

Potensi dan Pemanfaatan *Software Lectora Inspire* Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Interaktif (Studi Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya)

Yuliana FH¹, Dewi Pratita², Deskoni³, Wardah Rahmadanti Suprida⁴, Sri Wahyuni⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Sriwijaya, Indonesia

you.lianafh91@gmail.com¹, dewipratita.dp@gmail.com²

Keywords:

Potential,
Benefit,
Lectora Inspire,
Learning Media,
Interactive

Abstract: This research is a qualitative descriptive study that aims to obtain information and an overview of the potential and benefits of using *Lectora Inspire* software in the development of interactive learning media based on the results of a literature study and analysis of student needs. Data collection techniques are used in the form of literature studies, questionnaires, and in-depth interviews. The results of this study indicate that *Lectora inspire* which is used to develop learning media has the potential and benefits for improving the quality of learning because it can produce creative learning media that can accommodate various elements of text, animation, audio, and video so that it can encourage student focus and attention in participating in lessons. In addition, several previous studies have shown that the interactivity of learning media with *Lectora inspire* can increase students' attention, interest, and motivation to learn which indirectly affects student learning outcomes. Based on the results of the analysis of student needs through questionnaires, data was obtained that the types of teaching materials most needed in lectures were in the form of interactive learning media and learning videos of 71.7%. Furthermore, they agree that interactive learning media has an important role in the success of learning. The results of the analysis in this study will then be used as considerations and guidelines in developing interactive learning media with *Lectora inspire* software in Digital Learning courses.

Kata Kunci:

Potensi,
Manfaat,
Lectora Inspire,
Media pembelajaran,
interaktif

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memperoleh informasi dan gambaran mengenai potensi dan manfaat penggunaan *software lectora inspire* dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berdasarkan hasil kajian studi literatur dan analisis kebutuhan mahasiswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa studi literatur, angket, dan wawancara mendalam. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *lectora inspire* yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran memiliki potensi dan manfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran, karena dapat menghasilkan media pembelajaran kreatif yang mampu mengakomodasi berbagai unsur teks, animasi, audio dan video sehingga dapat mendorong fokus dan perhatian mahasiswa dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa interaktifitas media pembelajaran dengan *lectora inspire* dapat meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa yang secara tidak langsung memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan mahasiswa melalui angket, diperoleh data bahwa jenis bahan ajar yang paling dibutuhkan dalam perkuliahan berupa media pembelajaran interaktif dan video pembelajaran sebesar 71,7%. Lebih lanjut, mereka sepakat bahwa media pembelajaran interaktif memiliki peranan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Hasil analisis dalam penelitian ini, selanjutnya akan digunakan sebagai pertimbangan dan pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan *software lectora inspire* pada mata kuliah Pembelajaran Digital.

Article History:

Received: 13-07-2022

Online : 04-08-2022



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi yang sangat pesat berpengaruh terhadap proses pembelajaran di semua jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga ke pendidikan tinggi. Kemajuan teknologi memberikan dampak pada metode mengajar serta media pembelajaran yang digunakan. Seorang pendidik pun dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang ada untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang secara tidak langsung akan memberikan pengaruh besar terhadap keberhasilan sistem pendidikan di negeri ini. Inovasi di bidang pendidikan mutlak dilakukan agar terhindar dari ketertinggalan dan perubahan zaman (Azizi, 2021). Hampir keseluruhan aktivitas manusia bersentuhan langsung dengan perkembangan berbagai perangkat teknologi, hal ini menjadi tantangan dalam semua bidang kehidupan (Sutarna et al., 2013).

ICT memiliki kemampuan luar biasa dalam mentransfer informasi secara cepat, sehingga dengan penggunaan media yang tepat dan variatif dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar (Saleh et al., 2021). Selain itu, karakter peserta didik yang merupakan kelompok generasi milenial dimana mereka tumbuh ditengah perkembangan teknologi yang cepat membuat mereka sangat terbiasa dengan penggunaan teknologi dan *gadget* yang dimiliki. Hal ini lah yang membuat kegiatan pembelajaran saat ini tidak bisa jika hanya dilakukan dengan cara-cara yang lama, atau kegiatan pembelajaran hanya sekedar mentransfer pengetahuan kepada peserta didik saja. Perlu adanya berbagai inovasi dalam kegiatan pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi hingga memberikan pencapaian keberhasilan bagi tujuan pembelajaran.

