

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Lintas Minat Mata Pelajaran Geografi Di SMAN 1 Padang Sago

Dahlia^{1,*}, Slamet Rianto¹, Yuherman¹

¹ Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas PGRI Sumatera Barat, Padang 25111, Indonesia
Email : *dahliapw5@gmail.com

Dikirim : 04 Agustus 2022

Diterima: 16 September 2022

Abstrak: Dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa kelas X lintas minat pada geografi di SMAN 1 Padang Sago, peneliti bermaksud menguji pengembangan, kelayakan dan praktikalitas pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menggunakan model 4 D yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X lintas minat di SMAN 1 Padang Sago tahun ajaran 2021/2022 yaitu sebanyak 79 siswa, yaitu X MIPA 1 mengumpulkan 26 siswa, X MIPA 2 mengumpulkan 27 siswa dan X MIPA 3 mengumpulkan 26 siswa. Hasil penelitian adalah: 1.) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang disetujui dosen media, linguistik, pendidikan dan IT maka diperoleh hasilnya 0.737 maka dapat disimpulkan tingkat validasinya “Memadai”. 2.) Sumber daya pendidikan interaktif dengan *lectora inspire* oleh dua orang guru geografi memiliki nilai total 214 dan nilai rata-rata 4,89 dan nilai presentase sebesar 98% maka dikategorikan “Sangat Baik”. 3) Media pembelajaran interaktif menggunakan *lectora inspire* dinyatakan “Sangat Praktis” dengan hasil skor 2.920 dengan tingkat mean 4,71 dan presentase senilai 94%. Rata-rata rata-rata kelas implementasi adalah 88, rata-rata kelas kontrol adalah 64 artinya kelas implementasi lebih baik dari kelas kontrol

Kata Kunci : Pengembangan, *Lectora Inspire*, Hasil Belajar

Abstract: In order to improve the learning outcomes of class X cross-geography students at SMAN 1 Padang Sago, the researcher intends to test the development, feasibility and practicality of interactive learning based on *Lectora Inspire*. The type of research used is research and development (*Research and Development*). Using the 4D model, namely *define* (definition), *design* (design), *develop* (development) and *dissemination* (dissemination). The subjects in this study were students of class X between interests at SMAN 1 Padang Sago in the academic year 2021/2022 as many as 79 students, namely X MIPA 1 collected 26 students, X MIPA 2 collected 27 students and X MIPA 3 collected 26 students. The results of the research are: 1.) The development of interactive learning media based on *Lectora Inspiration* was approved by media, linguistics, education and IT lecturers, the result was 0.737, so it can be concluded that the validation level is "sufficient". 2.) Interactive educational resources inspired by *lectora* by two geography teachers have a total score of 214 and an average score of 4.89 and a percentage value of 98% which is categorized as "Very Good". 3) *Lectora Inspire* interactive learning media was declared "Very Practical" with a score of 2,920 with an average level of 4.71 and a percentage of 94%. The average implementation class is 88, the control class average is 64, meaning that the implementation class is better than the control class.

Keywords: Development, *Lectora Inspire*, Learning Outcomes

Pendahuluan

Kehadiran teknologi yang semakin maju, serta percepatan aliran informasi menjadi alur dari perkiraan suatu pola, terutama di zaman yang maju ini. Adapun manfaat utama dalam kemajuan IPTEK di dunia pembelajaran, seperti pemakaian teknologi informasi dalam pendidikan dan melancarkan informasi yang di salurkan melalui pendidik kesiswa. Pembelajaran yaitu cara komunikasi dan penjelasan melalui pendidik ke peserta didik, yang mana peserta didik memegang komponen utama yang dijadikan sebagai penyalur, alat penghubung, membentuk pola pikir yang diperuntukkan untuk peserta didik. Oleh sebab itu, pembelajaran perlu ditingkatkan demi mencapai kualitas pembelajaran ke arah yang lebih bagus (Suarno & Sukirno, 2015).

Pendidikan adalah usaha untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa yang unggul baik dalam hal akademik maupun non akademik untuk menghadapi situasi dimasa mendatang melalui bimbingan dan pelatihan. Pendidik tidak luput dari permasalahan dan keberhasilan dalam pelaksanaannya. Semakin cepatnya perkembangan ilmu pengetahuan teknologi (IPTEKS) merupakan permasalahan dalam pendidikan. IPTEKS merupakan hasil dari pembaruan yang tersusun dan teratur dengan baik yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Teknologi informasi dan komunikasi mempunyai pengaruh besar dalam perubahan di bidang pendidikan peran yang sangat penting (Octavina & Susanti, 2021).

