mengetahui analisis pembelajaran maka dikaji hasil observasi dan wawancara tersebut.

c. Analisis Konsep

Tujuan analisis konsep adalah untuk mengidentifikasi isi media pembelajaran yang akan dibuat, yaitu informasi yang relevan dengan keterampilan dasar yang telah diidentifikasi.

d. Analisis Tujuan

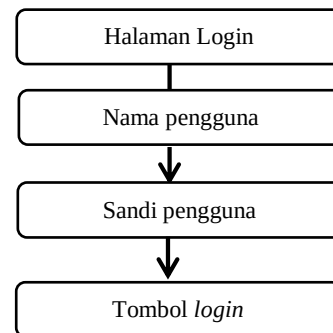
Tujuan dari media ini agar pembelajaran IPA lebih menyenangkan dan siswa tidak mudah bosan. Siswa kelas 8 menjadi sasaran materi pembelajaran IPA berbasis *Android*, dengan tujuan agar materi tersebut dapat membuat siswa dapat belajar IPA dimana saja, kapan saja, dengan menggunakan *smartphone Android* yang dimilikinya. *Software* pembelajaran berbasis *Android* ini dikemas sebagai file *Apk* dan berfungsi dengan *smartphone Android*.

Pada langkah proses perancangan ini, penulis merancang media yang akan dibuat berdasarkan kebutuhan, seperti mengumpulkan teks, gambar, audio, dan animasi yang akan digunakan pada media yang akan dibuat. *Lectora Inspire* merupakan perangkat lunak utama yang digunakan untuk membangun media belajar IPA kelas VIII yang berbasis *Android*. Struktur navigasi, *storyboard*, dan antarmuka pengguna semuanya dirancang sebagai berikut:

A. Struktur Navigasi

1) Navigasi Login

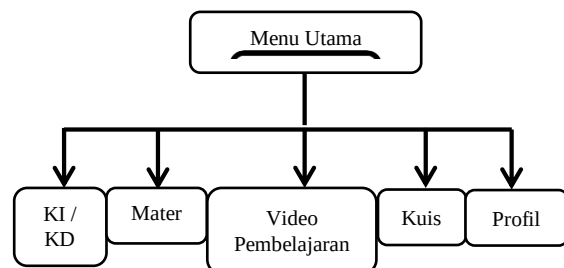
Pada halaman login berisikan nama pengguna serta sandi pengguna dan dilanjutkan dengan tombol *login*



Gambar 2. Struktur navigasi *login*

2) Navigasi Menu Utama

Struktur navigasi menu utama menunjukkan menu utama yang menawarkan sejumlah pilihan menu



Gambar 3. Struktur navigasi menu utama

B. Storyboard

Mengembangkan *storyboard* sebagai panduan untuk merancang tampilan. Desain elemen visual, audio, dan deskripsi akan dihasilkan di *storyboard*. Tabel di bawah menunjukkan bagaimana *storyboard* sederhana dirancang:

Tabel 1. *Design storyboard*

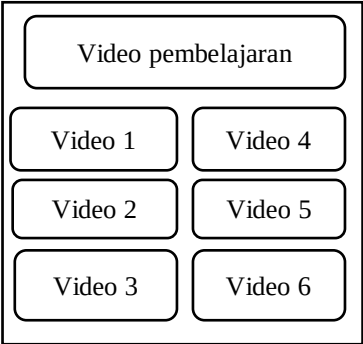
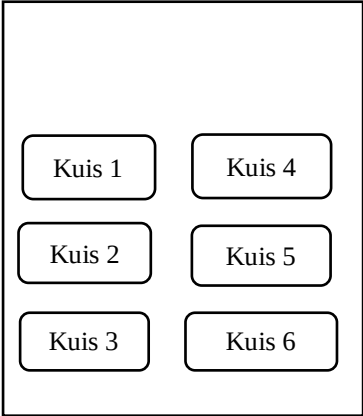
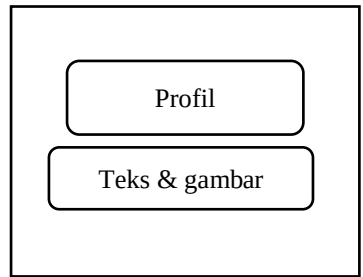
Scane 1	Login
Scane 2	Menu utama
Scane 3	KI/KD
Scane 4	Materi
Scane 5	Video pembelajaran
Scane 6	Kuis
Scane 7	profil