Beberapa faktor yang mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran diantaranya faktor pendidik, peserta didik, lingkungan, metode dan media/alat pembelajaran, keberhasilan tersebut sangat dapat dicapai jika memiliki dukungan dari ketersediaan sarana atau media yang digunakan (Rahmayanti & Rahmayanti, 2020). Media pembelajaran merupakan sarana untuk menghadirkan bermacam ilustrasi objek agar dapat memperjelas konsep materi pelajaran. Peranan Media pembelajaran sangat penting karena dapat menumbuhkan aktivitas, motivasi hingga capaian hasil belajar siswa (Kristanto et al., 2021). Dengan demikian, menentukan penggunaan media pembelajaran tertentu perlu pertimbangan yang matang oleh pendidik.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat perlu mempertimbangkan keragaman karakteristik peserta didik. Sebagaimana yang diungkapkan oleh (Rahmayanti, 2020) bahwa setiap anak memiliki aspek psikologis, biologis dan intelektual yang berbeda-beda, hal inilah yang membuat setiap peserta didik memiliki keunikannya masing-masing. Sebagai seorang pendidik perlu mengakomodasi berbagai karakteristik tersebut hingga mampu menyusun media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar mereka. Penggunaan multimedia pembelajaran merupakan salah satu alternatif dalam mengakomodasi berbagai kebutuhan dan gaya belajar peserta didik yang beragam, karena materi pelajaran disampaikan melalui kombinasi berbagai jenis media. Namun, yang menjadi persoalan adalah tidak semua pendidik memiliki keterampilan dalam menggunakan berbagai aplikasi/*software* tertentu dalam mengembangkan multimedia.

Berbagai aplikasi yang dapat digunakan dalam mengembangkan media interaktif diantaranya *macromedia flash*, *moodle cloud*, *google classroom*, *lectora inspire*, dan masih banyak lainnya. Diperlukan aplikasi/*software* yang mudah digunakan dan tidak membutuhkan keahlian khusus seperti keahlian dalam bahasa pemrograman karena hal ini pastinya akan mempersulit pendidik dalam mengembangkan multimedia. *Lectora inspire* merupakan program yang efektif untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran, karena menyediakan template yang siap digunakan dalam memasukkan materi pelajaran (Kristanto et al., 2021). *Lectora inspire*

merupakan salah satu *software* yang dikembangkan oleh Triviantis Corporation yang mendukung pengembangan konten dan isi pembelajaran elektronik/*e-learning* (Shiddiqy, 2022).

Dengan menggunakan *Lectora Inspire* sangat dimungkinkan untuk menyusun materi pelajaran yang menarik, karena dapat menampilkan video dan gambar animasi yang mendukung materi pelajaran yang disajikan, sehingga hal ini akan membuat siswa lebih memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru (Rahmayanti, 2020). Fasilitas *library lectora inspire* juga telah menyediakan berbagai gambar dan animasi yang dapat digunakan untuk menggabungkan *flash*, gambar, *screen capture* dan merekam video. *Lectora inspire* juga dapat digunakan dalam menyusun presentasi dan media pembelajaran menarik yang mudah digunakan dan tidak membutuhkan keahlian dalam memahami bahasa pemrograman yang rumit (Rahmi & Cerya, 2020).

Shiddiqy (2022) menjelaskan bahwa manfaat menggunakan *Authoring Tool Lectora Inspire* dalam pengembangan media pembelajaran, yakni: (1) pendidik dapat menyusun media interaktif tanpa pemograman; (2) produk media dapat digunakan secara daring maupun luring; (3) pendidik dapat menyusun alat evaluasi berupa tes pilihan ganda, mencocokkan, maupun esai; (4) memungkinkan dalam penggabungan media teks, suara, video dan animasi sehingga media yang disajikan lebih menarik. Berbagai potensi, manfaat dan kemudahan dalam menggunakan *software lectora inspire* dalam mengembangkan media pembelajaran inilah menjadi salah satu peluang bagi pendidik, baik guru maupun dosen dalam mendesain sumber belajar yang kreatif dan interaktif.

