

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *LECTORA INSPIRE* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X LINTAS MINAT PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 1 PADANG SAGO

Dahlia^a, Slamet Rianto^b, Yuherman^c

^{abc}Pendidikan Geografi, Universitas PGRI Sumatera Barat, Jl. Gunung Pangilun, Padang, 25111, Indonesia

INFO ARTIKEL

Status Artikel:

Diterima: 14-07-2022
 Disetujui: 17-09-2022
 Tersedia online: 30-09-2022

Kata Kunci:

Development; Lectora Inspire; Learning Outcomes

Penulis Korespondensi:

Dahlia
 Pendidikan Geografi, Universitas PGRI Sumatera Barat, Jl. Gunung Pangilun, Padang, 25111, Indonesia

Email: dahliapw5@gmail.com
 DOI: 10.34312/jgej.v3i2.16098

Copyright © 2022 The Authors

ABSTRACT

This research is a development research, interactive learning media developed using Lectora Inspire. The 4D research approach developed by Thiagarajan is used: define, design, develop, and disseminate. Cross-interest class X students at SMAN 1 Padang Sago were studied. The construction of interactive learning media based on Lectora Inspire was evaluated by media, language, education, and IT lecturers, and the results obtained were 0.737 and were acceptable. The study revealed that this media can be created and the location of the media is determined using Microsoft Excel, with a score of 214 with a mean of 4.89 and 98% with "Very Good" information. The practicality test of the Lectora Inspire media based on questionnaire data obtained a score of 2,920 with an average of 4.71, 94% with "Very Practical" knowledge.

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan, Media pembelajaran interaktif dikembangkan dengan menggunakan *Lectora Inspire*. Pendekatan penelitian 4D dikembangkan oleh Thiagarajan digunakan: *define, design, develop, dan disseminate*. Siswa kelas X lintas minat di SMAN 1 Padang Sago yang diteliti. Konstruksi media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dievaluasi oleh dosen media, bahasa, pendidikan, dan IT, dan diperoleh hasil 0,737 dan dapat diterima. Studi mengungkapkan media ini dapat dibuat serta lokasi media ditentukan menggunakan Microsoft Excel, dengan skor 214 dengan rerata 4,89 dan 98% dengan informasi "Sangat Baik". Uji kepraktisan media *Lectora Inspire* berdasarkan data angket memperoleh skor 2.920 dengan rerata 4,71, 94% dengan pengetahuan "Sangat Praktis".



This open access article is distributed under a Creative Commons Attribution –NonCommercial (CC-BY-NC) 4.0 International License

1. Pendahuluan

Lectora Inspire adalah perangkat lunak *e-learning*. Media Lectora Inspire menghasilkan kursus, tes, dan presentasi. *Lectora Inspire* adalah program yang mudah digunakan yang mendukung pengajaran dan pembelajaran visual (Athiyah, 2018). Media yang akan memberikan siswa lebih banyak pesan atau sumber belajar, yang nantinya akan mempengaruhi prestasi belajar. Beragam media pembelajaran telah meningkatkan keragaman kemampuan siswa. Salah satunya adalah media interaktif yang dapat meningkatkan prestasi siswa. Siswa dapat memahami dan menerima pendekatan pengajaran guru dengan menggunakan media interaktif. Sumber belajar yang interaktif akan meningkatkan pembelajaran. (Shalikhah, 2016).

Media dikatakan efektif apabila dapat membangkitkan minat serta motivasi siswa untuk aktif mengikuti dan menyimak, mendengarkan pembelajaran (Mariezki et al., 2021). Siswa dapat membuat tayangan dalam bentuk teks dan multidimensi dengan kesimpulan yang interaktif menggunakan media untuk memaksimalkan keterlibatan semua indra. Pengguna akan merasa lebih banyak kebebasan untuk memilih dan menguraikan tujuan yang ada, serta dapat menghasilkan pengetahuan. Karena komputer mampu melakukan instruksi berulang sesuai kebutuhan, pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis TIK dapat mengakomodasi siswa yang mendapatkan pendidikan. Guru geografi harus mampu memanfaatkan sumber daya pendidikan yang tersedia (Zulfiati, 2014)