Berkembangnya IPTEKS pada era revolusi industry 4.0 serta berlakunya sistem kurikulum 2013 dalam pembelajaran, guru diharapkan dapat menyesuaikan perkembangan zaman yang ada sebagai fasilitator merupakan peran guru dalam proses belajar mengajar, yang berarti bahwa ketika pembelajaran guru harus mempersiapkan fasilitas yang layak serta dapat mendukung keberhasilan belajar peserta didik, salah satunya dengan penyajian materi kepada peserta didik dapat diakses secara online maupun offline dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Sejak berkembangnya IPTEKS telah banyak menciptakan generasi penerus yang bermutu dan berkualitas. Dengan demikian penggunaan teknologi untuk pendidikan harus dengan kreatif dan inovatif di sertai majunya perkembangan teknologi menuntut guru untuk menciptakan berbagai media pembelajaran yang berbasis ICT yaitu menggunakan aplikasi *lectora inspire* (Zulfiati, 2015).

Media ajar menggunakan ICT berbasis *Lectora inspire* memungkinkan adanya optimalisasi keterlibatan seluruh indra siswa dapat menyajikan sebuah tampilan berupa teks dan multidimensional dengan simpulan secara interaktif. Tampilan tersebut dapat merangsang dan membuat pengguna (*user*) lebih leluasa memilih, mengelaborasi pengetahuan yang ingin dipahaminya. Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan media berbasis ICT dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pembelajaran, karena komputer bisa menjalankan intruksi yang berulang, seperti yang diinginkan. *Lectora inspire* merupakan salah satu software yang menyediakan konten interaktif yang dapat dijadikan media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat memudahkan proses pembelajaran karena mengandung unsur-unsur gambar, animasi, audio serta internet yang lebih canggih dibandingkan dengan power point (Widiastuti & Wangid, 2015). Dengan menggunakan *lectora* peserta didik dapat aktif belajar mengembangkan pengetahuannya yang didapat dari media pembelajaran yang ditayangkan guru, melalui media ini siswa dapat mengembangkan karakter didalam dirinya diantaranya jujur, kreatif, rasa ingin tahu dan bertanggung jawab. Menggunakan *lectora* dapat membantu guru dalam meningkatkan produktivitas dan menghemat waktu dalam menyiapkan materi pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan pada awal 29 Juli 2021 pada mata pelajaran Geografi. Penulis melihat bagaimana penggunaan media yang dipakai oleh guru, ternyata penggunaan media yang dipakai guru belum maksimal, hal ini menyebabkan proses

pembelajaran kurang kondusif, banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran berlangsung. Saat proses pembelajaran siswa cenderung ramai sendiri, mengobrol dengan teman sebangku atau melakukan aktivitas lain. Hal ini disebabkan karena materi yang disampaikan guru kelihatan kurang menarik. Selain itu kurangnya penggunaan media pembelajaran yang berbasis ICT. Guru kurang mengembangkan kreativitas untuk merencanakan, menyiapkan dan membuat bahan ajar secara matang dan kaya inovasi sehingga belum menarik bagi peserta didik. Guru hanya menggunakan sumber buku dalam melakukan pembelajaran dikarenakan guru masih kesulitan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Permasalahan fenomena yang terjadi di kelas X lintas minat SMAN 1 Padang Sago dapat dijelaskan bahwa kurangnya penggunaan media interaktif yang belum maksimal oleh guru sehingga siswa tidak antusias dalam proses belajar mengajar. Hal ini menyebabkan minat belajar peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Aktivitas ini berdampak pada perolehan nilai hasil belajar peserta didik yang tidak mencapai hasil yang maksimal.

Selain itu media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* memiliki kelebihan antara lain: *Lectora inspire* berbasis visual dan penataan tema yang menarik, Fitur-fitur yang disediakan di *lectora inspire* sangat memudahkan pengguna untuk membuat media pembelajaran interaktif, *template lectora* cukup lengkap, *lectora* sangat membantu pengguna untuk mengkonversi presentasi *Microsoft power point* ke konten *e-learning* karena tidak bergantung pada koneksi jaringan.

Sedangkan kekurangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* antara lain: Ketergantungan arus listrik yang sangat tinggi, Media pendukung ny komputer, Penggunaan media ini sangat tergantung pada penyaji materi (penyaji harus menguasai materi). Berdasarkan hasil penelitian (Kurniawati et al., 2021) dengan judul Pengembangan E Modul Menggunakan Aplikasi 3D PageFlip Professional Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik, Hasil penelitian (1) nilai rata-rata E Modul Menggunakan Aplikasi 3D Page Flip Professional hasil validasi validator ahli adalah 3,13 dan uji reabilitas untuk validasi ini menunjukkan 97,25%. (2) Hasil pragmatisme dua pengamat yang dinilai rata-rata 3,72 dalam semua aspek selama masa penelitian, menempatkannya dalam kategori sangat pragmatis dengan uji realibilitas 98%. (3) Hasil keefektifan dari tiga aspek yaitu pretes, posttest, dan N- Gain, respon siswa untuk aktivitas siswa. Hasil pretes menunjukkan rata-rata 59,1 untuk siswa dan nilai posttest menunjukkan rata-rata 83,3 untuk siswa, menunjukkan kriteria N-gain 0,58 dalam kategori sedang. Respon siswa mendapat presentase 95% dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa yang dinilai oleh dua pengamat memiliki kategori sangat baik. Dengan demikian Menggunakan Aplikasi 3D PageFlip Professional dalam penelitian dinyatakan valid, efektif dan simpel sebagai akibat buat menaikkan Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik.

