



---

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LECTORA INSPIRE UNTUK MATA  
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

**Susi Astriani<sup>1\*</sup>, Indri Astuti<sup>2</sup>, Aloysius Mering<sup>3</sup>**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura,  
Pontianak, Indonesia

E-mail: [longantri1989@gmail.com](mailto:longantri1989@gmail.com)

**Received: 2021-08-30 Accepted: 2021-12-30 Published: 2021-12-30**

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran lectorsa inspire. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dan dikembangkan menggunakan model dick and carey menjadi 3 tahapan yaitu tahap pra pengembangan, pengembangan produk dan uji coba revisi dan evaluasi. Berdasarkan hasil analisis data setelah produk divalidasi oleh validator, produk akhir yang dihasilkan telah memenuhi kriteria layak dengan skor rata-rata dari ahli media sebesar 3,78, ahli materi sebesar 3,78, dan ahli desain pembelajaran rata-rata diperoleh 3,69 dengan kriteria sangat valid. Hasil respon peserta didik peserta didik untuk uji coba kelompok perorangan sebesar 89,3%, untuk uji coba kelompok sedang sebesar 92,56% dan tanggapan pendidik untuk uji coba lapangan sebesar 96,53%. Dengan demikian, media pembelajaran lectorsa inspire yang dikembangkan sudah cukup valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPS.

**Kata Kunci:** pengembangan, lectorsa inspire, respon peserta didik

**Abstract**

*This study aims to develop learning media for Lectorsa Inspire. This study used a research and development (R&D) method and was developed using the dick and carey model into 3 stages, namely the pre-development stage, product development and revision and evaluation trials. Based on the results of data analysis after the product has been validated by the validator, the final product has met the appropriate criteria with an average score of 3.78 for media experts, 3.78 for material experts, and 3.69 for learning design experts. very valid criteria. The results of students' responses to individual group trials were 89.3%, for medium group trials of 92.56% and teacher responses to field trials of 96.53%. Thus, the learning media Lectorsa Inspire developed is valid, practical and effective enough to be used in social studies learning.*

**Keywords:** development, lectorsa inspire, student response

**How to cite (in APA style):** Astriani, S., Astuti, I., & Mering, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran lectorsa inspire untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 10(2), 160–168. <https://doi.org/10.31571/SAINTEK.V10I2.2006>

Copyright © 2021 Susi Astriani, Indri Astuti, Aloysius Mering  
DOI: 10.31571/sainstek.v10i2.2006

**PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi di era digital merupakan salah satu hal yang tak dapat dipungkiri lagi. Berbagai teknologi dan aplikasi lainnya juga telah dikembangkan untuk mempermudah aktivitas belajar mengajar pada berbagai aspek salah satunya Pendidikan. Seiring perkembangan ilmu dan



teknologi sekarang ini, seharusnya seorang guru harus mampu melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Salah satu caranya adalah dengan menyiapkan media pembelajaran yang dapat menarik motivasi siswa untuk belajar sehingga materi yang diajarkan akan lebih mudah dipahami. Sumber belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran karena dengan tersedianya sumber belajar yang memadai akan membantu guru dan siswa dalam memudahkan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dapat tercapai.

Seperti diungkapkan oleh Fentim (Winarti et al., 2018) "*Teachers acknowledged the importance of teaching and learning resources in schools. Majority of them agreed that teaching and learning resources help to facilitate students' understanding of lessons*". Artinya, guru mengakui pentingnya sumber-sumber belajar dalam pembelajaran di sekolah. Mayoritas guru setuju bahwa sumber belajar dalam pembelajaran membantu untuk memfasilitasi pemahaman siswa tentang pelajaran.

Sama seperti (Moreno & Mayer, 1999) yang mengatakan bahwa "*technology advances have made possible the combination and coordination of herbal resentation modes (such as narration and on-screen text) with nonverbal presentation modes (such as graphichs, video, animations, and environmental sounds) in juts on device (the computer)*".

Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas sangat membantu guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik akan lebih mudah terangsang pemikirannya, selain itu media pembelajaran mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada peserta didik tentang materi yang sedang dipelajari. Penggunaan media pembelajaran interaktif tidak bisa dipungkiri lagi telah menjadi satu hal penting dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan siswa di SMP Negeri 6 Satap Galing Kabupaten Sambas, didapatkan informasi bahwa siswa tidak senang belajar IPS karena materinya banyak dan susah dipahami. Hal ini dibuktikan dan diperkuat dari hasil nilai raport mata pelajaran IPS semester ganjil, menunjukkan bahwa sebanyak 25% dari 44 orang peserta didik yang rata-rata hasil raportnya diatas 80, sedangkan 75% peserta didik hasil raportnya dibawah 80 dari jumlah siswa keseluruhan 44 peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat mereka agar antusias dalam menjalani proses pembelajaran dan yang dapat mendukung proses belajar mengajar serta dapat dijadikan sumber belajar alternatif untuk belajar secara mandiri oleh siswa. Oleh karena itu, upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan salah satu media pembelajaran yaitu media pembelajaran dengan menggunakan *lectora Inspire*. Aplikasi *lectora inspire* merupakan software pengembangan e-learning yang relatif mudah diaplikasikan karena penggunaannya tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih (Shalikhah & Primadewi, 2017).

Media ajar berbasis ICT dengan aplikasi *Lectora Inspire* memungkinkan adanya optimalisasi keterlibatan seluruh indra siswa dapat menyajikan sebuah tampilan berupa teks dan multidimensional dengan simpulan secara interaktif (Zulfiati, 2014). Tampilan tersebut dapat akan membuat pengguna (user) lebih leluasa memilih, dan mengelaborasi pengetahuan yang ingin dipahaminya. Dengan belajar mandiri siswa harus berusaha memahami isi materi di luar kelas secara sendiri, mencari sumber informasi sendiri serta memecahkan kesulitan sendiri (Abidin & Walida, 2018).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *lectora inspire* merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Dengan menggunakan *lectora inspire* materi pelajaran dapat didesain untuk menarik minat peserta didik. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di kelas VII SMP Negeri 6 Satu Atap Galing".

## **METODE**

Penelitian ini mengacu pada desain penelitian dan pengembangan atau *Research and development* (R&D), artinya metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan kemudian menguji keefektifitas produk tersebut. Pada penelitian ini, pengembangan media pembelajaran *lectora inspire* ini didasarkan pada desain pembelajaran model *Dick and Carey*. Model *Dick and Carey* (2009: 6-8) adalah sebagai berikut: “(1) *Identify instructional goal(s)*; (2) *Conduct instructional analysis*; (3) *Analysis learner and contexts*; (4) *Write performance objectives*; (5) *Develop assessment instruments*; (6) *Develop instructional strategy*; (7) *Develop and select instructional materials*; (8) *Design and conduct formative evaluation of instruction*; (9) *Revise Instruction*; (10) *Design and conduct summative evaluation*”.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dari *Borg and Gall* untuk tahapan pengembangan media mengikuti tahapan *Dick dan Carey*.

Kent L. Gustafson and Robert Maribe Branch (2002) : “*The Dick and Carey model reflects the fundamental design process used in many business, industry, government, and military training setting, as well as the influence of performance technology and the application of computers to instruction*”. Hal tersebut merujuk pada pendapat *Borg and Gall* (2003:575), “*one of the most widely used models if educational research and development is the systems approach models designed by Walter Dick and Lou Carey*”.