Saat situasi pandemi *Covid-19* seperti sekarang ini menyebabkan lemahnya minat belajar siswa, karena adanya keterbatasan waktu, tempat, jarak menuntut guru untuk kreatif dalam membuat media pembelajaran (Nuritha & Tsurayya, 2021). Menurut penelitian diatas media pembelajaran memiliki peran penting, untuk

mendukung suasana dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media harus diperhatikan dengan seksama. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan, haruslah bermakna dan menekankan pada pentingnya proses pembelajaran yang berorientasi pada minat belajar dan keinginannya mengikuti proses pembelajaran sesuai kebutuhan perkembangan siswa (Widiastuti & Wangid, 2015). Perlu diketahui bahwa minat belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Oleh karena itu sebaiknya guru dapat membangkitkan, meningkatkan, menumbuhkan minat belajar siswanya agar siswa dapat mencapai prestasi belajar yang memuaskan.

Observasi yang penulis lakukan pada awal 29 Juli 2021 mengungkapkan bahwa beberapa guru masih menggunakan teknik konvensional selama proses pembelajaran, dan jarang menggunakan media berbasis ICT. Guru di SMAN 1 Padang Sago secara eksklusif menggunakan presentasi power point untuk menawarkan materi pembelajaran dengan menggunakan media berbasis ICT. Antusiasme siswa dalam belajar masih belum meningkat dengan media tersebut. Serta buku teks dan diskusi adalah beberapa alat pengajaran lain yang digunakan guru untuk mengalihkan perhatian siswa. Oleh karena itu diperlukan media pendukung seperti, gambar, suara dan video serta game untuk membantu pembelajaran siswa.

Kemajuan media pendidikan dapat mendorong, meningkatkan dan merangsang minat siswa terhadap apa yang mereka pelajari di kelas. Oleh karena itu seorang guru harus membuat materi pembelajaran semenarik mungkin (Hendra, et.al, 2021) agar dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka bersemangat dalam belajar sehingga mencapai hasil belajar yang baik. Penggunaan media pembelajaran *Lectora Inspire* untuk meningkatkan prestasi siswa adalah salah satu cara terbaik untuk mengatasi masalah ini (Kurniawan et al., 2017)

Lectora Inspire merupakan program pengembangan pembelajaran elektronik yang cukup sederhana (Bouato, et.al, 2020) untuk digunakan atau diterapkan, karena tidak menggunakan kombinasi yang terlalu rumit (Zuhri & Rizaleni, 2016) dan dapat memuat grafik, animasi, dan umpan balik yang lebih canggih dibandingkan media lain. Perangkat lunak *Lectora Inspire* menawarkan konten interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis multimedia untuk mempercepat proses pembelajaran. Media *Lectora Inspire* memiliki banyak fitur yang dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran untuk membuat materi pembelajaran yang lebih menarik. Sehingga guru diharapkan mampu mengemas dan mendesain media *Lectora Inspire* agar siswa lebih tertarik. Untuk berpartisipasi dalam pembelajaran yang diperagakan didepan kelas, dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. *Lectora Inspire* memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan minat, dan motivasi belajar (Dewi, 2018). Berdasarkan penjelasan sebelumnya peneliti mencoba menghadirkan pembelajaran alternatif untuk menghadirkan desain pembelajaran geografi sesuai dengan karakteristik siswa, agar dapat membangkitkan minat belajarnya terhadap penjelasan yang diberikan guru

2. Metode

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan atau sering disebut *research and development* (R&D). Pengembangan adalah suatu langkah atau proses dalam menciptakan suatu media atau produk pendidikan yang diciptakan dalam suatu lingkungan belajar. Penelitian pengembangan dapat menghasilkan media atau produk yang dapat memecahkan masalah dan meningkatkan lingkungan belajar dan mengajar (Permatasari, 2018) yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *define, design, development, dan disseminate*.