Selain itu penelitian dilakukan oleh (Yanti, 2017) dengan judul Pengembangan media pembelajaran biologi berbasis adobe flash pada mataeri pembelajaran sel kelas XII SMAN Negeri 1 Sungai Raya. Hasil penelitian (1) menunjukkan bahwa tingkat keefektifan media pembelajaran bilogi berbasis adobe flash adalah 85,93% (sangat efektif) dari segi materi 88,97% (sangat efektif dari segi media). (2) Pada uji skala kecil 15 siswa 80,5% (sangat kuat) merespon positif pada uji 30 siswa 87,42% (sangat kuat) merespon positif. (3) Disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis adobe flash yang dikembangkan dapat digunakan untuk pembelajaran biologi siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut Research and Development (R & D). Menurut Sugiyono (2013: 407) bahwa penelitian R&D adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (Mufliha & Hambali, 2021). Research and development (R &D) yaitu suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan. Menurut Thiara dalam (Hidayat et al., 2017) Terdiri dari 4 tahapan yaitu *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*.

Tahap Pendefinisian/ Pendahuluan (*Define*).

Tujuannya adalah menetapkan dan menentukan syarat-syarat pembelajaran yang meliputi tujuan pembelajaran dan pembatasan materi pembelajaran. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

Analisis kebutuhan

Merupakan tahapan untuk mengetahui karakteristik peserta didik, dengan memperhatikan kemampuan, latar belakang pengetahuan dan tingkat perkembangan kognitif

Analisis materi

Yaitu tahapan yang digunakan untuk merincikan materi-materi yang akan diajarkan kepada siswa yang dibuat menggunakan media pembelajaran interaktif untuk memudahkan peserta didik dalam belajar

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap pemilihan media

Yaitu tahapan yang disesuaikan dengan keadaan peserta didik agar mudah mempelajari materi yang disampaikan dengan cara memilih media sebaik mungkin

Tahap pemilihan format

Yaitu tahapan yang digunakan untuk merancang dan mendesain isi media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran

Penyusunan Flowchart

Rancangan flowchart tahapan yang digunakan untuk merancang media yang dibuat sebelum uji coba

Tahap Pengembangan (*Development*)

Validasi Ahli

Yaitu tahap yang harus dipertimbangkan oleh seorang ahli teoritis dan praktisi tentang kevalidan

Implementasi Produk

Media pembelajaran yang telah direvisi tersebut untuk selanjutnya diimplementasikan hanya dilakukan pada satu kelas saja untuk mendapatkan masukan dari siswa dan guru di lapangan

Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini merupakan tahapan penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan telah diuji coba pada skala yang lebih luas.

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas X lintas minat yang berjumlah 79 peserta didik yang terdiri dari 3 kelas yaitu X MIPA1 berjumlah 26 peserta didik, X MIPA 2 berjumlah 27 peserta didik, dan X MIPA 3 berjumlah 26 peserta didik. Kemudian responden dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik. mengenai jumlah subjek uji coba populasi silahkan lihat pada tabel 1.

Tabel 1. Mengenai Jumlah Subjek Uji Coba Populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X MIPA 1	26
2	X MIPA 2	27
3	X MIPA 3	26
	Total	79

Sumber : Tata Usaha SMAN 1 Padang Sago, 2021

Jenis Data

Data Primer merupakan data yang diperoleh langsung dari sumber aslinya, yaitu dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara yang mendalam (Tuasalamony et al., 2020). Data sekunder merupakan data yang berasal dari dokumen dikantor. Data sekunder yaitu data yang diperoleh langsung dari guru mata pelajaran Geografi kelas X SMAN 1 Padang Sago.

Pengumpulan data

Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010: 274) yaitu metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel-variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda, prasasti dan sebagainya

Observasi

Menurut Sugiyono (2013: 203) metode observasi yaitu metode teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri-ciri spesifik jika dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesiner

Analisis data

Analisis Validasi Ahli Pakar

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* disesuaikan dengan prosedur pengembangan 4D yang menggunakan alat ukur ICC menurut Streiner dan Norman, 2000 dan Polgar Thomas, 2000 dengan rumus berikut ini

$$ICC = \frac{\sigma_S^2 y}{\sigma_S^2 + \sigma_o^2 + \sigma_e^2}$$

Keterangan:

- ICC = intraclass correlation coefficient,
- varians (σ^2) = ukuran variasi,
- Subscript S = Subjek Pasien
- o = Pengamat;
- e = Random error.

