

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Software Lectora Inspire* untuk Siswa SMP

Arifah Indah Setyorini^{1*}, Nona Carolina²

¹Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia;

^{1*}arifahindah.2019@student.uny.ac.id

²Kesehatan Masyarakat, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia;

²nona2115029186@webmail.uad.ac.id

Info Artikel: Dikirim: 12 Desember 2021; Direvisi: 7 Juni 2022; Diterima: 2 Agustus 2022

Cara citasi: Setyorini, A. I., & Carolina, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbantuan *Software Lectora Inspire* untuk Siswa SMP. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* 6(3), 431-442.

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya jumlah media pembelajaran interaktif yang dikembangkan guru dan perubahan sistem pembelajaran dari tatap muka ke pembelajaran jarak di masa pandemi Covid-19. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan secara khusus bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Interaktif berbantuan *Software Lectora Inspire* untuk siswa SMP kelas VIII. Model pengembangan yang digunakan adalah *Borg and Gall* yang dimodifikasi oleh Nana Syaodih Sukmadinata dengan 3 langkah, yaitu (1) studi pendahuluan, (2) pengembangan produk, dan (3) uji produk. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi ahli dan angket respons siswa dengan subjek uji coba lapangan sebanyak 28 siswa kelas VIII di salah satu SMP Negeri di Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: media pembelajaran interaktif berbantuan *Software Lectora Inspire* pada materi bangun ruang sisi lengkung khususnya kerucut yang dikembangkan dinyatakan Valid oleh ahli media dan dinyatakan Valid oleh ahli materi. Respons siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan *Software Lectora Inspire* yang dikembangkan memperoleh rerata skor 3,44 sehingga media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan Praktis dan layak. Artinya media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai media pembelajaran jarak jauh.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, *Software Lectora Inspire*.

Abstract. This research is motivated by the limited number of interactive learning media developed by teachers and the change in the learning system from face-to-face to distance learning during pandemic Covid-19. This research is a development research that specifically aims to produce interactive learning media assisted by *Lectora Inspire Software* for VIII grade junior high school students. The development model used is *Borg and Gall* modified by Nana Syaodih Sukmadinata with 3 steps, namely (1) preliminary study, (2) product development, and (3) product test. The data collection instruments used were expert validation sheets and student response questionnaires with a field trial subject of 28 students of class VIII in one of the State Junior High Schools in Yogyakarta. The results showed that: interactive learning media assisted by *Lectora Inspire Software* on the curved

side space, especially the cone developed, was declared valid by media experts and declared valid by material experts. Student responses to interactive learning media assisted by Lectora Inspire Software which was developed obtained an average score of 3.44 so that the developed interactive learning media was declared practical and feasible. This means that the developed interactive learning media can be used by teachers and students as distance learning media.

Keywords: Development, Interactive Learning Media, Lectora Inspire Software.

Pendahuluan

Perkembangan dunia teknologi telah menunjukkan perkembangan sangat pesat seiring dengan efek pandemik Covid-19 yang mempengaruhi perubahan sistem pembelajaran. Perubahan yang mendadak tersebut membuat siswa dan pendidik dituntut untuk dapat merubah gaya belajar, sumber serta beberapa aspek dalam pembelajaran. Hal ini berdampak pada pelaksanaan pembelajaran matematika selama pandemi. Salah satu faktor penentu suatu keberhasilan pembelajaran matematika di sekolah adalah penguasaan metode dan strategi yang digunakan dalam pembelajaran matematika. Karena metode, teknik, dan strategi yang tepat dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman subjek (Sukarno & Widdah, [2020](#)).

Untuk memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran matematika jarak jauh, cara yang dapat digunakan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif. Pengembangan media pembelajaran interaktif matematika oleh guru dapat menggunakan bantuan *software* salah satunya yaitu Lectora Inspire. Pengembangan media pembelajaran menggunakan Lectora Inspire memiliki potensi besar yang efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik (Nursidik & Suri, [2018](#)). Disisi lain *lectora inspire* memiliki fitur yang cukup lengkap, mulai dari menyisipkan gambar, menyisipkan video, animasi flash, menyisipkan game edukasi, menyisipkan latihan soal dan skor yang bisa diketahui secara langsung (Rostika et al., [2020](#)).