2.1 Tahap Pendefinisian/ Pendahuluan (Define)

Tahap ini mengidentifikasi dan mempraktekkan aspek pembelajaran termasuk tujuan pembelajaran. Tahapannya sebagai berikut: 1) Analisis Kebutuhan, Tahap ini menentukan karakteristik siswa berdasarkan keterampilan materi dasar, pengetahuan sebelumnya, dan perkembangan kognitif. 2) Analisis Materi, Tahap yang digunakan untuk menggambarkan materi pembelajaran bagi siswa dan meningkatkan perhatian mereka. 3) Tahap Perancangan, Tahap dimana guru kemudian membangun teknologi pendidikan. 4) Tahap Pemilihan Media, Tahap dimana guru menyesuaikan pengajaran dengan kebutuhan siswa dengan memilih media terbaik. 5) Tahap Pemilihan Format, Tahap bagaimana memilih warna dan latar belakang yang menarik 6) Flowchart, Tahap sebelum desain eksperimental, diagram alir desain produksi media disiapkan. 7) Tahap Pengembangan (Development), Tahap sebelum menyelesaikan materi pembelajaran, pendapat ahli dan hasil tes dipertimbangkan. 8) Validasi Ahli, Tahap yang harus dipertimbangkan oleh seorang ahli teoritis dan praktisi tentang kevalidan. 9) Tahap Penyebaran (*Disseminate*), Tahap yang digunakan untuk memanfaatkan materi yang telah dibuat dan diuji secara ketat di SMAN 1 Padang Sago. Karena kurangnya sumber daya dan kurangnya waktu maka penulis tidak dapat menyelesaikan distribusi dilebih dari satu sekolah. 10) Subjek Uji Coba, 79 siswa kelas X lintas minat dari tiga kelas (X MIPA 1, MIPA 2 dan MIPA

3) digunakan sebagai subjek uji dalam penelitian ini. Penelitian ini melibatkan guru dan siswa. [Tabel 1](#) menunjukkan jumlah peserta penelitian:

Tabel 1. Mengenai Jumlah Subjek Uji Coba Populasi

| No | Kelas | Jumlah Murid |
|----|----------|--------------|
| 1 | X MIPA 1 | 27 |
| 2 | X MIPA 2 | 26 |
| 3 | X MIPA 3 | 26 |

2.2 Jenis Data

Data primer dikumpulkan dari sumber dengan menggunakan observasi dan wawancara mendalam ([Tuasalamony et al., 2020](#)). Data sekunder berasal dari surat dinas atau instruktur geografi SMAN 1 Padang Sago. Dengan menggunakan alat ukur ICC, materi pembelajaran interaktif 4D dapat dibuat menggunakan *Lectora Inspire* ([Ismunarti et al., 2020](#))

$$ICC = \frac{\sigma_{objek}^2}{\sigma_{objek}^2 + \sigma_{error}^2} \quad (i)$$

Keterangan:

- ICC = Intraclass Correlation Coefficient,
 σ_{objek}^2 = Ukuran Variasi Objek Penelitian
 $\sigma_{instrumen}^2$ = Varian Instrumen
 σ_{error}^2 = Varian Karena Faktor Random

Adapun rentang skala validasi Pada [tabel 2](#) berikut:

| Tabel 2 Rentang Skala Validasi | |
|--------------------------------|-----------------------|
| ICC | Rentang Skala |
| $ICC \leq 0,4$ | Tidak Dapat di Terima |
| $0,4 \leq ICC < 0,75$ | Dapat di Terima |
| $ICC \geq 0,75$ | Luar Biasa |

Sumber ([Ismunarti et al., 2020](#))

2.3 Analisis Kelayakan

Mengevaluasi kelas X Geografi sebagai topik lintas minat di SMAN 1 Padang Sago. Setelah mengumpulkan data, menghitung skor rata-rata menggunakan rumus berikut (ii) ([Latifah et al., 2020](#)).

$$xi = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100\% \quad (ii)$$

Keterangan:

- X_i = Skor Persentase Setiap Aspek
 $\sum S$ = Jumlah Skor Setiap Aspek
 S_{Max} = Skor Tertinggi Keseluruhan

Hasilnya ditunjukkan pada [tabel 3](#) yang menunjukkan skor kelayakan menurut ([Latifah et al., 2020](#))

| Tabel 3. Skor Kelayakan | |
|-------------------------|-------------------|
| Skor Kelayakan | Kriteria |
| 0 % - 20 % | Sangat Tidak Baik |
| 21 % - 40 % | Tidak Baik |
| 41 % - 60 % | Cukup Baik |
| 61 % - 80 % | Baik |
| 81 % - 100 % | Sangat Baik |

Sumber ([Latifah et al., 2020](#))

