

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN SKI MI TARBIYATUSH SHIBYAN
SURABAYA**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Magister dalam
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Oleh:

NUR FAJRIYATUL ISNAINI
NIM. 02041020011

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Fajriyatul Isnaini
NIM : 02041020011
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Institusi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa TESIS ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 25 Oktober 2022

Saya yang menyatakan,



Nur Fajriyatul Isnaini

PENGESAHAN PEMBIMBING

Tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya” yang disusun oleh Nur Fajriyatul Isnaini ini telah disetujui pada tanggal 25 Oktober 2022.

Oleh,

Pembimbing 1



Dr. Siti Lailiyah, M.Si
NIP.198409282009122007

Pembimbing 2



H. Mokhammad Syaifuddin, M.Ed, Ph.D
NIP.197310131997031002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

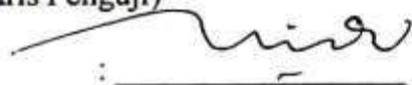
Tesis berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya” yang disusun oleh Nur Fajriyatul Isnaini ini telah diuji
Pada tanggal 27 Oktober 2022

Tim Penguji:

1. Dr. Siti Lailiyah, M.Si (Ketua Penguji)

: 

2. H. Mokhammad Syaifuddin, M.Ed, Ph.D (Sekretaris Penguji)

: 

3. Dr. H. Nadlir, M.Pd.I (Penguji I)

: 

4. Dr. Aliwafa, M.Ag (Penguji II)

: 

Surabaya, 18 November 2022
Direktur,


Prof. Masdar Hilmy, S.Ag., MA, Ph.D
NIP. 197103021996031002



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpustakaan@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nur Fajriyatul Isnaini
NIM : 02041020011
Fakultas/Jurusan : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
E-mail address : nurfajriyatul18@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain.....)

yang berjudul :

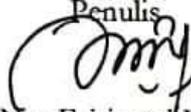
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI MI Tarbiyatush Shiblyan Surabaya

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 25 Oktober 2022

Penulis

Nur Fajriyatul Isnaini

ABSTRAK

Nur Fajriyatul Isnaini, 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada SKI MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya. Tesis. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Pascasarana, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing: Dr. Siti Lailiyah, M.Si, H. Mokhammad Saifudin, M, Ed, Ph, D

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Perkembangan IPTEK mengalami akselerasi secara cepat dalam dunia pendidikan, dengan adanya IPTEK ini menjadikan sebuah tantangan bagi dunia pendidikan. Salah satu tantangan dari perkembangan IPTEK dalam pendidikan adalah pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini memunculkan beberapa permasalahan, diantaranya adalah di tempat penelitian sarana prasarana yang ada cukup memadai, akan tetapi tidak digunakan secara maksimal. Dalam pembelajaran di MI Tarbiyatush Shibyan ini masih monoton, karena kurangnya variasi dalam guru mengajar. Belum terdapat media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk digunakan pada mata pelajaran SKI. Dan juga rendahnya motivasi siswa kelas V terutama SKI, sehingga hasil belajar pada mata pelajaran SKI juga rendah. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan desain pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada SKI, untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada SKI dan untuk mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada SKI.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, angket, dokumentasi, wawancara dan tes. Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif deskriptif, analisis validitas, dan analisis efektivitas.

Hasil dari penelitian ini; 1) Desain dari media yang dikembangkan mengacu pada kebutuhan siswa, karakteristik materi, dan tersedianya sarana prasarana, 2) Kelayakan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan masuk pada kategori valid dan layak digunakan berdasarkan validasi ahli media, materi dan praktisi pembelajaran, 3) Berdasarkan uji efektivitas yang peneliti laksanakan menggunakan rumus skala likert dan uji t yakni paired sampel t-test untuk mengetahui motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Dalam hal ini dinyatakan bahwa terdapat efektivitas dari penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*.