Analisis Kelayakan

Menilai kelayakan suatu media pembelajaran untuk diimplementasikan pada mata pelajaran Geografi di kelas X MIPA SMAN 1 Padang Sago. Setelah data tersebut diperoleh, kemudian untuk melihat bobot masing-masing tanggapan dan menghitung skor rata-ratanya dengan rumus sebagai berikut (Latifah et al., 2020).

$$xi = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100\%$$

Keterangan:

X_i = Persentase Skor Tiap Aspek

$\sum S$ = Jumlah Skor Tiap Aspek

S_{Max} = Jumlah Skor maksimal

Berikut ini skor kelayakan menurut (Latifah et al., 2020) pada tabel 2:

Tabel 2. Skor Kelayakan

No	Skor Kelayakan	Kriteria
1	0 % - 20 %	Sangat Tidak Baik
2	21 % - 40 %	Tidak Baik
3	41 % - 60 %	Cukup Baik
4	61 % - 80 %	Baik
5	81 % - 100 %	Sangat Baik

Sumber : (Latifah et al., 2020)

Analisis Praktikalitas

Data praktikalitas diperoleh dari instrumen pengamatan keterlaksanaan RPP, angket respon guru dan peserta didik terhadap media *lectora inspire* yang dikembangkan. Pemberian nilai praktikalitas dilakukan menggunakan rumus berikut (Mufliha & Hambali, 2021)

$$P = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Nilai Praktikalitas

X = Skor yang diperoleh

Y = Skor Maximum

Setelah didapatkan presentase dari nilai pratikalitas menurut : (Mariezki et al., 2021) pada tabel 3:

Tabel 3. Presentase Nilai Pratikalitas

No	Interval	Kategori
1	86% - 100%	Sangat Praktis
2	76% - 85%	Praktis
3	60% - 75%	Cukup Praktis
4	≤ 54%	Sangat Tidak Praktis

(Sumber: (Mariezki dalam Purwanto, 2021)

Hasil Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah research and development (R&D) yaitu pengembangan sebuah produk-produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran Geografi dan penerapannya siswa kelas X Lintas Minat SMAN 1 Padang Sago. Penelitian ini terdiri dari

4 model pengembangan yaitu, *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (implementasi).

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire

Pada tahap ini terdiri dari 4 model pengembangan yaitu, *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (implementasi).

Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini mencakup analisis kebutuhan dan analisis materi dalam pembelajaran Geografi lintas minat di SMAN 1 Padang Sago

Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan penyusunan flowchart dan validasi media yang telah dilakukan yang diperoleh berbagai sumber dan dirancang. Adapun validasi media yang dilakukan para pakar dapat dilihat pada tabel 4:

Tabel 4. Hasil Intraclass Correlation Coefficient

No	Data	Cronbach's Alpha	ICC single measures	Keterangan
1	Validasi	0,918	0,737	Memadai

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2022

Dari tabel di atas terdapat hasil pengolahan data validasi yang dilakukan oleh validator yaitu nilai cronbach's alpha sebesar 0,918 dan nilai intraclass correlation coefficient (ICC) sebesar 0,737. Apabila nilai ICC lebih dari 0,50 maka dapat disimpulkan media pembelajaran *lectora inspire* mempunyai tingkat validasi yang memadai.

Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini dilakukan pengembangan media *lectora inspire* serta revisi pada beberapa tampilan media, aplikasi yang digunakan. Pembuatan media ini *dipublish* dalam bentuk HTML dan di konversi atau dihosting kedalam bentuk website menggunakan link *000webhost*. Berikut merupakan gambar tampilan dari media pembelajaran *lectora inspire*.



(1) Tampilan Menu Utama (2) Tampilan Menu KD/Indikator



(3) Tampilan Halaman Materi



(4) Tampilan Menu Video



(6) Tampilan Menu Kuis



Gambar 1: Tampilan Media Lectora Inspire (Sumber: Pengolahan Data Primer, 2022)

Penyebaran (*Disseminate*)

Pada tahap ini dilakukan penyebaran produk media pembelajaran *lectora* ke tahap yang dibutuhkan bagi guru dan peserta didik yaitu mempublish media yang telah dikembangkan ke internet sehingga lebih mudah dilihat oleh responden, file yang sudah dijadikan dalam bentuk HTML selanjutnya di konvert melalui link *000webhost*

Kelayakkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora inspire

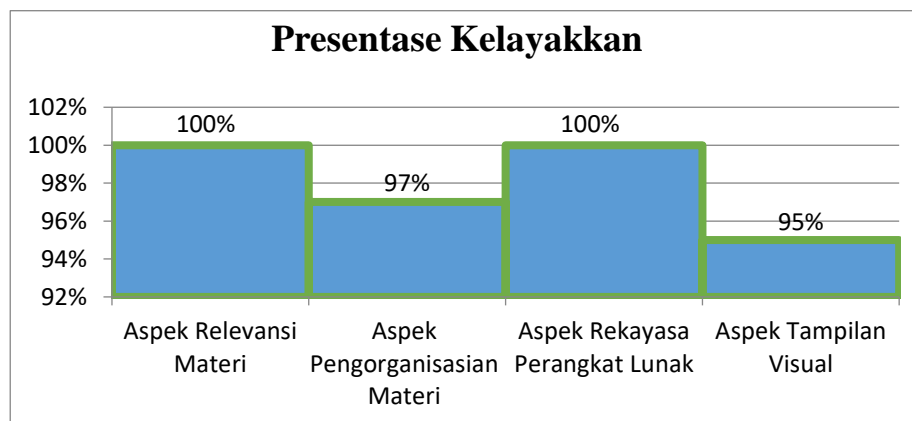
Untuk mengetahui tingkat kelayakkan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan maka dilakukan uji kelayakkan media menggunakan sebuah angket dan data yang diperoleh menggunakan *Microsoft excel* dapat dilihat pada tabel 5:

Tabel 5. Indikator Uji Kelayakkan

No	Indikator	Σ	Mean	%	Keterangan
1	Aspek relevansi materi	40	5,00	100%	Sangat Baik
2	Aspek pengorganisasian materi	77	4,83	97%	Sangat Baik
3	Aspek rekayasa perangkat lunak	40	5,00	100%	Sangat Baik
4	Aspek tampilan visual	57	4,75	95%	Sangat Baik
Rata-Rata		214	4,89	98%	Sangat Baik

Sumber : Pengolahan Data Primer, 2022

Dari tabel responden yang telah diuji cobakan menggunakan angket, maka dapat disimpulkan rata-rata tingkat pencapaian responden perindikator adalah sebesar 98% dan termasuk kategori ‘Sangat Baik’. Maka dari itu kelayakkan media pembelajaran yang dikembangkan berbasis *lectora inspire* dalam penelitian ini sangat baik untuk dikembangkan dalam pembelajaran geografi. Untuk lebih mudah melihat hasil presentase tabel responden dapat dilihat pada diagram batang dibawah ini:



Gambar 2: Diagram Batang Kelayakkan (Sumber: Pengolahan Data Primer, 2022)

Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire*

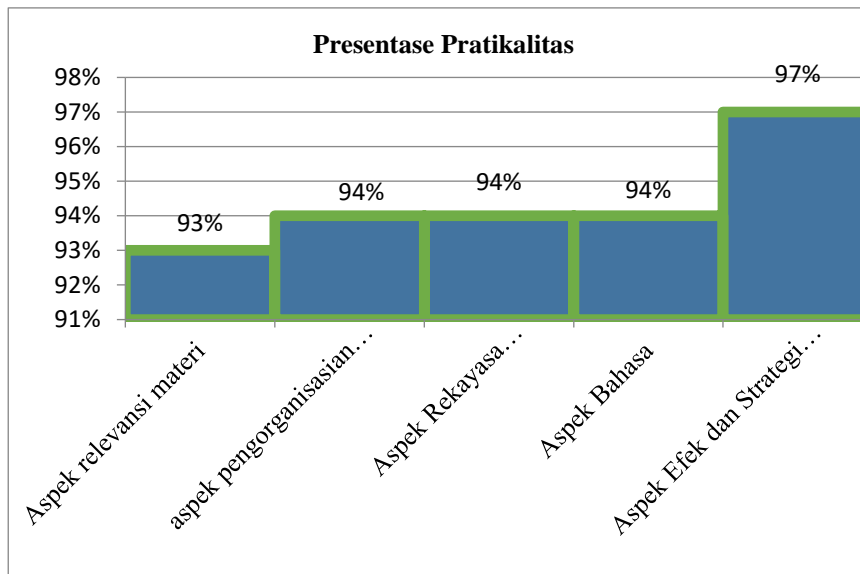
Untuk melihat tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan, maka dibutuhkan uji praktikalitas sebuah produk media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* dapat dilihat pada tabel 6

Tabel 6: Indikator Uji Praktikalitas

No	Indikator	Σ	Mean	%	Keterangan
1	Aspek relevansi materi	629	4,66	93%	Sangat Praktis
2	Aspek pengorganisasian materi	1140	4,69	94%	Sangat Praktis
3	Aspek rekayasa perangkat lunak	505	4,68	94%	Sangat Praktis
4	Aspek bahasa	254	4,70	94%	Sangat Praktis
5	Aspek Efek dan Strategi Pembelajaran	392	4,84	97%	Sangat Praktis
Rata-Rata		2920	4,71	94%	Sangat Praktis