2.4 Analisis Praktikalitas

Pengamatan terhadap rencana pembelajaran yang diajarkan, reaksi guru dan siswa terhadap media *Lectora Inspire* yang dibuat untuk mengumpulkan data yang berguna. Rumus berikut digunakan untuk menentukan nilai kepraktisan (iii) (Mufliha & Hambali, 2021)

$$P = \frac{X}{Y} \times 100\% \quad (iii)$$

Keterangan:

- P = Persentase Nilai Praktikalitas
- X = Skor yang diperoleh
- Y = Skor Maximum

Setelah presentase didapatkan, menurut (Mariezki et al., 2021) pada tabel 4 yang menunjukkan skor rentang nilai praktikalitas:

Tabel 4. Presentase Nilai Pratikalitas

| Interval | Kategori |
|------------|----------------------|
| 86% - 100% | Sangat Praktis |
| 76% - 85% | Praktis |
| 60% - 75% | Cukup Praktis |
| ≤ 54% | Sangat Tidak Praktis |

Sumber (Mariezki et al., 2021)

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Lectora Inspire*. Materi *Lectora* ini memiliki video dan kuis yang bagus. Pengembangan media *lectora* memiliki 4 tahap: *define, design, develop,* dan mendistribusikan (implementasi). Peneliti menggunakan *Lectora Inspire* 18 untuk desain produk. Selanjutnya, crack program menggunakan lisensi yang diperoleh. Setelah terinstal, langkah selanjutnya membuat media pembelajaran. Media yang dihasilkan di-hosting di <https://www.000webhost.com/>

Pada tahap validasi media, media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* akan dievaluasi validitasnya dari evaluasi validator. Bapak Thomsom Mary, M.Kom sebagai dosen ahli IT, Ibu Ade Irma Suryani, M.Pd sebagai dosen ahli media, Ibu Nila Afryansih, M.Pd sebagai dosen ahli pendidikan, dan Ibu Lira Hayu Afdetis Mana, M.Pd sebagai ahli bahasa. Sebelumnya, dosen melakukan penilaian awal. Tabel 5 menunjukkan data olahan SPSS dan temuan evaluasi media atau produk. Maka setelah dilakukan pengolahan data pada SPSS didapatkan hasil validasi dari ahli IT, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pendidikan, yang dijelaskan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Intraclass Correlation Coefficient

| Data | Cronbach's Alpha | ICC single measures | Keterangan |
|----------|------------------|---------------------|----------------|
| Validasi | 0,918 | 0,737 | Dapat Diterima |

Dari tabel 5 hasil pengolahan data dilakukan oleh validator yaitu nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,918 dan nilai *intraclass correlation coefficient* (ICC) sebesar 0,737 dengan kategori "Dapat di Terima". Dengan demikian media pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* sudah valid menurut para pakar dan sudah bisa dilanjutkan ketahap selanjutnya.

Pada tahap pengembangan media atau produk dilakukan pengembangan pada tampilan-tampilan media interaktif berbasis *Lectora Inspire*. Gambar 1 merupakan gambar tampilan media *Lectora Inspire* yang dikembangkan.



(1) Halaman Menu Utama



(2) Halaman Menu KD/Indikator



(3) Halaman Materi



(4) Halaman Menu Video



(5) Halaman Menu Tugas



(6) Halaman Menu Kuis



(7) Halaman Profil

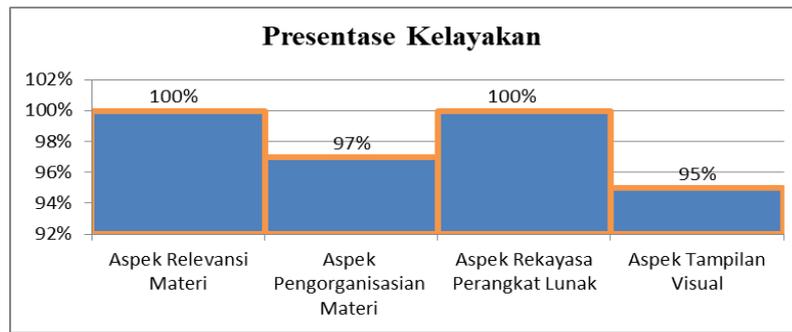
Gambar 1. Tampilan Media *Lectora Inspire*