Pembelajaran digital merupakan salah satu mata kuliah di program studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Mata kuliah ini bertujuan memberikan pemahaman mengenai hakikat pembelajaran ekonomi digital, perkembangan pembelajaran digital, fungsi, desain dan strategi pembelajaran digital, komputer dalam pembelajaran digital, pemanfaatan internet dalam pembelajaran digital, *blended learning*, aplikasi pembelajaran digital 4.0, kompetensi pembelajaran digital, konten pembelajaran digital, teks digital, gambar digital, audio digital, video digital, animasi digital, kemudian mencoba mengembangkan kelas pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan mahasiswa sebagai bekal calon guru di era industri 4.0. dengan kata lain, keberadaan mata kuliah ini memberikan wawasan dan keterampilan bagi mahasiswa yang merupakan calon pendidik dalam memanfaatkan berbagai aplikasi digital dalam mendesain skenario pembelajaran.

Pada studi pendahuluan yang dilakukan peneliti diketahui bahwa dosen belum pernah mencoba mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan *software lectora inspire*. Selain itu, selama 2 tahun terakhir dimana kegiatan pembelajaran dilakukan daring melalui LMS *e-learning* Unsri akibat adanya pandemic covid-19 mendorong perlunya inovasi dalam melakukan pengembangan bahan ajar yang dapat meningkatkan partisipasi aktif dan aktivitas mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Namun, untuk mengembangkan sebuah bahan ajar, berupa media pembelajaran perlu mempertimbangkan berbagai aspek tertentu, salah satunya analisis potensi dan manfaat dari software/aplikasi yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran dan analisis kebutuhan mahasiswa. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dilakukan eksplorasi mendalam terkait potensi dan manfaat dari penggunaan *software lectora inspire* dan analisis kebutuhan mahasiswa akan pengembangan media pembelajaran di mata kuliah pembelajaran digital.

B. METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengeksplorasi dan menggambarkan berbagai potensi dan manfaat dari penggunaan *software lectora inspire* dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Selain itu, dilakukan analisis kebutuhan mahasiswa akan pengembangan media pembelajaran di mata kuliah pembelajaran digital sebagai gambaran awal mengenai desain media pembelajaran seperti apa yang harus dikembangkan sesuai kebutuhan mereka. Karena pada dasarnya hasil penelitian ini akan dijadikan pedoman bagi peneliti dalam penelitian lanjutan, yakni pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *software lectora inspire*.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah berupa studi literatur terkait potensi dan pemanfaatan *software lectora inspire* dan angket yang digunakan untuk memperoleh data analisis kebutuhan mahasiswa. Angket diberikan pada mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya yang telah mengambil mata kuliah pembelajaran digital berjumlah 60 mahasiswa. Hasil angket tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai berbagai kendala/permasalahan dalam perkuliahan serta kebutuhan mereka terkait aspek peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam media pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada tim dosen pengampu mata kuliah pembelajaran digital dan beberapa mahasiswa untuk memperoleh informasi lebih lanjut terkait kegiatan perkuliahan yang dilaksanakan. Teknik analisis data yang digunakan merupakan analisis kualitatif model Miles dan Huberman (1984) meliputi tahap reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan dan verifikasi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Potensi dan Manfaat Software Lectora Inspire dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah berarti perantara/pengantar. *Association of Education and Communication Technology* (AECT) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Media dalam dunia Pendidikan atau dikenal dengan media pembelajaran dapat dikatakan sebagai perantara yang digunakan dalam menyalurkan informasi edukatif dari pendidik ke peserta didik. Media pembelajaran merupakan penghubung antara pemberi informasi kepada penerima informasi yang bertujuan menstimulus peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran secara utuh (Hasan, M, 2021). Media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai alat yang berguna dalam membantu memperjelas makna pesan yang disampaikan pendidik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Kustandi & Darmawan, 2020). Media pembelajaran digunakan agar penyampaian informasi secara terencana dapat mendukung terciptanya lingkungan belajar yang kondusif, efektif dan efisien (Widyaningsih et al., 2021). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa peran dan kedudukan media dalam proses pembelajaran amatlah penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Nurdyansyah (2019) bahwa dengan mengoptimalkan penggunaan media akan menciptakan aktivitas pembelajaran yang berlangsung secara optimal, dimana guru dan peserta didik secara bersama-sama dapat belajar dan menguasai materi dengan bantuan media yang telah ditentukan isi dan tujuan materi pembelajarannya.