Sehingga pada penelitian ini mengadaptasi tahapan – tahapan pengembangan dari *Dick and Carey* dalam proses perancangan pembelajaran. Penelitian pengembangan ini secara umum dibagi menjadi tiga tahapan yaitu: tahap pra-pengembangan, tahap pengembangan produk dan tahap uji coba & revisi. Prosedur pengembangan yang dilakukan melalui 3 langkah yaitu 1) tahap pra pengembangan meliputi : *Identify instructional goal(s)* untuk merancang tujuan umum pembelajaran dan kurikulum, *Conducting Goal Analysis* untuk melakukan analisis pembelajaran, *Identify Entry Behaviours Characteristic* untuk mengetahui karakteristik siswa dan konteks pembelajaran, *Write Performance Objectives* untuk merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan analisis materi. 2) Tahap Pengembangan produk dilakukan oleh 3 orang penilai ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pratisi pembelajaran, meliputi : *Develop Criterion Reference Test* untuk adalah mengembangkan alat atau instrumen penilaian yang mampu mengukur pencapaian pengetahuan pada pelajaran IPS pada peserta didik, *Develop Instructional Strategy* untuk Mengembangkan Strategi Pembelajaran, *Develop and Select Ainstructional Materials* untuk mengembangkan pembelajaran yang telah dirancang dalam tahap sebelumnya ke dalam bahan ajar yang akan digunakan. *Desain And Conduct Formatif Evaluation* untuk mengumpulkan data yang terkait dengan kekuatan dan kelemahan draf media pembelajaran berbasis *lectora inspire* untuk pembelajaran IPS, *Revise Instructional* untuk melakukan revisi terhadap draf media media pembelajaran berbasis *lectora inspire* untuk pembelajaran IPS. 3) *Uji Coba, Revisi dan Evaluasi* dilakukan sebanyak 3 kali yaitu uji coba one tone, uji coba kelompok sedang dan uji coba lapangan.

Subjek penelitian dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Terhadap Sikap Siswa disini adalah di kelas VII SMPN 6 SATAP Galing berjumlah 30 orang siswa. Teknik dan alat pengumpul data menggunakan teknik observasi langsung dengan menggunakan lembar observasi, teknik komunikasi langsung ini menggunakan alat berupa lembar wawancara sedangkan teknik studi dokumenter ini menggunakan alat yaitu dokumentasi.

validasi media pembelajaran dilakukan ahli pada bidangnya masing-masing yaitu: ahli bidang desain, ahli bidang materi dan ahli bidang media *lectora inspire* pembelajaran yang dibuat dan dikembangkan adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan rekapitulasi hasil penilaian ahli ke dalam tabel yang meliputi: aspek ( $\overline{AI}$ ) dan nilai total ( $\overline{Vij}$ ) untuk masing-masing validator
- 2) Menentukan rata-rata nilai hasil validasi dari semua validator untuk setiap kriteria sebagai berikut:

$$\overline{K_i} = \frac{\sum_{j=i}^n \overline{V_{ij}}}{n}$$

Keterangan:

$\overline{K_i}$  = Rata-rata kriteria ke – i

$\overline{V_{ij}}$  = nilai hasil penilaian terhadap kriteria ke-i oleh validator ke-j

n = Banyaknya validator

- 3) Menentukan rata-rata nilai untuk setiap aspek dengan rumus:

$$\overline{A_i} = \frac{\sum_{j=i}^n \overline{K_{ij}}}{n}$$

Keterangan:

$\overline{A_i}$  = rata-rata nilai untuk aspek ke-i

$\overline{K_{ij}}$  = rata-rata untuk aspek ke-i kriteria ke-j

n = banyaknya kriteria

- 4) Mencari rata-rata total ( $\overline{VA}$ ) dengan rumus:

$$\overline{VA} = \frac{\sum_{i=1}^n \overline{A_i}}{n}$$

Keterangan:

$\overline{VA}$  = Rata-rata total

$\overline{A_i}$  = rata-rata aspek ke-i

N = Banyaknya aspek

- 5) Menentukan kategori validitas setiap kriteria ( $\overline{KI}$ ) atau rata-rata aspek ( $\overline{AI}$ ) atau rata-rata total ( $\overline{VA}$ ) dengan kategori validasi sebagai berikut:

**Tabel 1. Kriteria kevalidan media**

Nilai	Kriteria
$3,5 \leq V \leq 4$	Sangat valid
$2,5 \leq V < 3,5$	Valid
$1,2 \leq V < 2,5$	Cukup valid
$0 \leq V < 1,5$	Tidak valid

Keterangan:

V = nilai rata-rata kevalidan dari semua validator.