Tahap selanjutnya yaitu uji kelayakan media pembelajaran, kelayakan produk yang dikembangkan dilakukan Dengan pengolahan hasil angket. Hasil yang didapat dapat dilihat pada [tabel 6](#) indikator uji kelayakan:

Tabel 6. Indikator Uji Kelayakan

| Indikator | Σ | Rerata | % | Uraian |
|-----------------------------|----------|--------|------|-------------|
| Relevansi Materi | 40 | 5,00 | 100% | Sangat Baik |
| Mengelola Bahan | 77 | 4,83 | 97% | Sangat Baik |
| Rekayasa Perangkat Lunak | 40 | 5,00 | 100% | Sangat Baik |
| Rasio Aspek Tampilan Visual | 57 | 4,75 | 95% | Sangat Baik |
| Rata-Rata | 214 | 4,89 | 98% | Sangat Baik |

Menggunakan [tabel 6](#) sebagai panduan, penilaian responden dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis dalam Microsoft Excel. 98% indikator adalah " Sangat Baik". Bahan atau barang penelitian ini berguna untuk pembelajaran geografi di SMAN 1 Padang Sago. [Gambar 2](#) mengilustrasikan proporsi jawaban.



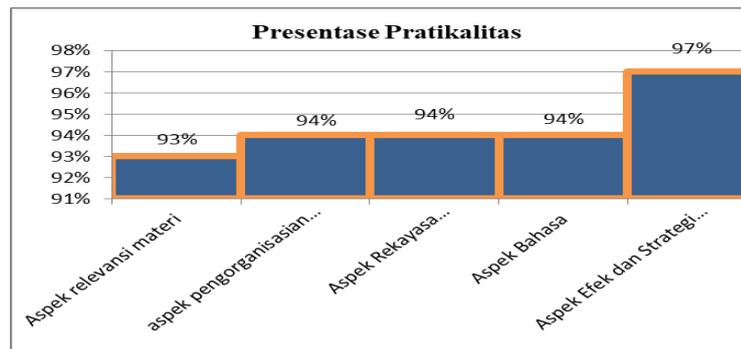
Gambar 2. Diagram Batang Kelayakan

Selanjutnya, evaluasi kegunaan *Lectora Inspire*. Pada titik ini, survei reaksi siswa menilai kepraktisan media. Tabel 7 menunjukkan indikator uji praktikalitas .

Tabel 7. Indikator Uji Praktikalitas

| Indikator | Σ | Mean | % | Keterangan |
|--------------------------------------|----------|------|-----|----------------|
| Relevansi Materi | 629 | 4,66 | 93% | Sangat Praktis |
| Susunan Organisasi | 1140 | 4,69 | 94% | Sangat Praktis |
| Pengembangan Perangkat Lunak | 505 | 4,68 | 94% | Sangat Praktis |
| Aspek Bahasa | 254 | 4,70 | 94% | Sangat Praktis |
| Aspek Efek Serta Teknik Pembelajaran | 392 | 4,84 | 97% | Sangat Praktis |
| Rata-Rata | 2920 | 4,71 | 94% | Sangat Praktis |

Dari tabel 7, 27 responden menilai *Lectora Inspire* sebagai "Sangat Praktis", sehingga siswa dapat belajar banyak. Bagan batang 3 menunjukkan hasil pada gambar 3 berikut:



Gambar 3: Diagram Batang Pratikalitas

3.2 Pembahasan

Pertama, media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* telah dievaluasi oleh ahli media, bahasa, IT, dan pendidikan untuk hasil yang optimal. Mendefinisikan, membuat, mengembangkan, dan mendistribusikan adalah 4 D dari *Lectora Inspire*. Tujuan penelitian adalah melihat dan mengetahui tentang: Pengembangan, Kelayakan dan Praktikalitas media pembelajaran *Lectora Inspire* yang dikembangkan di kelas X lintas minat di SMAN 1 Padang Sago