Pada prinsipnya penggunaan media dalam pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya (1) memperjelas penyajian pesan sehingga memperlancar proses pembelajaran yang secara tidak langsung akan mempengaruhi hasil belajar; (2) mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi dan interaksi yang mendorong mereka untuk belajar mandiri

sesuai dengan kemampuan dan minatnya masing-masing; (3) mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu (Tafonao dalam Marlina, 2021). Pemilihan media pembelajaran yang tepat memerlukan pemikiran dan pertimbangan seorang pendidik agar dapat mengakomodasi seluruh kebutuhan peserta didik sesuai dengan karakteristik belajarnya masing-masing. Dengan adanya perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi yang pesat menyediakan berbagai jenis media pembelajaran yang beragam, diantaranya media visual, audio, audiovisual, dan animasi (Hasnul & Madona, 2018). Bahkan beberapa jenis media tersebut dapat digabungkan menjadi satu kesatuan untuk menghasilkan multimedia yang mengakomodir berbagai jenis unsur media seperti teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi yang dikembangkan secara terintegrasi.

Penggunaan multimedia yang mengandalkan banyak bahasa bertujuan agar informasi yang disampaikan dapat ditangkap oleh berbagai alat indera dan memungkinkan keterlibatan organ tubuh lain selama proses pembelajaran (Yuniastuti, 2021). Selain itu, dalam penyusunan multimedia perlu adanya interaktifitas yang memberikan aksi dan reaksi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Sugiyarto et al. (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif dapat memperlancar komunikasi dan memberikan rangsangan serta mempermudah proses penerimaan dan pemahaman materi yang dipelajari. Interaktifitas multimedia pembelajaran mendukung penyampaian materi yang dapat dikontrol sendiri oleh pengguna sehingga dapat membentuk siswa yang aktif, kreatif dan mandiri (Lailiyah & Sukartiningsih, 2018). Dengan kata lain, penggunaan multimedia ini akan memfasilitasi peserta didik dalam melakukan pembelajaran mandiri. Hal ini sejalan dengan karakteristik mahasiswa yang menempuh Pendidikan di jenjang perguruan tinggi yang dituntut untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (*student center learning approach*). Mahasiswa dituntut untuk lebih aktif dalam mempelajari dan mengkaji materi dan permasalahan tertentu, diarahkan untuk melakukan proses pembelajaran melalui pemecahan masalah dan proyek tertentu (*case study and teambased project*), dimana kegiatan pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan skill mahasiswa sesuai dengan kebutuhan abad 21, yakni *critical thinking, creativity, collaboration, dan communication*.

Pada penyusunan multimedia interaktif dapat dilakukan dengan memanfaatkan *software* dan aplikasi tertentu, seperti penggunaan *software lectora inspire*, yang merupakan *authoring tool* yang digunakan untuk pengembangan konten e-learning yang dikembangkan oleh Triviantis Corporation (Tompo, 2017). *Lectora inspire* dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran secara *online* maupun *offline* dimana proses pembuatan media dapat dilakukan dengan cepat dan mudah (Athiyah, 2018). Multimedia yang dikembangkan dengan *lectora inspire* memiliki tampilan menarik karena dapat disajikan dengan gambar, audio dan video yang mewakili isi materi pelajaran yang disampaikan, selain itu bahan ajar yang dihasilkan dapat disimpan dalam bentuk CD siswa lebih fokus dan mengajarkan mereka pada pembelajaran mandiri (Syawaluddin et al., 2019). *Lectora inspire* juga dapat digunakan untuk membuat aplikasi, mengembangkan kursus *online* dan presentasi, dan dapat mengonversi presentasi *Microsoft powerpoint* ke dalam konten *e-learning* (Tompo, 2017).

Athiyah (2018) menjelaskan bahwa *lectora inspire* memiliki karakteristik tertentu yang membedakannya dengan media lainnya, yakni: (1) menyediakan *template* yang dapat diaplikasikan dalam menyusun materi pelajaran; (2) memiliki gambar dan animasi yang secara langsung dapat digunakan; (3) aplikasi ini lebih cepat karena tidak bergantung pada koneksi jaringan saat digunakan; (4) memiliki *software* pendukung seperti *flypaper, Camtasia* atau *snagit* yang terinstal otomatis saat menginstal *lectora inspire*. Fitur-fitur yang disediakan *lectora inspire* mempermudah pengguna terutama pengguna pemula dalam mengembangkan media

pembelajaran karena tersedianya media *library*, dan template yang cukup lengkap (Murtini et al., 2020).