Analisis data penilaian sikap siswa dilakukan setelah observer mengisis lembar observasi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Kegiatan yang dilakukan untuk menghitung data lembar observasi sikap siswa adalah: 1) merekap penilaian hasil observer, 2) membuat dan menganalisis tabel hasil observasi tersebut, 3) menghitung banyaknya hasil penilaian pada tiap-tiap aspek pada kriteria 4SS, S, RR, TS, STS setiap item atau pertanyaan dan 4) menghitung skor total masing-masing aspek untuk seluruh siswa dengan rumus:

$$RS_{media} = \frac{\sum P_{js}}{n}$$

Keterangan:

$RS_{media}$  = Rata-rata jumlah respon setiap peserta didik untuk tiap-tiap pertanyaan setelah menggunakan media pembelajaran

$P_{js}$  = Point pilihan jawaban peserta didik setiap butir pertanyaan

n = Banyaknya peserta didik

Menghitung persentase rata-rata jumlah nilai respon siswa untuk tiap-tiap pernyataan.

$$\%RS_{media} = \frac{RS_{media}}{4} \times 100\%$$

Keterangan:

$\%RS_{media}$  = Persentase rata-rata jumlah nilai respon siswa setiap peserta didik untuk tiap-tiap pertanyaan setelah menggunakan media pembelajaran.

**Tabel 2. Interpretasi Respon Peserta Didik**

Skor	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan Respon Peserta Didik	
			Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
5	$80 < X \leq 100$	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju
4	$60 < X \leq 80$	Setuju	Setuju	Tidak Setuju
3	$40 < X \leq 60$	Cukup Setuju	Ragu-ragu	Ragu-ragu
2	$20 < X \leq 40$	Kurang Setuju	Tidak Setuju	Setuju
1	$0 \leq X \leq 20$	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju

Kemudian Analisis hasil belajar kognitif siswa dilakukan setelah peserta didik mengerjakan soal *pretest* dan *posttest* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial terhadap hasil belajar peserta didik akan disajikan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3. Kriteria Persentase Siswa yang Tuntas**

Persentase	Kategori
$80\% < PTS \leq 100\%$	Sangat Baik
$60\% < PTS \leq 80\%$	Baik
$40\% < PTS \leq 60\%$	Cukup baik
$20\% < PTS \leq 40\%$	Kurang Baik
$0\% < PTS \leq 20\%$	Tidak Baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *lectora inspire*, Produk akhir pengembangan media pembelajaran ini adalah file offline yang diterbitkan dengan Single File Executable format .exe sehingga dapat digunakan di komputer atau laptop tanpa harus menginstall *lectora inspire* terlebih dahulu.

Media ini dikembangkan untuk memfasilitasi guru untuk mengajar siswa kelas VII agar dapat belajar secara mandiri. Pengembangan media pembelajaran *lectora inspire* ini telah melewati beberapa tahap uji coba validitas yang terdiri dari uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji lapangan. Adapun hasil dari uji ahli dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli media**

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-Rata	Kategori
1	Huruf	22	3.67	Sangat valid
2	Pengoperasian	27	3.86	Sangat valid
3	Suara	19	3.8	Sangat valid
4	Tampilan	30	3.75	Sangat valid

Rata-rata keseluruhan	$3.77 \leq V \leq 4$	Sangat valid
-----------------------	----------------------	--------------

Secara keseluruhan hasil validasi oleh ahli media berdasarkan secara keseluruhan aspek diperoleh rata-rata 3,77 dan termasuk dalam kategori “Sangat Valid” digunakan sebagai media pembelajaran.

**Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
1	Tujuan Pembelajaran	23	3.83	Sangat Valid
2	Kelayakan Isi	35	3.89	Sangat Valid
3	Bahasa	18	3.6	Sangat Valid
4	Penyajian Materi	19	3.8	Sangat Valid
Rata-Rata Keseluruhan			$3.78 \leq V \leq 4$	Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa media yang dikembangkan Secara keseluruhan hasil validasi oleh ahli materi berdasarkan keseluruhan semua aspek diperoleh nilai rata-rata 3,78. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran lectora inspire berdasarkan validasi ahli materi termasuk dalam kategori “Sangat Valid” digunakan sebagai media pembelajaran.

**Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Desain**

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-Rata	Kategori
1	Tampilan	26	3.71	Sangat Valid
2	Kemudahan	15	3.67	Sangat Valid
3	Kemanfaatan	22	3.75	Sangat Valid
4	Fisik Aplikasi	29	3.63	Sangat Valid
Rata-rata keseluruhan			$3.69 \leq V \leq 4$	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas Secara keseluruhan hasil validasi oleh praktisi pembelajaran berdasarkan keseluruhan semua diperoleh rata-rata 3,69 dan termasuk dalam kategori “Sangat Valid” digunakan sebagai media pembelajaran dan layak untuk diuji coba kepada siswa. Pada tahap uji coba perorangan (*one to one*) subjek uji coba terdiri dari 3 orang peserta didik bertempat di kelas VII SMPN 6 Satap Galing. Adapun Hasil dari uji coba kelompok one to one adalah sebagai berikut:

**Tabel 7. Hasil Uji Coba One To One**

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-Rata	Kategori
1	Pembelajaran	28	93.3	Sangat Setuju
2	Materi	27	90	Sangat Setuju
3	Bahsa	26	86.6	Sangat Setuju
4	Tampilan	27	90	Sangat Setuju
5	Soal	26	86.6	Sangat Setuju
Rata-rata keseluruhan			89.3%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas jika dilihat dari aspek pembelajaran Secara keseluruhan hasil uji coba kelompok one to one diperoleh rata-rata 89,3% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

Pada tahap uji coba perorangan Kelompok Kecil subjek uji coba terdiri dari 9 orang peserta didik bertempat di kelas VII SMPN 6 Satap Galing. Adapun Hasil dari uji coba kelompok Kelompok Kecil adalah sebagai berikut:

**Tabel 8. Uji Coba ResPon Sedang**

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-Rata	Kategori
1	Pembelajaran	84	93.3	Sangat Setuju
2	Materi	83	92.2	Sangat Setuju
3	Bahasa	83	92.2	Sangat Setuju
4	Tampilan	86	95.5	Sangat Setuju
5	Soal	82	91.1	Sangat Setuju
Rata-rata keseluruhan			92.86%	Sangat Setuju

Berdasarkan tabel di atas jika dilihat dari aspek pembelajaran Secara keseluruhan hasil uji coba kelompok sedang oleh peserta didik diperoleh rata-rata 92,86% dan termasuk dalam kategori “Sangat Setuju” digunakan sebagai media pembelajaran. Pada tahap uji coba perorangan Kelompok Besar subjek uji coba terdiri dari 30 orang peserta didik bertempat di kelas VII SMPN 6 Satap Galing. Adapun Hasil dari uji coba kelompok Kelompok Besar adalah sebagai berikut:

**Tabel 9 Hasil Penilaian Peserta didik Uji Coba Lapangan**

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-Rata	Kategori
1	Pembelajaran	290	96.66	Sangat Setuju
2	Materi	290	96.66	Sangat Setuju
3	Bahasa	292	97.33	Sangat Setuju
4	Tampilan	291	97	Sangat Setuju
5	Soal	285	95	Sangat Setuju
Rata-rata keseluruhan			96.53%	Sangat Setuju

Berdasarkan hasil uji coba lapangan terhadap media pembelajaran melalui *lectora inspire* sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel di atas, maka Hasil perhitungan jika dilihat dari aspek pembelajaran Secara keseluruhan hasil penilaian media pembelajaran oleh peserta didik diperoleh rata-rata 96,53% dan termasuk dalam kategori “Sangat Setuju” sebagai media pembelajaran bagi peserta didik kelas VII SMPN 6 Satap Galing. Dengan demikian, materi dan media yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* dinyatakan sangat baik dan dapat digunakan.

Adapun hasil evaluasi *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 10. Hasil belajar *pre-test* dan *post-test***

Subjek Penelitian	Pre-Test	Post-Test	Selish
Jumlah Nilai	1658	2692	-1034
Rata-Rata	55,27	89,73	-3446

Berdasarkan hasil penilaian melalui pelaksanaan uji *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *lectora inspire* dapat dilihat adanya perbedaan nilai antara *pretest* dan *posttest* yaitu  $55.23 < 89.27$ . maka dapat disimpulkan adanya kenaikan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *lectora inspire*.

Menurut (Taurina, 2015), “*learning outcomes are described as written statements of what a learner is expected to know, understand and/or be able to do at the end of a period of learning.*” Hasil belajar dapat digambarkan sebagai pernyataan tertulis tentang apa yang diharapkan diketahui, dipahami, dan/atau dapat dilakukan peserta pada akhir periode pembelajaran.