Sumber : Pengolahan Data Primer, 2022

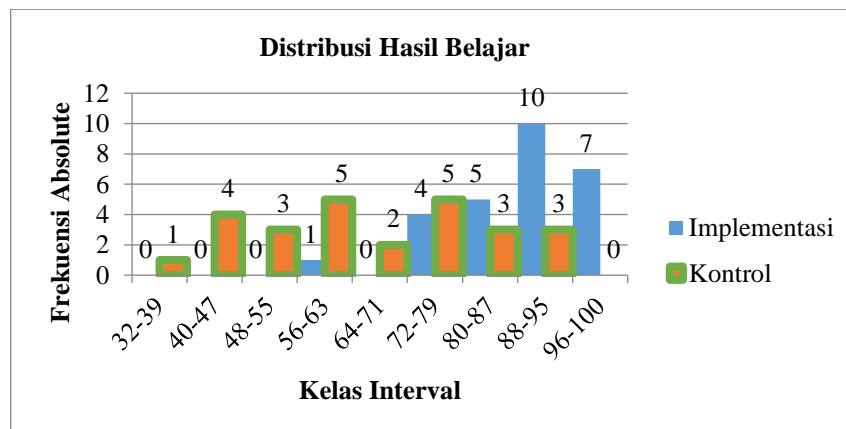
Dari tabel indikator diatas terdiri dari 27 responden yang diukur menggunakan angket. Maka dapat disimpulkan rata-rata tingkat pencapaian responden perindikator yaitu sebesar 94% maka dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* ‘Sangat Praktis’. Dengan demikian media yang dikembangkan ini termasuk sangat praktis digunakan oleh peserta didik dalam belajar. Untuk lebih mudah melihat hasil presentase pratikalitas dapat dilihat pada diagram batang dibawah ini:



Gambar 3: Diagram Batang Pratikalitas (Sumber : Pengolahan Data Primer, 2022)

Analisis Deskriptif Hasil Belajar

Untuk melihat hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, maka dilakukan analisis deskriptif hasil belajar, sehingga terlihat dengan jelas perbedaan hasil kelas implementasi dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *lectora inspire*. Untuk lebih mudah melihat distribusi hasil belajar dapat dilihat pada diagram batang dibawah ini:



Gambar 4: Diagram Distribusi Hasil Belajar (Sumber: Pengolahan Data Primer, 2022)

Berdasarkan hasil dari perbandingan frekuensi hasil belajar kelas implementasi lebih tinggi nilai rata-rata nya dibandingkan kelas kontrol yaitu sebesar 88, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 64. Hal ini disebabkan kelas implementasi menggunakan media pembelajaran *lectora inspire*, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran *lectora inspire*.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada penelitian ini menggunakan model Research And Development (R&D). Dengan model 4 D yang terdiri dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Penelitian ini bertujuan untuk melihat dan mengetahui tentang: Pengembangan, Kelayakkan dan Praktikalitas media pembelajaran *lectora inspire* yang dikembangkan di kelas X lintas minat di SMAN 1 Padang Sago.

Pertama, pengembangan media pembelajaran *lectora inspire* terdiri dari 4 tahap menggunakan model 4D yang terdiri dari: *Define* (Pendefinisian) pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara dengan kepala sekolah, guru mata pelajaran geografi. Selanjutnya pada tahap *Design* (Perancangan) peneliti membuat *flowchart* untuk melihat bagian apa saja yang terdapat didalam aplikasi *lectora* yang sudah dirancang dan akan diujicobakan dilapangan nantinya. Kemudian tahap *Develop* (Pengembangan) yaitu tahap dimana dilakukan proses validasi pengembangan oleh dosen ahli media, ahli bahasa ahli IT dan ahli pendidikan. Sehingga didapatkan hasil validasi kemudian dilakukan Intraclass Coefitien Corelation (ICC) dengan menggunakan aplikasi SPSS *for windows* versi 22 maka diperoleh hasilnya 0,737. Apabila ICC lebih dari 0,50 maka dapat disimpulkan tingkat validasi itu dikatakan memadai. Maka dari itu uji validasi para pakar dapat disimpulkan valid, sehingga media *lectora* ini sudah bisa dilanjutkan ketahap berikutnya. Selanjutnya pada tahap *Disseminate* (Penyebaran) yaitu melakukan penyebaran media *lectora* yang sudah dikembangkan dan disebarkan kepada guru dan peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Nuritha & Tsurayya, 2021) yang berjudul pengembangan video pembelajaran berbantuan *geogebra* untuk menngkatkan kemandirian belajar siswa.

Tahap pertama dalam penelitian ini yaitu tahap *define* (pendefinisian) dimana peneliti melakukan observasi lapangan dengan wawancara dengan guru yang bersangkutan mengenai pembelajaran disekolah. Dari wawancara diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan yaitu what'app . Media yang digunakan guru seperti ini siswa kurang fokus terhadap materi yang diberikan guru, siswa kurang menarik perhatian ketika dalam belajar, siswa kurang memahami materi yang diberikan guru, siswa kurang percaya diri apa yang ada didalam dirinya, siswa sulit memahami soal-soal yang diberikan guru.

Tahap selanjutnya yaitu *design* (perancangan), pada tahap ini peneliti melakukan pemilihan produk, pemilihan format dan desain awal. Pemilihan produk bertujuan agar media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* itu saling sesuai dengan karakter peserta didik. Pemilihan format media pembelajaran *lectora inspire* yang telah dibuat sesuai yang diinginkan oleh para pakar.