Media pembelajaran interaktif pada pembelajaran matematika berbantuan *Software* Lectora Inspire mulai banyak dikaji oleh pakar dan peneliti seperti Zuhri & Rizaleni ([2016](#)) tentang Pengembangan Media Lectora Inspire dari hasil penelitian uji t satu pihak menunjukkan bahwa melalui uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,6129 > 1,645$, yang berarti prestasi belajar peserta didik kelas eksperimen lebih baik dari pada prestasi belajar peserta didik kelas kontrol. Juga ditunjukkan dengan rata-rata prestasi belajar siswa kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol, yaitu rata-rata nilai kelas eksperimen 51,68 dan rata-rata nilai kelas kontrol 43,33. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mahmudah et al., ([2018](#)) media pembelajaran

matematika dengan menggunakan *Software* Lectora Inspire pada materi perbandingan berbasis analisis dapat mencapai presentase keberhasilan sebesar 74% dari media yang dikembangkan. . Selain itu, berbagai penelitian juga telah dilakukan, seperti pengembangan media pembelajaran matematika berbantuan komputer dengan alat authoring dosen pada materi bangun ruang sisi datar untuk kelas VIII SMP/MTS (Kintoko et al., [2015](#)); pembelajaran matematika menggunakan CD interaktif AMT berbasis Lectora Inspirasi untuk siswa Sekolah Dasar (Sukanto & Wardani, [2016](#)); pengembangan media pembelajaran sistem koordinat berbasis Lectora Inspirasi dengan pendekatan saintifik untuk siswa SMP (Wijaya et al., [2018](#)); pengembangan MILEA (Media Pembelajaran Matematika Interaktif Menggunakan *Software* Lectora Inspire) untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Hima & Samidjo, [2019](#)); dan pengembangan bahan ajar matematika berbasis Lectora Inspire di Sekolah Dasar (Rostika et al., [2020](#)). Sehingga dari sekian banyak penelitian yang telah dilakukan menggunakan media lectora inspire, terdapat bagian yang belum diteliti, yaitu pengembangan media interaktif yang dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran jarak jauh mata pelajaran matematika SMP khususnya materi kerucut.

Salah satu materi dalam matematika yang memerlukan adanya media pembelajaran interaktif adalah kerucut. Siswa memerlukan objek nyata yang mengilustrasikan bagaimana menentukan luas permukaan kerucut. Kerucut termasuk kedalam bangun ruang sisi lengkung. Kerucut merupakan suatu bangun ruang yang dibatasi oleh suatu daerah lingkaran dan suatu busur lengkung yang simetris terhadap porosnya yang melalui titik pusat lingkaran (Damayanti & Qohar, [2019](#)). Berdasarkan beberapa penelitian tersebut belum ada penelitian yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Software* Lectora Inspire pada materi bangun ruang sisi lengkung khususnya kerucut. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi pembelajaran di SMP Negeri 7 Yogyakarta, guru matematika kelas VIII belum memiliki media pembelajaran interaktif yang dibuat secara mandiri berbantuan *Software* Lectora Inspire. Media bahan ajar yang digunakan hanya berasal dari buku paket yang dipinjamkan sementara oleh sekolah kepada siswa. Hal tersebut menjadi salah satu penyebab rendahnya pemahaman konsep dan hasil belajar siswa terhadap materi matematika siswa.