ABSTRACT

Nur Fajriyatul Isnaini, 2022. Development of Interactive Learning Media to Improve Learning Motivation and Learning Outcomes at SKI MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya. Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program. Postgraduate Program, Sunan Ampel State Islamic University, Surabaya. Pembimbing: Dr. Siti Lailiyah, M.Si, H. Mokhammad Saifudin, M, Ed, Ph, D

Keywords: Development, Interactive Learning Media, Learning Motivation, Learning Outcomes

The development of science and technology is rapidly accelerating in the world of education, with the existence of science and technology it makes a challenge for the world of education. One of the challenges of the development of science and technology in education is the use of technology in the learning process. This raises several problems, including in the research place the existing infrastructure is quite adequate, but is not used optimally. In learning at MI Tarbiyatush Shibyan it is still monotonous, because of the lack of variety in teaching teachers. There is no effective and interesting learning media to use in SKI subjects. And also the low motivation of class V students, especially SKI, so that learning outcomes in SKI subjects are also low. Therefore, researchers use interactive learning media based on Lectora inspire.

The purpose of this study was to produce an interactive learning media development design to increase learning motivation and learning outcomes in SKI, to determine the feasibility of developing interactive learning media to increase learning motivation and learning outcomes in SKI and to determine the effectiveness of developing interactive learning media to increase learning motivation and learning outcomes on SKI.

This study uses research and development research using the ADDIE development model. Data collection techniques used in this study were observation, questionnaires, documentation, interviews and tests. The data that has been collected were analyzed using descriptive qualitative analysis techniques, validity analysis, and effectiveness analysis.

The results of this study; 1) The design of the developed media refers to student needs, material characteristics, and the availability of infrastructure, 2) The feasibility of the developed learning media is in the valid and suitable category for use based on the validation of media experts, learning materials and practitioners, 3) Based on the test The effectiveness of the researchers carried out using the Likert scale formula and the t-test, namely the paired sample t-test to determine student motivation and learning outcomes. In this case, it is stated that there is effectiveness from the application of lectora inspire-based interactive learning media.

DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK.....	x
ABSTRAC.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii

BAB I : PENDAHULUAN

A. LatarBelakang.....	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	10
C. Rumusan Masalah.....	12
D. TujuanPenelitian.....	12
E. Kegunaan Penelitian.....	13
F. Spesifikasi Produk.....	15
G. Penelitian Terdahulu.....	15
H. Sistematika Pembahasan.....	23

BAB II : KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran Interaktif	
1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif.....	25
2. Macam-macam Media Pembelajaran Interaktif.....	28
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif.....	28
4. Peran Media Pembelajaran Interaktif.....	31
B. Media <i>Lectora Inspire</i>	
1. Pengertian Media <i>Lectora Inspire</i>	33
2. Perbedaan <i>Lectora Inspire</i> dengan <i>Power Point</i>	35
3. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Lectora Inspire</i>	36
4. Langkah-langkah Pembuatan Media <i>Lectora Inspire</i>	37