Berbagai keunggulan yang dimiliki *lectora inspire* dalam pengembangan media pembelajaran secara lebih rinci diungkapkan oleh Tompo (2017) yakni: (1) *lectora inspire* dapat digunakan untuk membuat *website*, konten *e-learning* interaktif dan presentasi; (2) konten yang dikembangkan dengan *software* ini dipublikasikan ke berbagai output, seperti HTML, *single file executable*, CD_ROM, SCORM, dan AICC; (3) kompatibel dengan berbagai system manajemen pembelajaran/ LMS; (4) *user friendly*; (5) fitur yang beragam sesuai kebutuhan pengembangan media; (6) template yang cukup banyak; (7) didukung aplikasi pendukung lain, seperti *Snagit*, *Camtasia* dan *Flypaper*; (8) memungkinkan pembuatan kuis dengan mudah; (9) memungkinkan untuk membuat aplikasi berbasis *web* maupun android karena terintegrasi dengan *javascript*; (10) dapat dikonversi untuk menghasilkan file berbasis android.

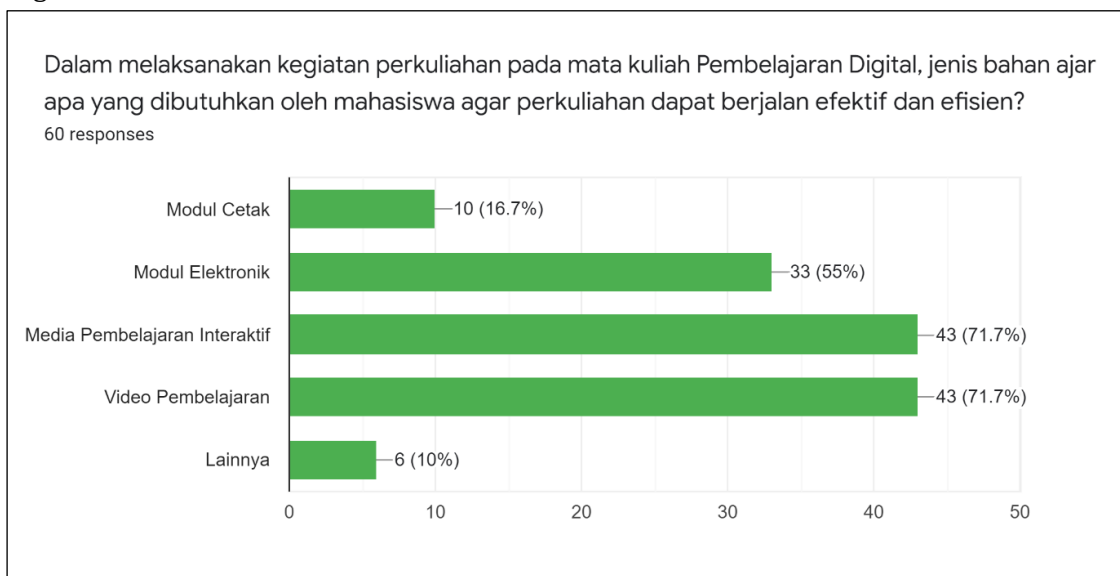
Dibalik berbagai keunggulan yang dimiliki *lectora inspire* untuk mengembangkan media pembelajaran, terdapat beberapa keterbatasan dari *software* ini, diantaranya penggunaan yang terbatas yakni versi trial selama 30 hari dan setelah itu pengguna harus membayar untuk memperoleh versi full dari aplikasi tersebut (Akhmad, 2018). Selain itu, pengguna awal media *lectora inspire* ini akan sedikit mengalami kesulitan dalam pengoperasian *lectora* karena membutuhkan waktu untuk mempelajari fitur-fitur yang tersedia (Mandasari et al., 2020). Namun demikian, pengguna pemula akan tetap dapat memanfaatkan *lectora inspire* ini dalam mengembangkan media pembelajaran, karena pengguna tidak perlu memiliki keahlian dalam bahasa pemrograman (*programming*) yang akan sulit dipelajari oleh pengguna pemula.