Usaha untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah perlu adanya inovasi pengembangan media pembelajaran interaktif yang di susun secara mandiri oleh guru. Pengembangan media pembelajaran lebih lanjut yang difokuskan pada hasil valid dan praktis menggunakan *Software* Lectora Inspire yang

kreatif dan inovatif. Media pembelajaran matematika yang dikembangkan mengandung tahap demi tahap kegiatan pembelajaran menggunakan *Software Lectora Inspire* yang dikembangkan pada penelitian ini menghubungkan materi pembelajaran khususnya pada materi Bangun Ruang Sisi Lengkung khususnya Kerucut dengan permasalahan nyata sehari-hari sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menyajikan gambar dan bentuk visual secara kontekstual. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Software Lectora Inspire* pada materi Bangun Ruang Sisi Lengkung khususnya Kerucut kelas VIII yang valid berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, praktis berdasarkan hasil angket respon siswa sehingga media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran matematika.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development* (RnD) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Software Lectora Inspire* pada materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kerucut. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Brog and Gall* (Gall et al., 2003) modifikasi Nana Syaodih Sukmadinata (Sukmadinata, 2013) yaitu terdiri dari tiga langkah pengembangan: (1) studi pendahuluan, (2) pengembangan produk, dan (3) uji produk pada tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Model Pengembangan *Brog and Gall*

Tahapan	Deskripsi
Studi Pendahuluan	Pada tahap ini yang dilakukan adalah melakukan studi literatur dan survei lapangan yang meliputi pengukuran kebutuhan, perencanaan, analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, analisis kurikulum, serta pemilihan dan penetapan materi pokok.
Pengembangan Produk	Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah menyusun draf atau produk awal kemudian dilakukan uji coba dan revisi. Sebelum ujicoba produk yang dikembangkan dilakukan review atau validasi oleh 2 orang validator yaitu Palupi Sri Wijayanti, M.Pd dan Kintoko, M.Pd selaku validator ahli materi dan validator ahli media untuk mengetahui kelayakan media interaktif dan revisi produk
Uji Produk	Pada tahap akhir dilakukan uji coba kelompok besar/uji coba lapangan, yang dilakukan terhadap 28 siswa untuk mengetahui hasil respon siswa. Setelah dilakukan uji coba dan revisi dilakukan pembuatan produk mata pelajaran matematika.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, angket validasi, dan angket respon siswa. Wawancara dilakukan untuk mengetahui data awal dalam penelitian.

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Validasi Uji Kelayakan Ahli Materi

Aspek	Indikator	Butir Instrumen
Isi	a. Memuat seluruh materi sesuai KI dan KD	1 - 2
	b. Materi pembelajaran spesifik	3 - 4
	c. Tujuan pembelajaran jelas	5 - 7
	d. Bahasa Sederhana, mudah dipahami, dan komunikatif	8 - 11
Bahasa dan cara penyajian	e. Sajian latihan soal	12
	f. Informasi rujukan, pengayaan, referensi, dan pendukung materi	13 - 18
Ilustrasi	g. Menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi	19
	h. Instruksi dan informasi bersifat membantu	20 - 22

Tabel 3. Kisi-kisi Angket Validasi Uji Kelayakan Ahli Media

Aspek	Indikator	Butir Instrumen
Format	a. Format kolom proporsional	1 - 3
	b. Tanda-tanda (<i>icon</i>) mudah dipahami	4 - 5
	c. Peta cakupan materi	6
	d. Isi materi, gambar dan ilustrasi pembelajaran disusun sistematis	7 - 9
Isi	e. Kelengkapan komponen media pembelajaran interaktif	10 - 11
	f. Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	12 - 14
	g. Desain sampul depan (<i>cover</i>) dan tampilan media	15 - 20
Daya Tarik	h. Pengaturan desain layput halaman isi	21 - 23
	i. Tata letak penyetakan	24 - 30
Bentuk dan Ukuran Huruf	j. Tidak menggunakan huruf capital untuk keseluruhan teks	31 - 33
	k. Jarak dan Spasi	34 - 35

Uji coba media interaktif berbantuan *software Lectora Inspire* dilakukan dengan memberikan angket respon kepada siswa. Indikator angket respon siswa dapat dilihat pada Tabel 4. berikut ini.

Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

Aspek	Indikator	Butir Instrumen
Materi	a. Relevansi materi dengan KI dan KD	1 - 5
	b. Bahasa penulisan diktat	6 - 9
	c. Soal-soal latihan	10 - 11
	d. Daya tarik sampul depan (<i>cover</i>)	12 - 16
Media	e. Kecerahan bentuk dan ukuran huruf	17 - 21
	f. Gambar dan ilustrasi pendukung materi	22 - 25
	g. Komposisi warna	26 - 27

Penyajian Media	h.	Kegiatan belajar menggunakan Media Pembelajaran	28 - 29
	i.	Ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran	30

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif yang menggambarkan hasil pengembangan produk berupa media pembelajaran interaktif berbantuan *software Lectora inspire*. Selanjutnya untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif, yang dikembangkan dilakukan validasi oleh validator ahli materi dan ahli media menggunakan skala *Likert* empat dengan skor 4, 3, 2, dan 1. Kriteria kevalidan dapat dilihat pada Tabel 5. berikut ini (Sudjana, [2013](#)).

Tabel 5. Kriteria Penilaian Media Oleh Validator

Skor Jawaban	Kategori
$Mi + 1,5.Sbi < X \leq Mi + 3.SBi$	Sangat Valid
$Mi < X \leq Mi + 1,5.Sbi$	Valid
$Mi - 1,5.Sbi < X \leq Mi$	Kurang Valid
$Mi - 3.Sbi < X \leq Mi - 1,5.Sbi$	Tidak Valid

Keterangan:

X : Skor yang diperoleh

Sbi : Simpangan baku

Mi : Rerata

Respon siswa terhadap daya tarik media pembelajaran interaktif dianalisis untuk mengetahui rerata skor jawaban responden secara keseluruhan. Data analisis hasil angket respon siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran interaktif berbantuan *software Lectora Inspire*. Pedoman kriteria penilaian respon siswa yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 6. berikut (Sudjana, [2013](#)).

Tabel 6. Kriteria Penilaian Respon Siswa

Skor Jawaban	Kategori
$3.25 < X \leq 4.00$	Sangat Praktis
$2.50 < X \leq 3.25$	Praktis
$1.75 < X \leq 2.50$	Kurang Praktis
$1.00 < X \leq 1.75$	Tidak Praktis

Hasil dan Pembahasan

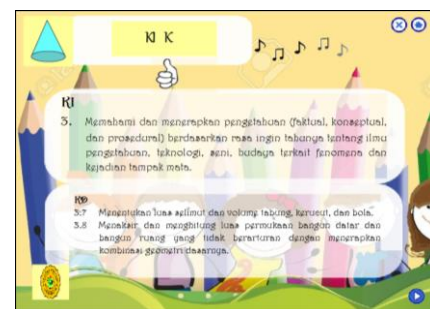
Pada tahap ini telah dilakukan studi pendahuluan bertujuan untuk mendapatkan lebih banyak pengetahuan tentang pengembangan produk. Semua hasil studi pendahuluan tersebut digunakan sebagai bahan untuk mengembangkan produk media pembelajaran interaktif. Beberapa hal yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis

media. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan salah satu pendidik untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. masih minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif dan dari hasil latihan soal pemahaman peserta didik masih kurang, khususnya pada materi bangun ruang sisi lengkung kerucut. Selanjutnya analisis kurikulum dilakukan terhadap kurikulum 2013, bagian dari K13 yang dianalisis adalah Komputer Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator pembelajaran dari materi bangun ruang sisi lengkung kerucut. Studi pendahuluan tahap terakhir aplikasi *Lectora* sebagai aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran, dikarenakan mempunyai kemampuan dalam menampilkan sebuah interaktif yang menarik. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat dipublikasi melalui *file Trivantis Corporation* yang dapat dipindahkan melalui *flashdisk*, CD, maupun *copy paste* antar komputer.