Tahap *develop* (pengembangan) yaitu tahap penilaian yang dilakukan oleh validator yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Tahap selanjutnya yaitu tahap *disseminate* (penyebaran) yaitu tahap penyebaran media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang telah yang diujicobakan secara terbatas untuk mengetahui tingkat kelayakkan media pembelajaran yang sudah dirancang. Sehingga dapat disimpulkan kelas experiment yang menggunakan media *lectora inspire* mempunyai nilai lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan maka dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran *lectora inspire* menggunakan model Research and Development (R&D) yang terdiri dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran), sehingga didapatkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator yaitu 0,737 dengan kategori memadai.

Kedua, kelayakan. Pada tahap ini uji kelayakan yang dilakukan dengan angket respon guru yaitu 2 orang guru mata pelajaran Geografi. Didapatkan skor total 214, nilai mean (rata-

rata) sebesar 4,90 , sedangkan tingkat presentase 98% dengan kategori “Sangat Baik”. Maka dengan itu produk media pembelajaran *lectora inspire* yang dikembangkan itu termasuk sangat layak, sehingga bisa dilanjutkan ketahap implementasi atau penyebaran kepada peserta didik untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas X lintas minat di SMAN 1Padang Sago. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Isa, n.d.) yang berjudul “pengembangan media *fokusky* pada sistem ekskresi untuk meningkatkan minat belajar siswa” hasil penelitiannya menurut validator ahli materi menggunakan uji kelayakan sebesar 86%, sedangkan skor dari validator ahli media sebesar 92%. Berdasarkan validator ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran *fokusky* dikategorikan “Sangat Layak”. Hal ini media pembelajaran yang digunakan tanpa revisi, sehingga bisa dilanjutkan ketahap selanjutnya.

Berdasarkan hasil penelitian dan penelitian relevan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* dikategorikan ‘Sangat Layak’ sehingga bisa dilanjutkan ketahap penyebaran. **Ketiga**, praktikalitas. Pada tahap uji praktikalitas ini yang dilakukan menggunakan angket sebanyak 27 responden pada kelas implementasi yaitu kelas X MIPA 2 yang dilakukan pengolahan menggunakan *Microsoft excel* didapatkan hasil skor total 2.920, dengan nilai rata-rata nya sebesar 4,71 dengan tingkat presentase sebesar 94% dengan kategori “Sangat Praktis”. Hal ini berarti media pembelajaran *lectora inspire* dikategorikan sangat praktis digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran geografi. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Diana & Jaya, 2021) yang berjudul “Pengembangan materi ajar dasar listrik dan elektronika berbasis *canva* di SMKN 5 Padang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon guru memperoleh nilai 97% sehingga dikategorikan ‘Sangat Praktis’. Dan respon siswa memperoleh nilai 87% dan dikategorikan ‘Sangat Praktis’. Berdasarkan hasil penelitian dan penelitian relevan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* dikategorikan sangat praktis, sehingga bisa dilanjutkan ketahap penyebaran.

Keempat, hasil posttest. Pada tahap ini peneliti memberikan tes kepada kelas implementasi yaitu kelas X MIPA 2 dan kelas kontrol yaitu kelas X MIPA 3, dengan diberikan soal test dapat mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media *lectora inspire* dengan yang tidak menggunakan media *lectora inspire*. Peneliti menggunakan uji t yang digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media *lectora inspire* dengan yang tidak menggunakan media *lectora inspire*. Data yang sudah diolah menjelaskan bahwa hasil belajar siswa kelas implementasi lebih tinggi dari kelas kontrol, hasil nilainya dapat dilihat dari nilai rata-rata (*average*) kelas implementasi yaitu 88, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebesar 64. Selanjutnya data yang sudah diolah menggunakan SPSS versi 22 selanjutnya melihat hasil uji t yang didapatkan hasil nilai sig (2-tailed) yaitu sebesar $0,000 < 0,05$, hasil ini menjelaskan bahwa jika nilai sig 2-tailed kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa kelas implementasi dengan kelas control. Hal ini penelitian yang dilakukan oleh (Zuhri & Rizaleni, 2016) yang berjudul “Pengembangan media *lectora inspire* dengan pendekatan kontekstual pada siswa SMA kelas X”. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata (*average*) kelas implementasi sebesar 51,68, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 43,33 . Berdasarkan hasil penelitian terdahulu bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* mendapatkan hasil uji t sig (2- tailed) sebesar $0,000 < 0,05$

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang telah dilakukan penilaian oleh validator dosen ahli media, dosen ahli bahasa, dosen ahli pendidikan dan dosen ahli IT. Sehingga diperoleh hasil yang telah diolah menggunakan aplikasi SPSS versi 22 for windows menggunakan rumus Intraclass Coefitien Correlation (ICC) didapatkan hasil 0,737. Apabila nilai ICC lebih dari 0,50 maka dapat disimpulkan tingkat validasinya ‘Memadai’. Media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang telah dinilai oleh 2 orang guru mata pelajaran geografi diperoleh hasil total skor 214, dan nilai rata-rata 4,89 dan nilai presentase sebesar 98% maka dari itu media pembelajaran dikategorikan ‘Sangat Baik’. Media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang telah dinilai oleh 27 respon siswa diperoleh hasil total skor 2.920 dan nilai rata-rata 4,71 dan nilai presentase diperoleh sebesar 94%. Maka dari itu media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* dikategorikan ‘Sangat Praktis’.