5. Uji Kelayakan Media <i>Lectora Inspire</i>	39
C. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)	
1. Pengertian Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).....	40
2. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).....	41
3. Standar Kompetensi Lulusan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).....	41
4. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).....	42
5. Tinjauan Materi Pembelajaran Pembelajaran.....	43
D. Motivasi Belajar	
1. Pengertian Motivasi Belajar.....	44
2. Fungsi Motivasi Belajar.....	47
3. Indikator dan Ciri-ciri Motivasi Belajar.....	48
4. Jenis dan Sumber Motivasi Belajar.....	52
5. Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa.....	53
E. Hasil Belajar	
1. Pengertian Hasil Belajar.....	55
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.....	57
3. Indikator Hasil Belajar.....	59
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	62
B. Desain Penelitian.....	62
C. Subyek Penelitian.....	70
D. Sumber Data.....	70
E. Teknik Pengumpulan Data.....	72
F. Teknik Analisis Data.....	79
BAB IV : HASIL PENELITIAN	
A. Profil Obyek Penelitian.....	85
B. Hasil Penelitian	
1. Hasil Penelitian Tentang Desain Pengembangan Media.....	87
2. Hasil Penelitian Tentang Kelayakan Media yang Dikembangkan.....	134
3. Hasil Penelitian Tentang Efektivitas Media yang Dikembangkan.....	141
C. Pembahasan.....	151
BAB V : PENUTUP	
A. Simpulan.....	157
B. Saran.....	159
DAFTAR PUSTAKA.....	161
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Materi SKI Kelas 5 Semester Genap	43
Tabel 2.2 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar	51
Tabel 2.3 Indikator Peningkatan Hasil Belajar	60
Tabel 3.1 Rangkuman Aktivitas Model ADDIE.....	69
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket untuk Ahli Materi	73
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket untuk Ahli Media.....	74
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket untuk Praktisi Pembelajaran.....	75
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	75
Tabel 3.6 Aspek Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire digunakan saat wawancara Kepala Sekolah	77
Tabel 3.7 Aspek Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire digunakan saat wawancara guru mata pelajaran SKI	77
Tabel 3.8 Matrik Pengumpulan Data	79
Tabel 3.9 Skala Penilaian.....	80
Tabel 3.10 Skala Penilaian.....	81
Tabel 3.11 Skor Motivasi Belajar	82
Tabel 3.10 Kriteria Tingkat Motivasi.....	82
Tabel 4.1 Kondisi Sarana dan Prasarana di MI Tarbiyatush Shibyan 1 Surabaya.....	87
Tabel 4.2 Data Awal Tahap <i>Analysis</i>	93
Tabel 4.3 Identitas Subyek Validator Ahli.....	110
Tabel 4.5 Lembar Observasi Kegiatan Guru.....	122
Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	124
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	126
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Materi Pengembangan Media Lectora	135
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Media 1.....	137
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Media 2 Pengembangan Media berbasis <i>Lectora Inspire</i>	138

Tabel 4.11 Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis <i>Lectora Inspire</i>	140
Tabel 4.17 Uji Normalitas Data Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Hasil Belajar SKI Siswa kelas V MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya	149
Tabel 4.18 Hasil Analisis <i>Paired Sample T-Test</i> Hasil Belajar SKI Siswa Kelas V MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya	150



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	63
Gambar 4.1 Contoh Identifikasi dari tahap <i>design</i>	94
Gambar 4.2 Contoh <i>Storyboard</i> Media <i>Lectora Inspire</i>	95
Gambar 4.3 Peta Konsep Rancangan Media <i>Lectora Inspire</i>	95
Gambar 4.4 Tampilan Awal Pembuatan Media <i>Lectora Inspire</i> Produk Awal.....	98
Gambar 4.5 Tampilan <i>Tool</i> Untuk Membuat <i>Background</i>	99
Gambar 4.6 Tampilan Setelah ditambahkan <i>Background</i>	99
Gambar 4.7 Tampilan <i>Tool</i> Untuk Membuat <i>Background</i>	100
Gambar 4.8 Tampilan Halaman <i>Home</i>	100
Gambar 4.9 Tampilan <i>Tool</i> Untuk Membuat <i>Button</i>	101
Gambar 4.10 Tampilan Tampilan <i>Slide</i> Kompetensi Inti	101
Gambar 4.11 Tampilan <i>Slide</i> Kompetensi Dasar	101
Gambar 4.12 Tampilan <i>Tool</i> Untuk Mencantumkan Audio	102
Gambar 4.13 Tampilan <i>Slide</i> Materi SKI Kelas 5 (Abu Bakar As-Shiddiq)	102
Gambar 4.14 Tampilan <i>Tool</i> Untuk Mencantumkan Video.....	103
Gambar 4.15 Tampilan <i>Slide</i> Video Animasi Pembelajaran	103
Gambar 4.16 Tampilan <i>Slide Login</i> Nama Pengguna.....	104
Gambar 4.17 Tampilan <i>Tool</i> Untuk Membuat <i>Question</i>	105
Gambar 4.18 Tampilan Contoh Soal Nomor 1 Pada Kuis	105
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Soal Kuis Setelah dikerjakan.....	106
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Profil Pengembang	107
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Tanda Terimakasih	107
Gambar 4.22 Tampilan <i>Tool</i> Untuk Mengecek Error	108
Gambar 4.23 Tampilan <i>Tool</i> Untuk Mpublish dari Menu <i>Home</i>	108
Gambar 4.24 Tampilan Ketika Sebelum di <i>Publish</i>	109
Gambar 4.25 Tampilan <i>Cover</i> Sebelum Revisi.....	114
Gambar 4.26 Tampilan <i>Cover</i> Setelah di Revisi.....	114