C. Design Interface

Agar materi yang dihasilkan dapat menarik perhatian maka diperlukan visual, musik, dan animasi. Desain antarmuka media ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. *Design interface*

Scene	Visual	Gambar	Suara
1	login Nama pengguna Sandi pengguna masuk	Background Animasi tombol	-
2	Bantuan KI/KD Materi Video Kuis Profil	Background Animasi tombol	Backsound
3	KI / KD & tujuan pembelajaran Teks & gambar	Background Animasi	-
4	materi Materi 1 Materi 2 Materi 3 Materi 4 Materi 5 Materi 6	Background Animasi tombol	Backsound penjelasan materi

Scene	Visual	Gambar	Suara
5		Background Animasi tombol	
6		Background Animasi tombol	Backsound
7		Background Tombol	-

Untuk membuat produk berkualitas tinggi yang dapat dievaluasi. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi validitas produk dalam penulisan ini. Temuan analisis validitas produk diolah dengan menggunakan metode statistik Aiken sebagai berikut:

$$V = \sum s / [n(c - 1)]$$

Keterangan rumus:

s : r - lo

lo : Tingkat validitas penilaian terendah

c : Tingkat validitas penilaian tertinggi

r : Angka yang diberikan oleh penilai

n : Jumlah penilai

Tabel 3. Kriteria penentuan validitas aiken's

Presentase	Kriteria
0,6 <	Tidak Valid
>= 0,6	Valid

Temuan evaluasi pengguna digunakan untuk menetapkan kepraktisan yang merupakan faktor kedua dalam menilai kualitas barang pembelajaran.

Moment kappa digunakan untuk menilai data angket kepraktisan produk sebagai berikut:

$$\text{Momen kappa (k)} = \frac{PO - Pe}{1 - Pe}$$

Keterangan:

K : kepraktisan produk

Po: proporsi terealisasi

Pe: proporsi yang tidak terealisasi

Tabel 4. Kriteria penentuan praktikalitas oment

Interval	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,01 – 0,20	Sangat Randah
≤0,00	Tidak Praktis

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk akhir dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* untuk kelas VIII SMP yang berbasis *Android*. Proses

pengembangan yang digunakan oleh Hannafin dan Peck menjadi dasar hasil penulisan melalui tahapan sebagai berikut: (1) analisis kebutuhan, (2) desain, (3) pengembangan & implementasi, penilaian, dan revisi.

Pengembangan merupakan langkah mewujudkan blueprint menjadi kenyataan. Pada tahap pengembangan ini produk dirancang dengan *software Lectora Inspire*.

1. Pembuatan Objek

Untuk pembuatan objek berupa gambar dan *background* menggunakan *template* yang telah disediakan di *Lectora Inspire* sedangkan pewarnaan dari *background*, tombol dan lain sebagainya juga menggunakan fasilitas dari *Lectora Inspire*.

2. Pembuatan halaman login

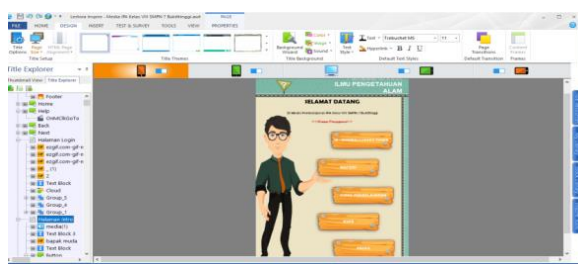
Pembuatan halaman *login* di halaman awal dalam media pembelajaran dibuat dengan aplikasi utama yakni *Lectora Inspire*. halaman *login* dibuat dengan menggunakan teks, animasi, gambar.



Gambar 4. Pembuatan halaman login

3. Pembuatan Halaman menu utama

Pembuatan halaman menu utama dalam media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan aplikasi utama *Lectora Inspire*, menggunakan tombol, teks, animasi dan didirungi *background* kata-kata selamat datang.



Gambar 5. Pembuatan halaman menu utama

4. Test Aplikasi

Pengujian produk akan dijalankan setelah pengembangan aplikasi selesai. Produk akan diperbaiki kembali jika terjadi kegagalan pada saat pengujian hingga tidak ada lagi kegagalan maka produk akan dirilis sehingga media *Android* dapat menggunakannya.