Saran

Berdasarkan kesimpulan maka terdapat saran yang dijadikan sebagai perbaikan kedepannya terutama melakukan pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:

Bagi Lembaga Pendidikan SMA N 1 Padang Sago

Hendaknya jajaran lembaga membina dan mengembangkan sekolah agar pendidikan dan pengajaran menjadi lebih efektif dan efisien terutama melakukan pengembangan media pembelajaran

Membina kerja sama dengan majelis guru yang dipimpin dan mengadakan pengawasan secara menyeluruh

Bagi peserta didik

Peserta didik dapat meningkatkan prestasi belajar yang lebih baik lagi, serta tetap semangat dalam belajar

Peserta didik yang baik adalah peserta didik yang mau mencari dan mengali ilmu informasi dari berbagai sumber terutama yang berbasis IPTEK

Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih penulis ucapkan kepada dosen pembimbing skripsi yang senantiasa membimbing serta memberikan arahan dan masukan sehingga terselesainya skripsi ini. SMAN 1 Padang Sago yang telah memberikan izin kepada peneliti dalam melakukan penelitian ini, para validator yang telah memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*.

Daftar Rujukan

Arikunto, Suharsimi, 2010, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Diana, P., & Jaya, P. (2021). Pengembangan Materi Ajar Dasar Listrik dan Elektronika

Berbasis Canva di SMK Negeri 5 Padang. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 9(1), 32. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i1.110688>

- Hidayat, S. R., Setyadin, A. H., Hermawan, H., Kaniawati, I., Suhendi, E., Siahaan, P., & Samsudin, A. (2017). Pengembangan Instrumen Tes Keterampilan Pemecahan Masalah pada Materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(2), 157–166. <https://doi.org/10.21009/1.03206>
- Isa, M. E. (n.d.). *Pengembangan Media Fokusky pada Materi Sistem Ekskresi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. 182–189.
- Kurniawati, T. D., Akhdinirwanti, R. W., & Fatmaryanti, S. D. (2021). Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (JIPS). *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (JIPS)*, 2, 32–41.
- Latifah, S., Yuberti, Y., & Agestiana, V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 11(1), 9–16. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v11i1.3851>
- Maria Zulfiati, H. (2015). Pengaruh Pembelajaran Ips Berbasis Ict (Information and Communications Technology) Dengan Aplikasi Lectora Inspire Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jipsindo*, 1(1), 39–58. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v1i1.2878>
- Mariezki, R., Juita, E., & Tanamir, M. D. (2021). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Moodle Sebagai Suplemen Pembelajaran Geografi Pada Materi Mitigasi Bencana Alam. *Jambura Geo Education Journal*, 2(2), 54–62. <https://doi.org/10.34312/jgej.v2i2.11043>
- Mufliha, N., & Hambali. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dasar Listrik dan Elektronika menggunakan Aplikasi Lectora Inspire. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 02(01), 75–79.
- Nuritha, C., & Tsurayya, A. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa*. 05(01), 48–64.
- Octavina, M. T., & Susanti. (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. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 18(2), 142–151.
- Suarno, D. T., & Sukirno, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Dengan Tema Pemanfaatan Dan Pelestarian Sungai Untuk Siswa Kelas Vii Smp. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 115–125. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v2i2.7663>
- Sugiyono, 2013. *Metode Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Tuasalamony, K., Hatuwe, R. S. M., Susiati, Masniati, A., & Marasabessy, R. N. (2020). Pengembangan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Negeri 5 Namlea. *Pedagogy*, 6948, 81–91.
- Widiastuti, A., & Wangid, N. (2015). Pengembangan Multimedia Lectora Pada Pembelajaran Tematikintegratif Berbasis Character Building Bagi Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal*

Pendidikan Karakter, 0(2), 229–247. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i2.8626>

Yanti, E. E. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Adobe Flash Pada Materi Pembelahan Sel Kelas XII SMA Negeri 1 Sungai Raya*. *Jurnal Bioeducation*, 4(2), 15–24.

Zuhri, M. S., & Rizaleni, E. A. (2016). *Pengembangan Media Lectora Inspire dengan Pendekatan Kontekstual pada Siswa SMA Kelas X*. *Pythagoras*, 5(2), 113–119.