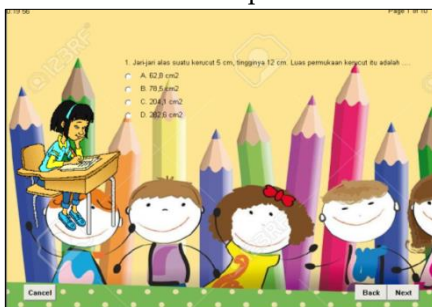
Produk dikembangkan berdasarkan hasil analisis potensi dan permasalahan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menyiapkan materi pembelajaran bangun ruang sisi lengkung khususnya kerucut dan kelengkapannya, membuat rekaman suara atau mengumpulkan soundtrack musik, dan membuat program produk media pembelajaran interaktif menggunakan *Software Lectora Inspire*. Komponen media interaktif terdiri dari menu pembuka, menu materi ajar, menu materi uji, menu home, menu penyusun media, dan menu keluar.



Gambar 1. Tampilan Cover



Gambar 2. Tampilan Menu Materi



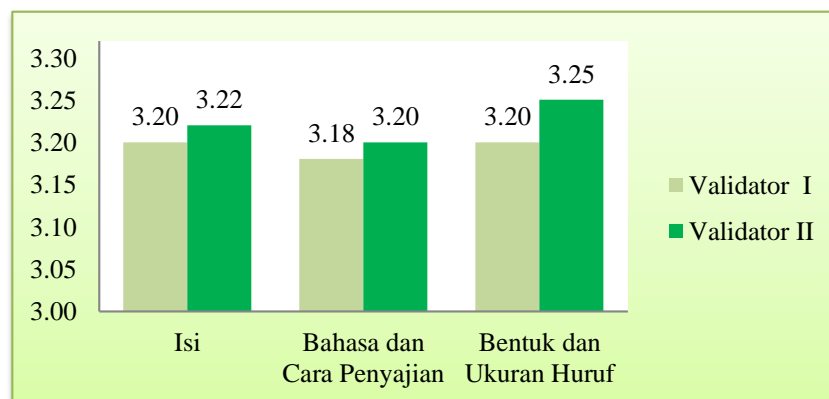
Gambar 3. Tampilan Menu Soal Evaluasi



Gambar 4. Tampilan Biodata Penyusun

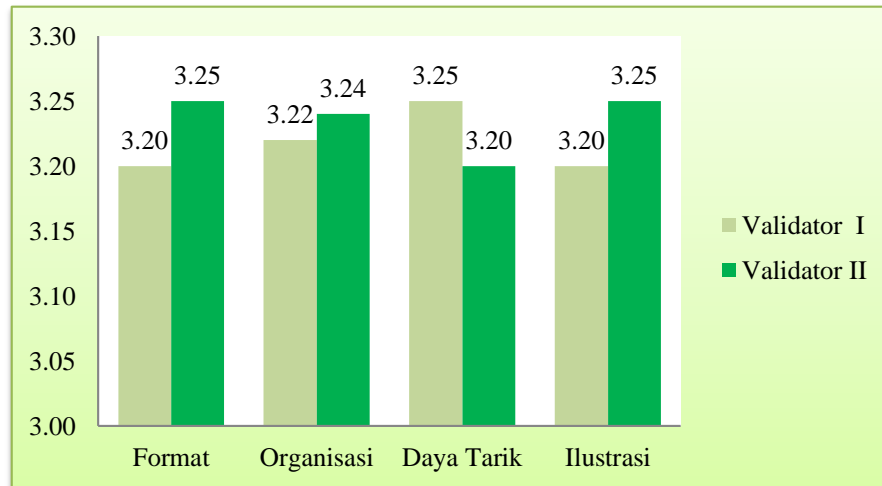
Gambar 1. merupakan tampilan *cover* dari pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan *Software Lectora Inspire*. Gambar 2. merupakan tampilan menu materi ajar dari pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan *Software Lectora Inspire*. Pada halaman ini menunjukkan tampilan Kompetensi Inti dan Kemampuan Dasar yang digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran. Gambar 3. merupakan tampilan halaman menu soal evaluasi yang dikembangkan dengan menggunakan *Software Lectora Inspire*. Pada halaman ini menampilkan contoh soal evaluasi yang dapat digunakan siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam menguasai materi bangun ruang sisi lengkung dan kerucut. Gambar 4. merupakan tampilan biodata penyusun.