Empat langkah model 4D yang digunakan untuk membangun materi *Lectora Inspire* adalah: *Define*, pada langkah ini peneliti mewawancarai kepala sekolah dan guru geografi tentang media yang digunakan peneliti, bahwasanya media ini adalah media yang dibutuhkan oleh pengajar dan siswa, seperti *Lectora Inspire*, agar siswa dapat menyerap materi pembelajaran sambil memanfaatkan media. Analisis kebutuhan dalam penelitian ini mengarahkan peneliti untuk membangun media pembelajaran *Lectora Inspire* untuk calon pengajar dan siswa, wawancara dengan instruktur khawatir tentang belajar siswa. Saat wawancara, whatsapp digunakan sebagai sarana pembelajaran. Guru yang menggunakan media semacam ini cenderung kurang fokus pada konten yang ditawarkan, mengetahui siapa mereka, dan kesulitan memahami pertanyaan. Jadi di sekolah SMAN 1 Padang Sago membutuhkan sebuah media pembelajaran yang menghasilkan visual, video, gambar dan game seperti *Lectora Inspire* untuk memperlancar komunikasi antara guru dan siswa.

Pada tahap *Design*, peneliti menghasilkan *flowchart* dari komponen aplikasi *Lectora Inspire* untuk diteliti di lapangan. Profesional media, ahli bahasa, pakar IT, dan pakar pendidikan memberikan validasi pengembangan. Intra-class Coefficient Correlation (ICC) adalah 0,737 dengan "Dapat di Terima" menggunakan

SPSS for Windows versi 22. Peneliti memilih produk, format, dan desain dasar pada tahap *desain*. Pemilihan produk yang sesuai dengan kepribadian siswa dengan media pembelajaran *Lectora Inspire*. Pilihan untuk menggunakan *Lectora Inspire* yang didasarkan pada saran

Fase pengembangan dievaluasi oleh ahli linguistik, IT, pendidikan, dan media, validasi ahli bergantung pada penggunaan media pembelajaran *Lectora Inspire* untuk maju ke langkah berikutnya, dengan meningkatkan masukan ahli bahasa ada banyak rekomendasi, terutama memperhatikan EYD dalam penulisan media, warna latar belakang dan penulisan harus dipertimbangkan. Setelah menyempurnakan masukan ahli, langkah selanjutnya adalah mendistribusikan materi *Lectora* kepada pengajar dan siswa. Hal ini sejalan dengan studi tentang film pembelajaran berbantuan geogebra untuk mempromosikan kebebasan belajar siswa (Nuritha & Tsurayya, 2021).

Kedua, kelayakan. Dua ahli geografi atau ahli materi yang mengisi kuesioner dan mengolahnya di Microsoft Excel berpartisipasi dalam percobaan dan mengisi formulir tanggapan guru dengan 214 poin, skor rata-rata 4,90, dan tingkat persentase "Sangat Baik" 98%. Media pembelajaran *Lectora Inspire* yang dirancang untuk membantu pembelajaran minat lintas kurikuler kelas X di SMAN 1 Padang Sago sangat praktis untuk diterapkan atau disebar.

Kajian "Pengembangan Media Terfokus Sistem Ekskresi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa" (Isa & Mistianah, 2017) relevan dengan hal tersebut. 92% profesional media dan spesialis materi terverifikasi merasa pembelajaran "Sangat Tepat". Ini adalah alat pembelajaran yang digunakan tanpa modifikasi untuk kemajuan. Media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* memiliki hasil "Sangat Baik", sehingga dapat diterapkan.

Ketiga, pratikalitas, pada level ini diperlukan pengujian kepraktisan media pembelajaran yang telah dinilai siswa, sehingga diperoleh skor total 2.920, nilai rata-rata 4,71, dan nilai 94% pada kategori "Sangat Praktis" 27 responden di kelas X MIPA 2 sebagai kelas implementasi. Dengan menggunakan Microsoft Excel, kita dapat melihat bahwa *Lectora Inspire* adalah alat yang baik untuk mengajar Geografi. Hal ini sesuai dengan penelitian (Diana & Jaya, 2021). Berdasarkan hasil tersebut respon guru mendapat skor 97% dan diklasifikasikan "Sangat Praktis" dan jawaban siswa menerima 87% mengklasifikasikan "Sangat Praktis".