5. Tampilan Hasil

a) Halaman login

Halaman login adalah hal pertama yang dilihat pengguna saat program diluncurkan. disini terdapat animasi dan di mana pengguna memasukkan nama pengguna dan kata sandi pengguna.



Gambar 6. Halaman login

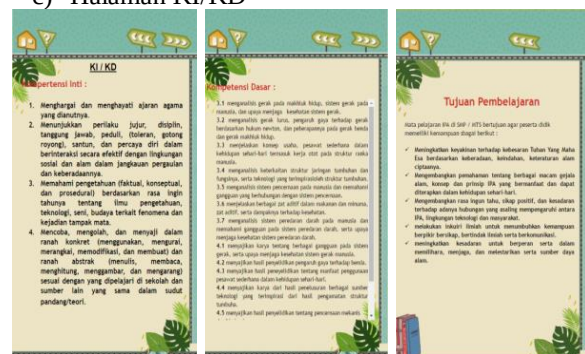
b) Halaman menu utama

Halaman ini memiliki tombol *home*, bantuan, KI/KD, materi, video pembelajaran, kuis dan profil dimana fungsi tombol tersebut mengarahkan *user* ke halaman yang ingin dijalankan.



Gambar 7. Menu utama

c) Halaman KI/KD



Gambar 8. Halaman ki/kd

KI/KD dan tujuan pembelajaran ditampilkan pada halaman ini, beserta tombol next dan return.

d) Menu materi

Pada menu ini menampilkan materi IPA, dimana terdapat materi IPA dengan 6 buah tombol yang akan mengarahkan user ke halaman materi.



Gambar 9. Halaman menu materi

e) Menu video pembelajaran

Dimana daaam menu ini ada tombol –tombol materi yang terdapat didalamnya video-video pembelajaran sesuai dengan materi yang dipilih.



Gambar 10. Halaman video pembelajaran

f) Halaman kuis

Dimana pada halaman menu kuis ini didahului dengan sebuah petunjuk untuk menyelesaikan kuis tersebut.



Gambar 11. Halaman petunjuk kuis

Dan setelah petunjuk tersebut disetujui, maka akan beralih ke halaman selanjutnya yaitu kuis permateri dimana masing-masing materi terdapat 10 kuis, dalam menjawab kuis tersebut

diiringi *background*.



Gambar 12. Halaman isi kuis

g) Halaman profil

Berisi tentang biodata penulis.

h) Halaman bantuan / petunjuk

Tampilan menu petunjuk berikan tentang petunjuk permainan serta aturan-aturan yang terdapat dalam *game*.



Gambar 13. Halaman petunjuk penggunaan

Tahap pengembangan berlanjut ke tahap implementasi. Semua strategi media yang telah dibuat kini diterapkan setelah adanya penyesuaian, dan siswa akan mendapatkan manfaatnya. Siswa dapat dengan mudah mengunduh file .apk tersebut sehingga dapat dipasang di ponsel sendiri ketika penulis menyebarkannya melalui aplikasi WhatsApp. Sumber belajar ilmiah berbasis *Android* ini dikemas sedemikian rupa. Evaluasi dan revisi dilakukan setelah tahap pembuatan dan implementasi guna menilai kualitas desain media penulis. Desain media harus dievaluasi dan disesuaikan untuk menentukan kualitasnya. Setelah melakukan uji validasi produk dan uji praktikalitas produk, salah satu langkah penilaiannya adalah penyempurnaan media yang telah dirancang dari tahap pengembangan.

Uji validitas produk dilakukan oleh sejumlah ahli untuk mengetahui apakah produk yang diciptakan berkualitas tinggi dan siap untuk diuji. Hasilnya, desain media pembelajaran IPA kelas VIII berbasis *Android* di SMPN 7 Bukittinggi mempunyai nilai validitas produk sebesar 0,89 dengan kategori valid.