Pada tahap ini media yang dikembangkan selanjutnya di *review* atau validasi oleh 2 orang validator yaitu Drs. Kir Haryana, M.Pd dan Palupi Sri Wijayanti, M.Pd selaku validator ahli materi dan validator ahli media untuk mengetahui kelayakan media interaktif dan revisi produk yang dikembangkan. Validasi oleh ahli materi pada aspek kelayakan isi, bahasa dan cara penyajian, serta bentuk dan ukuran huruf memperoleh rerata skor 3,21 dari skor maksimum ideal 4.00 masuk dalam kategori Valid. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada gambar 5. berikut.



Gambar 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli media pada aspek format, organisasi, daya tarik, dan ilustrasi memperoleh rerata 3,23 dari skor maksimum ideal 4,00 masuk dalam kategori Valid. Sehingga, diperoleh skor rata-rata untuk kedua validator sebesar 3,22 dengan kriteria "Valid". Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada gambar 6. berikut.

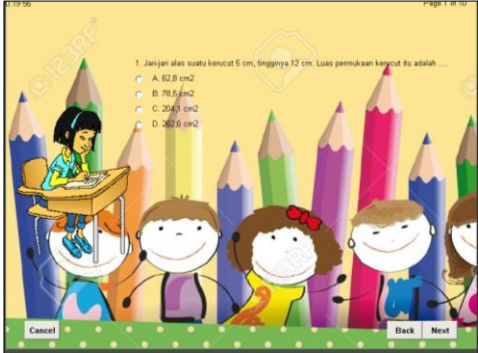


Gambar 6. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi tersebut menghasilkan komentar dan saran dari ahli media dan ahli materi. Komentar dan saran digunakan sebagai referensi untuk perbaikan media pembelajaran. Pada tahap ini produk diperbaiki berdasarkan masukan dan saran dari ahli media dan materi terhadap media. Selanjutnya dilaksanakan uji coba terbatas pada 6 orang siswa kelas VIII dan berdasarkan uji coba terbatas apabila siswa menyatakan menarik, maka produk akhir sudah sempurna dikembangkan. Apabila produk belum sempurna maka hasil uji coba lapangan akan dijadikan sebagai referensi perbaikan agar diperoleh produk akhir. Perbaikan saran dari validator ahli dirangkum dalam Tabel 7.

Tabel 7. Saran Perbaikan dari Validator Ahli

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.		

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
2.	Tidak ada soal evaluasi	 <p>Menambahkan soal evaluasi untuk siswa</p>

Berdasarkan Tabel 7 nomor 1, *cover* telah diperbaiki sesuai saran ahli media untuk mengganti jenis *font* tulisan kerucut bangun ruang sisi lengkung telah diperbaiki. Untuk Tabel 7 nomor 2, yang sebelumnya penulis tidak menyediakan soal evaluasi kemudian telah ditambahkan sesuai saran ahli materi. Setelah media di validasi dan revisi, media yang dikembangkan dapat di gunakan dalam proses pembelajaran.

Uji produk dilakukan terhadap 28 siswa SMP Negeri 7 Yogyakarta. Setelah siswa mencoba media interaktif yang dikembangkan, kemudian siswa diminta mengisi angket respon. Selanjutnya dilakukan uji kelayakan media dengan melihat hasil skor angket respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa diperoleh rerata skor 3,44 dan berdasarkan tabel kriteria kepraktisan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan sangat Praktis. Hasil analisis angket respon siswa dapat dilihat pada tabel 8. berikut.