Gambar 4.27 Tampilan <i>Slide</i> Video Animasi Pembelajaran Setelah Revisi.....	115
Gambar 4.28 Tampilan <i>Slide</i> Data Pengguna Setelah Revisi	116
Gambar 4.29 Tampilan <i>Slide</i> Soal Kuis Sebelum Revisi.....	117
Gambar 4.30 Tampilan <i>Slide</i> Soal Kuis Setelah Revisi.....	117
Gambar 4.31 Kegiatan Pendahuluan.....	119
Gambar 4.32 Guru Menjelaskan Tahapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora</i>	119
Gambar 4.33 Siswa Menyimak Materi	120
Gambar 4.34 Siswa Mengamati Video Animasi Pembelajaran SKI.....	120
Gambar 4.35 Siswa Mengerjakan Soal Kuis Evaluasi.....	121
Gambar 4.36 Kegiatan Monitoring Kegiatan Inti	121
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Pembuka (<i>Cover</i>) Pada Produk Akhir	129
Gambar 4.38 Tampilan Login Data Pengguna Pada Produk Akhir	129
Gambar 4.39 Tampilan Halaman <i>Home</i> Pada Produk Akhir	130
Gambar 4.40 Tampilan Halaman Kompetensi Inti Pada Produk Akhir.....	131
Gambar 4.41 Tampilan Halaman Kompetensi Dasar Pada Produk Akhir....	131
Gambar 4.42 Tampilan Halaman Materi Pada Produk Akhir	132
Gambar 4.43 Tampilan Halaman Video Animasi Pada Produk Akhir	132
Gambar 4.44 Tampilan Halaman Soal kuis Pada Produk Akhir.....	132
Gambar 4.45 Tampilan Halaman Hasil kuis Pada Produk Akhir	133
Gambar 4.46 Tampilan Halaman Hasil Kuis Pada Produk Akhir	133
Gambar 4.47 Tampilan Profil Pengembang.....	133
Gambar 4.49 Tampilan Akhir	134
Gambar 4.50 Diagram Lingkaran Presentase Motivasi Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif <i>Lectora Inspire</i>	144
Diagram 4.51 Diagram Lingkaran Presentase Motivasi Siswa Setelah Menggunakan Media <i>lectora inspire</i>	145

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I Surat Izin Penelitian
- Lampiran II Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran III Hasil Validasi Pengembangan Media 1
- Lampiran IV Hasil Validasi Pengembangan Media 2
- Lampiran V Hasil Validasi Pengembangan Materi
- Lampiran VI Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran
- Lampiran VII Hasil Observasi Kegiatan Guru
- Lampiran VIII Hasil Observasi kegiatan Siswa
- Lampiran IX Angket Motivasi
- Lampiran X Data Hasil Skor Motivasi Sebelum Penerapan Media
- Lampiran XI Data Hasil Skor Motivasi Setelah Penerapan Media
- Lampiran XII Uji T (Analisis Motivasi)
- Lampiran XIII Data *Pretest-Postest* Hasil Belajar
- Lampiran XIV Uji T (Analisis Hasil Belajar)
- Lampiran XV Dokumentasi
- Lampiran XVI Hasil Produk Akhir

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan TeKnologi (IPTEK) ini mengalami akselerasi secara cepat dalam dunia pendidikan.¹ Selaras dengan pendapat Budiman terkait tentang peran IPTEK dalam pendidikan, bahwasannya perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Keberadaan dan peranan teknologi informasi dalam sistem pendidikan telah membawa era baru perkembangan dunia pendidikan, tetapi perkembangan tersebut belum diimbangi dengan peningkatan sumber daya manusia yang menentukan keberhasilan dunia pendidikan di Indonesia pada umumnya. Hal ini lebih disebabkan masih tertinggalnya sumber daya manusia kita untuk memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pendidikan tersebut.²