Melihat berbagai keunggulan dan manfaat dari *lectora inspire* dapat dikatakan bahwa *software* ini memiliki potensi yang besar untuk dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Selain itu, pada hasil penelitian sebelumnya diketahui bahwa penggunaan *lectora inspire* ini memberikan manfaat dalam meningkatkan perhatian dan motivasi dalam belajar, serta minat belajar siswa (Syawaluddin et al., 2019). Penggunaan *lectora inspire* dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di Perguruan Tinggi dapat menarik perhatian mahasiswa, membuat lingkungan belajar lebih kondusif, menyenangkan sehingga membantu mereka memahami materi yang disampaikan (Rai et al., 2021). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan *lectora inspire* akan memberikan manfaat positif terhadap kegiatan pembelajaran, khususnya dalam peningkatan perhatian dan fokus peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, motivasi belajar yang secara tidak langsung akan berpengaruh pada keberhasilan pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

2. Analisis Kebutuhan Mahasiswa Akan Pengembangan Media Pembelajaran

Analisis kebutuhan mahasiswa program studi Pendidikan ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya akan pengembangan media pembelajaran pada mata kuliah pembelajaran digital ini diperoleh dari hasil angket yang telah diberikan melalui *google form*. Berdasarkan angket yang telah diberikan diperoleh data bahwa sebesar 98,3% mahasiswa menyatakan proses pembelajaran pada mata kuliah pembelajaran digital ini telah dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang disusun oleh tim dosen pengampu. Mereka menyatakan bahwa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada mata kuliah ini tidak memiliki hambatan yang besar. Kendala yang dihadapi terkait pelaksanaan perkuliahan secara daring yang membuat mereka terkadang sulit untuk memahami materi yang disampaikan, keterbatasan signal/jaringan yang berbeda-beda, dan proses pembelajaran dengan sumber belajar yang cenderung monoton kurang memotivasi mahasiswa untuk belajar.

Lebih lanjut mahasiswa mengungkapkan bahwa berbagai jenis bahan ajar yang dibutuhkan agar mendukung kegiatan perkuliahan dapat berjalan dengan efektif dan efisien dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1: Jenis Bahan Ajar yang Dibutuhkan Mahasiswa (Sumber: Data diolah tahun 2022)

Berdasarkan gambar 1 tersebut diketahui bahwa jenis bahan ajar yang dibutuhkan mahasiswa paling banyak adalah media pembelajaran interaktif (71,7%), Video pembelajaran (71,7%), modul elektronik (55%), modul cetak (16,7%) dan media lainnya (10%). Media pembelajaran interaktif dan video pembelajaran paling banyak dipilih karena jenis media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan interaksi, aksi dan reaksi secara langsung serta mengkoordinir kebutuhan dan karakteristik belajar mahasiswa. Sebagaimana yang diungkapkan oleh mahasiswa Erza Nurjannah:

"...Karena dgn media pembeljran interkatif dan vidio pembelajaran membuat perkuliahan tidak monoton dan lebih mudah untuk dipahami sehingga perkuliahan akan mnjdi lebih efektif dan efesien..."

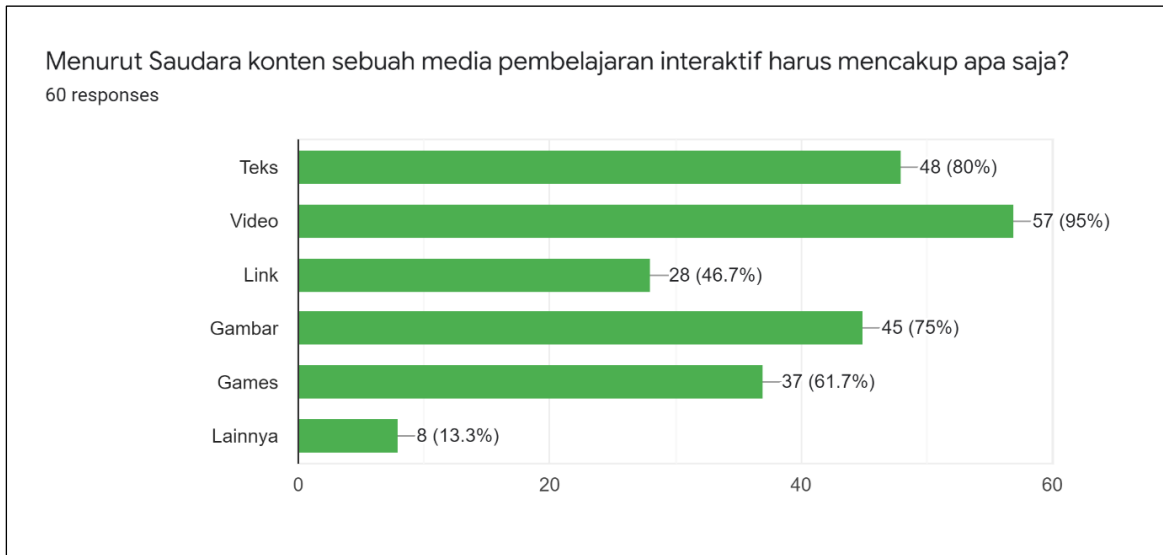
Mahasiswa Rosipa Anita:

"...Saya memilih media pembelajaran interaktif karena media tersebut langsung dapat di aplikasikan untuk mengetahui seberapa besar kita dalam memahami pelajaran dan juga mampu menjadi sebuah motivasi belajar karena lebih menarik..."