Hal inipun senada dengan pendapat Hobri (Rasyid et al., 2017), kriteria keefektifan suatu model dikaitkan dengan ketuntasan hasil belajar peserta didik dan respon positif peserta didik. Pembelajaran efektif terjadi bila peserta didik secara aktif dilibatkan dalam mengorganisasikan dan menemukan hubungan-hubungan informasi yang diberikan. Peserta didik tidak sekedar menerima

secara pasif pengetahuan yang disampaikan oleh guru, tetapi mereka dapat memberi tanggapan secara aktif.

Dilihat dari hasil pengembangan media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam kelas sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung kondusif dan efektif. Sependapat dengan Garisson and Anderson (Adesote dan Fatoki, 2013:2155) yang beragumen bahwa :

*“The application of ITCTs in the teaching-learning process can enhance the quality of education in several ways such as increasing learner motivation and engagement, facilitating the acquisition of basic skills, and enhancing teacher training.”*

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran Lectora inspire yang telah dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari jumlah peserta didik yang mendapat nilai tuntas dalam pada pembelajaran IPS.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire menggunakan model pengembangan Dick and Carey. Tahap analisis merupakan tahap awal untuk analisis kebutuhan siswa dan analisis materi yang untuk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap desain terdiri dari perancangan konsep desain pembelajaran, pembuatan materi, soal dan kunci jawaban, serta pemilihan background, gambar, karakter dan background. Pada tahap desain, peneliti menggunakan prototype untuk menjadi produk dalam tahap pengembangan. Tahap terakhir adalah tahap pengujian yang meliputi uji kelayakan dari ahli materi, media, dan uji kelompok kecil. Setelah direvisi, produk kemudian dapat digunakan pada kelas penelitian.
2. Penilaian kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire diperoleh nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 3,77 yang termasuk dalam kategori “Sangat valid” digunakan sebagai media pembelajaran IPS, berdasarkan Ahli Materi diperoleh nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 3,78 yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid” digunakan sebagai media pembelajaran, berdasarkan Praktisi pembelajaran (desain) diperoleh rata-rata seluruh aspek sebesar 3,69 yang termasuk dalam kategori “Sangat valid” digunakan sebagai media pembelajaran IPS.
3. Penilaian siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire pada uji coba kelompok one to one (3 siswa) diperoleh nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 89,3 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Penilaian pada Uji Coba kelompok sedang (9 siswa) diperoleh nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 92,86 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Dan untuk Penilaian pada Uji Coba lapangan (30 siswa) diperoleh nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 96 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abidin, Z., & Walida, S. el. (2018, April 23). Model E-Modul Interaktif Berbasis CASE (Creative, Active, Systematic, Effective) Bidang Geometri Transformasi Sebagai Bahan Ajar Yang Mendukung Kemandirian Belajar. *The First International Conference On Teacher Training and Education 2018*.  
<http://conference.unisma.ac.id/index.php/icotte/ICOTTE2018/paper/view/194>
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (1999). Cognitive principles of multimedia learning: The role of modality and contiguity. *Journal of Educational Psychology*, 91(2), 358–368. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.91.2.358>
- Rasyid, M., Azis, A. A., & Saleh, A. R. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DALAM KONSEP SISTEM INDERA PADA SISWA KELAS XI SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2), 69–80. <https://doi.org/10.17977/UM052V7I2P69-80>
- Shalikhah, N. D., & Primadewi, A. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/WARTA.V19I3.2842>
- Taurina, Z. (2015). Students ’ Motivation and Learning Outcomes : Significant Factors in Internal Study Quality Assurance System. *International Journal for Cross-Disciplinary Subjects in Education (IJCDSE)*, 5(4), 2625–2630.



- Winarti, W., Wijianto, W., & Winarno, W. (2018). Analisis Sumber Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Negeri 1 Kartasura. *Educitizen*, 3(1), 242344. <https://doi.org/10.0/CSS/ALL.CSS>
- Zulfiati, H. M. (2014). PENGARUH PEMBELAJARAN IPS BERBASIS ICT (INFORMATION AND COMMUNICATIONS TECHNOLOGY) DENGAN APLIKASI LECTORA INSPIRE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 1(1), 39–58. <https://doi.org/10.21831/JIPSINDO.V1I1.2878>