4. Kesimpulan

Pembuatan media interaktif menggunakan *Lectora Inspire* yang telah disetujui oleh para ahli bahasa, media, pendidikan, dan profesional IT dinyatakan dapat diterima. Hasil perolehan dan pengolahan validasi data produk menggunakan perhitungan Intraclass Coefficient Correlation (ICC) adalah 0,737 yang termasuk dalam kategori "Dapat diterima". Media atau produk interaktif yang dibangun di platform *Lectora Inspire* mendapat peringkat "Sangat Baik" dengan total skor 214, skor rata-rata 4,89, dan nilai persentase 98%. Dengan 27 siswa yang berinteraksi menggunakan sumber daya pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*, media atau barang "Sangat Praktis" menghasilkan skor total 2.920, skor rata-rata 4,71, dan skor persentase 94%.

5. Ucapan Terima Kasih

Mengucapkan terimakasih kepada Universitas PGRI Sumatera Barat yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan pendidikan dan SMAN 1 Padang Sago yang telah mengizinkan melakukan penelitian, dan para validator yang telah memberikan materi pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*.

Referensi

- Athiyah, U. (2018). Pengembangan media pembelajaran biologi Semester II Kelas X SMA Berbasis *lectora inspire* the development of biology learning media of material. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 6(1), 41–46. <https://doi.org/10.26858/jnp.v6i1.6041>
- Bouato, Y., Lihawa, F., & Rusiyah, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Yang Diintegrasikan Dengan Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam. *Jambura Geo Education Journal*, 1(2), 71-79. doi:<https://doi.org/10.34312/jgej.v1i2.7131>
- Dewi, E. R. (2018). Metode pembelajaran modern dan konvensional pada Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan Dan Pembelajaran*, 2(April), 44–52. <https://doi.org/org/10.26858/pembelajar.v2i1.5442>
- 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), 1–8. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i1.110688>
- Hendra, H., Pratama, M. I. L., Lahay, R. J., & Hasriyanti, H. (2021). Rancangan Konten Pembelajaran

- Geografi Pariwisata Berbasis Wisata Pantai Bototonuo berintegrasikan Photography Essay. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 529–536. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.251>
- Isa, M. E., & Mistianah. (2017). Pengembangan media fokusky pada materi sistem ekskresi untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Siliwangi: Seri Pendidikan*, 3(1), 182–189. <https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1517>
- Ismunarti, D. H., Zainuri, M., Sugianto, D. N., & Saputra, S. W. (2020). *Pengujian reliabilitas instrumen terhadap variabel kontinu untuk pengukuran*. 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.14710/buloma.v9i1.23924>
- Kurniawan, A., Ashari, & Maftukhin, A. (2017). Pengembangan media pembelajaran menggunakan softwarelectora inspire untuk meningkatkan motivasi Belajar fisika siswa kelas X MAN Purworejo tahun pelajaran 2016 / 2017. *Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 10(1), 135–140. <https://doi.org/10.37729/radiasi.v10i1.187>
- Latifah, S., Yuberti, & Agestian, V. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis hots menggunakan aplikasi lectora Inspire. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 11(1), 10–16. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v11i1.3851>
- 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. <https://doi.org/10.24036/jpte.v2i1.84>
- Nuritha, C., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan video pembelajaran berbantuan geogebra untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(01), 48–64. <https://doi.org/10.31004/cendekia/v5i1.430>
- Permatasari, I. (2018). Pengaruh E-learning sebagai media pelatihan dan pengembangan terhadap kinerja karyawan BCA KCU Tangerang. *SISFOKOM*, 07(01), 1–8.
- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan aplikasi lectora inspire sebagai media pembelajaran interaktif. *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*, XI(1), 101–115. <https://doi.org/10.31603/cakrawala.v11i1.105>
- Tuasalamony, K., Hatuwe, R. S. M., Susiati, & Andi Masniati. (2020). Pengembangan pendidikan karakter di sekolah dasar negeri 5 namlea. *Pedagogy Jurnal Ilmiah Dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 81–91. <https://ejournal.upm.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/608>
- Widiastuti, A., & Wangid, M. N. (2015). Pengembangan multimedia lectora pada pembelajaran tematik integratif berbasis character building bagi siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 229–247. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpk.v0i2.8626>
- Zuhri, M. S., & Rizaleni, E. A. (2016). Pengembangan media lectora inspire dengan pendekatan kontekstual pada siswa SMA kelas X. *Pythagoras*, 5(2), 113–119. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v5i2.463>
- Zulfiati, H. M. (2014). 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>