Mahasiswa Siti Noer Annisa:

"...Media pembelajaran interaktif dan video pembelajaran dapat membantu agar suasana tidak terasa boring serta dapat di serap secara efektif dan efisien karena tidak perlu banyak membaca dan cukup mendengar serta memahami saja..."

Pemilihan media pembelajaran interaktif dan video pembelajaran akan membuat proses pembelajaran mudah untuk dipahami dan terhindar dari rasa bosan dalam belajar. Selanjutnya, sebesar 100% mahasiswa menyatakan bahwa peranan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan perkuliahan sangat penting, karena hal ini akan mempermudah pemahaman materi yang disajikan, meningkatkan motivasi belajar dengan sumber belajar yang menarik dan menyenangkan. Berbagai konten yang dibutuhkan dalam sebuah media pembelajaran interaktif mencakup berbagai unsur, seperti yang disajikan pada gambar 2 berikut:



Gambar 2: Konten yang Dibutuhkan Pada Media Pembelajaran Interaktif (Sumber: Data diolah tahun 2022)

Berdasarkan gambar 2 tersebut diketahui bahwa mahasiswa menghendaki pada sebuah media pembelajaran interaktif diperlukan berbagai isi/konten yang menarik, diantaranya meliputi video (95%), Teks (80%), gambar (75%), games (61,7%), link (46,7%), dan lainnya (13,3%). Beragam konten tersebut dapat dipadukan menjadi satu media yang terintegrasi melalui pemanfaatan software *lectora inspire*. Software ini dapat menghasilkan media pembelajaran yang memadukan berbagai unsur teks, animasi, gambar, dan video dengan pengoperasian yang mudah karena telah menyediakan berbagai *template* dan gambar yang tersedia sesuai kebutuhan pengembang dan tidak memerlukan keahlian dalam bahasa pemrograman.

Lebih lanjut sebesar 50% mahasiswa telah mengetahui *software lectors inspire* ini dapat dimanfaatkan dalam pengembangan sebuah media pembelajaran, namun pengetahuan mereka hanya sebatas kegunaan *lectora inspire* saja dan mereka belum pernah menggunakannya secara langsung. Selain itu mereka menyatakan bahwa *lectora inspire* sesuai bila digunakan pada perkuliahan pembelajaran digital, sebagaimana yang diungkapkan oleh Nur Azzahra Putri:

"...Lectors inspire itu program aplikasi yang digunakan untuk membuat presentasi ataupun media pembelajaran, jadi cocok jika digunakan di mata kuliah pembelajaran digital ini..."

Berdasarkan hasil wawancara dengan tim dosen pengampu mata kuliah pembelajaran digital, diketahui bahwa penggunaan *lectora inspire* ini belum pernah dilakukan. Penggunaan *software* dan aplikasi pembelajaran yang telah dilakukan berupa penggunaan *e-learning*, *quizizz*, video pembelajaran yang diperoleh melalui *youtube*, pemanfaatan aplikasi *kahoot.it* untuk membuat quiz dan *mentimeter* untuk melakukan voting interaktif pada saat dosen sedang menjelaskan materi melalui *live streaming* dengan menggunakan *zoom meeting*. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *software lectors inspire* ini menjadi sebuah inovasi baru yang dapat dilakukan dosen untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan memadukan berbagai unsur media, seperti teks, gambar, animasi, dan video yang diharapkan akan bermanfaat bagi pencapaian tujuan pembelajaran dan layak dipergunakan di mata kuliah Pembelajaran Digital.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Adapun simpulan dari hasil penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan software *lectora inspire* menjadi sebuah inovasi baru bagi dosen dalam menghasilkan media pembelajaran interaktif karena didalamnya memanfaatkan berbagai unsur media diantaranya teks, gambar, animasi dan video yang dapat bermanfaat bagi pencapaian tujuan pembelajaran khususnya dalam perkuliahan Pembelajaran Digital di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya.