Tabel 5. Hasil uji validitas produk

No	Validator								Nilai
	Dr. Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom		Dr. H. Arman Husni, Lc. Ma		Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom				
	Skor/ r	S	Skor / r	S	Skor / r	S	Σs	n(c-1)	
Item 1	4	3	5	4	5	4	11	12	0,91
Item 2	4	3	4	3	5	4	10	12	0,83
Item 3	4	3	5	4	5	4	11	12	0,91
Item 4	4	3	4	3	4	3	9	12	0,75
Item 5	4	3	5	4	5	4	11	12	0,91
Item 6	5	4	5	4	4	3	11	12	0,91
Item 7	5	4	4	3	5	4	11	12	0,91
Item 8	5	4	5	4	5	4	12	12	1
Item 9	5	4	5	4	5	4	12	12	1
Item 10	5	4	4	3	5	4	11	12	0,91
Item 11	5	4	4	3	5	4	11	12	0,91
Item 12	5	4	4	3	5	4	11	12	0,91
Item 13	5	4	4	3	4	3	10	12	0,83
Item 14	5	4	5	4	5	4	12	12	1
Item 15	4	3	5	4	5	4	11	12	0,91
Item 16	4	3	4	3	5	4	10	12	0,83
Item 17	4	3	4	3	5	4	10	12	0,83
Jumlah									15,26
Rata-rata									0,89
Kategori									Valid

Uji kepraktisan yang menunjukkan bahwa mudah dan menyenangkan untuk digunakan. Nilai kepraktisan yang dihitung dengan rumus momen

kappa diperoleh sebesar 0,83 sehingga masuk dalam kategori sangat tinggi.

Tabel 6. Hasil uji praktikalitas produk

No	Aspek Yang Dievaluasi	Praktikalitator	
		Resneti, S.Pd	Yulisa Fedrona, S.Pd
1.	Media ini ringan dan mudah diakses	4	5
2.	Pengguna dapat memakai media secara mandiri tanpa bimbingan orang lain	4	5
3.	Tombol pada media ini dapat berfungsi semuanya	4	4
4.	Ikon pada media ini memudahkan berbagai pintasan yang dapat dilakukan pemakai	4	4
5.	Media ini dapat diakses kapanpun dan dimanapun	4	5
6.	Media dilengkapi dengan gambar, teks, dan video	4	5
7.	Komposisi tulisan dan warna yang digunakan pada media sesuai dan dapat dibaca	4	5
8.	Media memiliki tampilan yang menarik	4	5
9.	Media berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran	4	4
10.	Media pembelajaran dapat dijadikan pembelajaran mandiri oleh peserta didik	4	5
11.	Tata letak gambar pada media pembelajaran konsisten	4	4
12.	Kombinasi warna teks dengan background pada media terlihat dengan jelas.	4	4
13.	Penempatan unsur tata letak konsisten	4	5
Jumlah		52	60
Rata -rata		0,75	0,91
Hasil Praktis		0,83	
kategori		Sangat Tinggi	

Reaksi siswa terhadap suatu produk setelah menggunakannya sebagai alat pembelajaran dapat menunjukkan seberapa efektif produk tersebut. Nilai akhir dari 20 lembar efektivitas siswa adalah 0,84, termasuk dalam kategori efektivitas tinggi atau sangat tinggi.

Tabel 7. Hasil uji efektivitas produk

No	Nama	Angket Sebelum (si)	Angket Sesudah (sf)
1.	Diva Asyfatul	36	92
2.	M. Raffa	32	80

No	Nama	Angket Sebelum (si)	Angket Sesudah (sf)
3.	Khayla Annisa	36	92
4.	Rizqa M.S	28	100
5.	Dhea Maharani	32	100
6.	Sherly	40	92
7.	Abeng	40	92
8.	Fajri Akbar	28	88
9.	Chelsi Aulia	28	96
10.	Raisa Azzahra	36	80
11.	Widya Lestari	28	92

No	Nama	Angket Sebelum (si)	Angket Sesudah (sf)
12.	Galang Defnil A	36	96
13.	Raditya Ahmad	32	100
14.	Rahmad Dandi	40	80
15.	M. Rafif	36	80
16.	Septenus Putra	40	80
17.	M. Rafyansyah	36	96
18.	Nadiya Salmatul	40	96
19.	M. Reska	36	80
20.	Fahri Albar	36	92
Jumlah		696	1804
Rata-rata		34,8	90,2
G-Score		0,84	
kategori		Efektifitas Tinggi	