Tabel 8. Hasil Analisis Angket Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kategori
1	Materi	3,59	Sangat Praktis
2	Media	3,43	Sangat Praktis
3	Pembelajaran Media	3,31	Sangat Praktis
Total Skor Keseluruhan		10.33	
Rerata Skor Keseluruhan		3,44	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan Lectora Inspire pada materi Bangun Ruang Sisi Lengkung khususnya Kerucut dinyatakan Praktis. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan media media pembelajaran interaktif berbantuan Lectora Inspire pada materi Bangun Ruang Sisi

Lengkung khususnya Kerucut yang telah dinyatakan Valid, sangat Praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah. Hal ini sejalan dengan hasil penelitoan yang dilakukan oleh Zuhdi dan Rizaleni yang menunjukkan bahwa dinyatakan valid, sangat menarik dan memiliki efektivitas dengan kategori sedang untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Zuhri & Rizaleni, [2016](#)).

Langkah awal yang dilakukan dalam mengembangkan produk adalah pengumpulan bahan berupa silabus, RPP, buku, dan sumber lainnya. Setelah bahan terkumpul, langkah selanjutnya adalah mendesain media pembelajaran. Produk yang dirancang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Media yang telah divalidasi direvisi berdasarkan masukan dari validator. Produk yang telah direvisi kemudian diujicobakan di sekolah. Data yang diperoleh pada tahap uji produk digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Setelah semua tahapan selesai dilakukan maka dihasilkan bahan ajar berupa media pembelajaran interaktif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran matematika. Oleh karena itu diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi dan minat serta pemahamannya.

Simpulan

Pengembangan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan bantuan *Software* Lectora Inspire pada materi Bangun Ruang Sisi Lengkung khususnya Kerucut oleh validator ahli dinyatakan Valid digunakan. Berdasarkan hasil ujicoba produk, respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif dinyatakan Sangat Praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Software* Lectora Inspire dinyatakan Layak digunakan sebagai media pembelajaran. Saran dari peneliti kepada guru dan siswa diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran matematika. Untuk sekolah disarankan untuk mengoptimalkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif khususnya pada mata pelajaran matematika terutama di masa pandemi Covid 19. Pada penelitian selanjutnya disarankan untuk dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksperimenkan media menggunakan kelas pembanding untuk mengetahui tingkat efektifitas media yang dikembangkan.

Daftar Pustaka

Damayanti, P. A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 119–124. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.16814>

- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research An Introduction* (7th Editio). New York: Longman. <https://doi.org/10.4324/9781003008064-1>
- Hima, L. R., & Samidjo, S. (2019). Pengembangan MILEA (Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan Software Lectora Inspire) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 134–139. <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.16>
- Kintoko, K., Sujadi, I., & Sari, D. R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Komputer dengan Lectora Authoring Tools pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP/MTS. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 3(2), 167–178.
- Mahmudah, R., Ahyar, S., & Rasidi, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Software Lectora Inspire pada Materi Perbandingan untuk Siswa Kelas VII SMP. *Journal of Honai Math*, 1(1), 47-57. <https://doi.org/10.30862/jhm.v1i1.769>
- Nursidik, H., & Suri, I. R. A. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora Inspire. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 237–244. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2583>
- Rostika, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Media Pembelajaran Matematika Berbasis Lectora Inspire di Sekolah Dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 12(2), 169–175. <https://doi.org/10.17509/eh.v12i2.17482>
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sukanto, S., & Wardani, A. K. (2016). Pembelajaran Matematika Menggunakan CD Interaktif AMT Berbasis Lectora Inspire untuk Siswa SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1), 19–28. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i1.2510>
- Sukarno, S., & Widdah, M. El. (2020). The Effect of Students' Metacognition and Digital Literacy in Virtual Lectures During the Covid-19 Pandemic on Achievement in the "Methods and Strategies on Physics Learning" Course. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(4), 477–488. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i4.25332>
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Wijaya, B., Candiasa, M., Suryawan, P., Studi, P., Matematika, P., Pendidikan, U., & Singaraja, G. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Koordinat Berbasis Lectora Inspire dengan Pendekatan Saintifik untuk Siswa SMP. *Edumatica*, 8(2), 9–22.
- Zuhri, M. S., & Rizaleni, E. A. (2016). Pengembangan Media Lectora Inspire dengan Pendekatan Kontekstual pada Siswa SMA Kelas X. *Pythagoras*, 5(2), 113–119.