Selanjutnya diperlukan kegiatan penelitian lanjutan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dan menguji efektifitas pengembangan media *lectora inspire* dengan menggunakan tahap tahap pengembangan serta uji validitas dengan memanfaatkan masukan dari pakar ahli seperti ahli media, materi dan bahasa yang dimasukkan kedalam media *lectora inspire*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Sriwijaya karena telah memberikan kesempatan untuk dapat melakukan penelitian melalui skim Sainteks Unsri tahun 2022, terima kasih kepada Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Unsri yang telah memberikan izin serta dukungan selama melakukan kegiatan penelitian dan pengambilan data, terima kasih kepada anggota tim penelitian dan terima kasih kepada pihak penyelenggara kegiatan Seminar Nasional LPPM Universitas Muhammadiyah Mataram tahun 2022 yang telah memberikan wadah untuk dapat mempublikasikan hasil penelitian yang telah dilakukan.

REFERENSI

- Akhmad, E. P. A. (2018). Pengembangan Media Berbasis Komputer Untuk Pembelajaran Pengisian Pemberitahuan Ekspor Barang dan Pemberitahuan Impor Barang di Jurusan Ketatalaksanaan Pelayaran Niaga Program Diploma Pelayaran Universitas Hang Tuah Surabaya (Development of Computer Base. *Jurnal Aplikasi Pelayaran Dan Kepelabuhan*, 9(1), 1-12.
- Athiyah, U. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Semester Ii Kelas X Sma Berbasis Lectora Inspire The Development Of Biology Learning Media Of Material*. 6, 41-46.
- Azizi, N. A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Aplikasi Lectora Inspire 17 Materi IPA Alat Indera Manusia SD/MI. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 12-17.
- Hasan, M, et all. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hasnul, & Madona. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Samudra Biru.
- Kristanto, S. A., Harti, Wulandari, S. S., & Patrikha, F. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Lectora. *PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(2), 84-94.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana.
- Lailiyah, N., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Untuk Pembelajaran Keterampilan Menuliskan Kembali Cerita Siswa Kelas IV SD Nur Lailiyah Wahyu Sukartiningsih Abstrak. *JPGSD*, 06(07), 1150-1159.
- Mandasari, D., Rahman, K., & Faishol, R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire*. 13, 37-55.
- Marlina, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Murtini, W., Sawiji, H., Murwaningsih, T., & Akbarini, N. R. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Lectora Inspire Model NBT - Plus pada Guru SMK di Kota Surakarta. *Indonesian Journal of Community Engagement*, 6(4), 236-240.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press.

- Rahmayanti, D., & Rahmayanti, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire*. 1(2), 60–67. <https://doi.org/10.37251/jee.v1.i2.44>
- Rahmi, E., & Cerya, E. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Lectora Inspire Dalam Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran (Pengabdian Masyarakat di SLTPN 7 Kota Payakumbuh) Abstract : A qualify learning process that is fullfill the needs of students is urgent for a teacher , so tha*. 3(2), 289–293.
- Rai, N., Pitriani, V., Ayu, I. G., Wahyuni, D., & Gunawan, I. K. P. (2021). *Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu*. 4(3), 515–532.
- Saleh, A., Siagian, S., Elektro, P. T., Teknik, F., & Negeri, U. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Di. 1*, 1–9.
- Shiddiqy, I. A. (2022). *Keberhasilan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Lectora Inspire dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 10(2017), 94–106.
- Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., Casworo, A., Tengah, J., Larangan, K., & Brebes, K. (2020). *Interactive Powerpoint Learning Media In Basic School Of Learning Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif*. *CERDAS Proklamator*, 8(2), 118–123.
- Sutarna, N., Iskandar, D., Cahyati, N., & Lutfi, A. F. (2013). *Pelatihan Pembuatan dan Pendampingan Penerapan Media Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan Lectora Inspire Bagi Guru Sekolah Dasar Di Kabupaten Kuningan*.
- Syawaluddin, A., Makkasau, A., & Jamal, I. F. (2019). *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4 . 0 International License Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SDN 197 Sapolohe*. 3.
- Tompo, B. (2017). *Membuat Aplikasi dan Media Pembelajaran Interaktif With Lectora Inspire* 16. IGI DIY.
- Widyaningsih, N., Komalasari, M. D., & Purnomo, H. (2021). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Online Pada Guru Sekolah*. *Indonesian Journal of Community and Service (IJOCS)*, 1(2), 347–361.
- Yuniastuti, D. (2021). *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial*. Scopindo Media Pustaka.