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan penelitian penulis terhadap konstruksi sumber belajar berbasis *Android* menggunakan *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMPN 7 Bukittinggi. Model pengembangan Hannafin dan Peck, yang terdiri dari tiga tahap—analisis kebutuhan, desain, pengembangan, dan implementasi—digunakan untuk penelitian ini. Pada setiap tahap dilakukan penilaian dan revisi. Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMPN 7 Bukittinggi, dimana keluaran yang dibuat berupa file berformat .apk dengan kriteria valid, bermanfaat, dan efisien. Siswa dapat mengakses materi pendidikan ini secara offline kapan saja dan dari lokasi mana pun. Dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Halaman login, pengenalan menu utama, KI/KD pembelajaran & tujuan pembelajaran, sumber daya, video pembelajaran, kuis, profil, dan petunjuk penggunaan merupakan isi dari media pembelajaran IPA berbasis *Android*. Rancangan penulis Merancang Media Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMPN 7 Bukittinggi telah dievaluasi dan memperoleh nilai validasi akhir sebesar 0,89 pada kategori valid, 0,83 pada kategori sangat tinggi untuk praktikalitas, dan 0,84 pada kategori tinggi kategori efektivitas untuk efektivitas produk.

Proses pembuatan media *Lectora Inspire* dimulai dari membuat desain media terlebih dahulu setelah itu memasukan materi dan gambar, sehingga ketika melakukan revisi materi tidak harus mengubah tampilan media. Dan untuk pengembangan lebih lanjut disarankan agar menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* yang terbaru untuk membuat media pembelajaran dengan hasil yang lebih bagus.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Miftahuddin, "Sejarah Media Penafsiran di Indonesia," *Nun J. Stud. Al-Qur'an dan Tafsir*

Nusant., vol. 6, no. 2, pp. 117–143, 2020, [Online]. Available:

<https://ejournal.aiat.or.id/index.php/nun/article/view/159/>.

- [2] Nurleni, Supriadi, R. Okra, and S. Derta, "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan Microsoft Powerpoint Berbantuan Fitur Ispring Suite Pada Mata Pelajaran IPA Di SMP Negeri 1 Banuhampu," *Indones. Res. J. Educ. J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 1, pp. 796–807, 2022.
- [3] R. Firmansyah, M. Ghian, and Rusman, "Efektivitas Media Pembelajaran *Lectora Inspire* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi," *Pedagogia*, vol. 17, no. 1, pp. 80–92, 2019, doi: 10.17509/pdgia.v17i1.16836.
- [4] M. T. Octavina and S. Susanti, "Pengembangan Media Interaktif Program *Lectora Inspire* Berbasis *Android* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Kelas XI Akuntansi Dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 10 Surabaya," *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru.*, vol. 18, no. 2, p. 142, 2021, doi: 10.23887/jptk-undiksha.v18i2.34341.
- [5] N. Dewi Shalikhah, "Pemanfaatan Aplikasi *Lectora Inspire* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif," *Kinabalu*, vol. 11, no. 2, pp. 50–57, 2016.
- [6] S. Alwi, "Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran," *ITQAN J. Ilmu-Ilu Kependidikan*, vol. 8, no. 2, pp. 145–167, 2017, [Online]. Available: <http://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/107/65/>.
- [7] F. Tadel and E. Ginting, "Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Nasional untuk Meningkatkan Rasa Nasionalis Berbasis *Android*," *J. Teknol. dan Inform.*, vol. 09, no. 02, pp. 113–120, 2019.
- [8] N. D. Shalikhah, "Media Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire* sebagai Inovasi Pembelajaran," *War. LPM*, vol. 20, no. 1, pp. 9–16, 2017, doi: 10.23917/warta.v19i3.2842.
- [9] A. S. khairul Rijal and S. Derta, "Perancangan Media Pembelajaran Perakitan Komputer Menggunakan Aplikasi Augmented Reality Di SMKN 1 Tantom Angkola Sumatra Utara," *Indones. Res. J. Educ. J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 1, pp. 198–211, 2022, [Online]. Available: <https://irje.org/index.php/irje>.
- [10] A. Arif and Sasmita, "Implementasi Hannafin & Peck Model Pada Aplikasi Animasi Pembelajaran Teori Graph Berbasis *Android*," *J. Teknol. Inf. Mura*, vol. 12, no. 1, pp. 24–33, 2021.