Dengan adanya perkembangan IPTEK ini menjadikan sebuah tantangan bagi dunia pendidikan. Salah satu tantangan dari perkembangan IPTEK dalam pendidikan adalah pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Effendi dan Wahidy tentang pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju abad 21, bahwa perkembangan IPTEK ini memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan

¹ Mely Tri Octavina Dan Susanti, "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*, Vol. 18, No. 2, Juli 2021: 142-151

² Haris Budiman, Peran Teknologi Dan Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan, *Jurnal Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol 8, No. 1, 2017: 32-43

khususnya dalam proses pembelajaran.³ Di samping itu, ia juga menyatakan bahwa pihak yang berkecimpung dalam dunia pendidikan ini harus bisa mengimbangi serta mengikuti adanya kemajuan teknologi yang semakin lama semakin pesat. Tidak hanya guru yang melek teknologi, tetapi siswa pun juga harus bisa mengikuti perkembangan teknologi.

Untuk melaksanakan pendidikan, maka guru bisa memanfaatkan teknologi saat pembelajaran. Salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Anshori tentang pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran, bahwasannya dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran ini bukan hanya bermanfaat bagi peserta didik saja, tetapi juga pendidik sebagai perancang, pengembang dan pelaksana dalam pembelajaran.⁴

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran hasilnya akan sangat berbeda dengan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran. Alasan penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.⁵ Secara didaktis psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar. Dikatakan demikian sebab secara psikologis alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal belajar

³ Darwin effendi dan achmad wahidy, "Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Abad 21", *Jurnal Pendidikan*, Vol. 5, No.1, Juli 2019: 98-119

⁴ Sodiq Anshori, "Pemanfaatan Teknologi Dan Informasi Sebagai Media Pembelajaran", *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*: 88-100

⁵ Septy NurFadhilah dkk, *Media Pembelajaran SD*, (Sukabumi:CV Jejak, 2021), hal 8

karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit (nyata).⁶

Media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran menjadi penghubung antara guru dan siswa, sehingga komunikasi guru dan siswa dapat berjalan secara efektif. Media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan komunikatif dalam proses belajar, sehingga belajar menjadi menyenangkan, tidak membosankan, dan siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dalam hal ini, guru harus dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran.⁷ Menurut pendapat Jalinus, menjelaskan bahwa media dalam sebuah pembelajaran menjadi salah satu faktor yang dapat memberi pengaruh terhadap efektifitas pembelajaran dan juga tercapainya tujuan pembelajaran.⁸

Djamarah mengungkapkan beberapa manfaat penggunaan media bagi kegiatan belajar mengajar, yaitu: 1) menggambarkan materi yang sulit dijelaskan dengan kalimat narasi semata, 2) mampu menyederhanakan kerumitan bahan yang disampaikan pada anak didik dan 3) meningkatkan daya ingat siswa.⁹ Beberapa manfaat tersebut telah menjadikan media pembelajaran

⁶ Septy, *ibid* hal 9

⁷ Trisna Ulfatuzzahara, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP 01 DAU Malang*, Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (UIN Malang), 2018, hal 2

⁸ Nizwardi Jalinus, Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta : Kencana, 2016), hal 4.

⁹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal 120

sebagai salah satu alat yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan lebih sederhana dan nyata sehingga mudah dipahami oleh siswanya. Salah satu media yang relevan digunakan guru untuk proses pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif.

Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Seperti halnya penelitian dari Batubara pada materi operasi bilangan bulat, menjelaskan bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MI Sunan Giri dan MI Yaspuri Malang.¹⁰ Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Hal ini selaras dengan penelitian dari Putri, dijelaskan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar. Hal ini berarti bahwa jika dalam pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran secara maksimal, maka motivasi dalam belajarpun akan tinggi.¹¹

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik dalam memahami dan menerima proses pembelajaran yang dilakukan guru. Media pembelajaran interaktif dapat mewakili apa yang belum bisa disampaikan guru dan proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Hal

¹⁰ Hamdan Husein Batubara, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Operasi Bilangan Bulat", *MUALLIMUNA: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol 1, No. 1, Oktober 2015: 1-12

¹¹ Wakhidati Nurrohmah Putri, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah", *Lisania: Journal of Arabic Education and Literature*, Vol.1, No.1 2017: 1-16

ini selaras dengan pendapat dari Shalikhah, Primadewi dan Iman menjelaskan bahwasannya dengan berkembangnya IPTEK jika guru tidak mengikuti perkembangan multimedia ini, pasti akan ketinggalan dengan perkembangan zaman. Untuk itu guru tersebut dituntut untuk bisa menerapkan media pembelajaran lebih dari satu jenis, sebab pembelajaran yang menggunakan multimedia dapat lebih efektif dan efisien serta bisa meningkatkan hasil belajar siswa.¹²

Sampai saat ini media pembelajaran interaktif belum berkembang dengan optimal di Indonesia. Salah satu kendala pengembangan media pembelajaran interaktif adalah kurang dikuasainya teknologi pengembangan media interaktif oleh para pengajar, sehingga pengembangan materi pembelajaran interaktif dengan komputer kurang optimal.¹³ Dalam hal ini, peneliti akan menggunakan salah satu media pembelajaran interaktif yakni *lectora inspire*.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat memunculkan adanya perkembangan software dalam media pembelajaran salah satunya *lectora inspire*. *Lectora inspire* merupakan salah satu software multimedia yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dan menarik. Dalam program *lectora inspire* ini, materi yang diajarkan dapat disajikan dalam bentuk tampilan yang menarik yang disertai gambar, video singkat yang dapat

¹² Norma Dewi Shalikhah, Ardhin Primadewi, Muis Sad Iman, "Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran", *Jurnal WARTA LPM*, Vol. 20, No. 1, Maret 2017:9-16

¹³ Norma Dewi Shalikhah, "Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif", *Jurnal Cakrawala*, Vol. Xi, No. 1, Juni 2016: 101-115

mewakili penyampaian nilai-nilai dari materi yang disampaikan. Dengan demikian, media ini dapat digunakan dalam pembelajaran tanpa meninggalkan materi yang harus disampaikan oleh guru. *Lectora inspire* juga dapat digunakan untuk mengembangkan konten digital materi ajar dan materi uji berbentuk multimedia dinamis, mudah dan berkualitas tanpa membutuhkan keahlian desain seni dan grafis serta pemrograman yang tinggi untuk mengikuti dinamika perubahan sistem belajar mengajar.¹⁴

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi kelengkapan sarana atau media yang digunakan. Sebab semakin bervariasi media yang digunakan, pesan atau materi pembelajaran akan semakin optimal diterima peserta didik. Hal ini disebabkan variasi dan keragaman modalitas belajar peserta didik bisa terakomodasi dari media yang variatif dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Ahsani dkk tentang pengaruh sarana prasarana dalam menunjang prestasi belajar, mengungkapkan bahwa kelengkapan sarana prasarana belajar menjadikan kondisi pembelajaran lebih baik. jika penyediaan sarana prasarana kurang akan berpengaruh pada motivasi dan minat belajar siswa, penggunaan media yang cocok bagi siswa dalam belajar bisa meningkatkan prestasi belajar.¹⁵

Berdasarkan wawancara dengan Guru kelas 5, Bapak Fajari mengungkapkan bahwa salah satu mata pelajaran yang hasil belajarnya rendah

¹⁴ Munir, *Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal 4

¹⁵ Eva Luthfi Fakhru Ahsani, Emy Mastura, Laila Sittatun Ni'mah, Chusnul Inayah, Vina Amalia, "Pengaruh Sarana Prasarana dalam menunjang prestasi belajar siswa di SD di Sekolah Indonesia Den Haag", *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, Vo. 8, No. 1, Maret 2021: 52-63

dan kurangnya motivasi pada mata pelajaran tersebut adalah SKI¹⁶ Sedangkan, SKI merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mampu mengenal, memahami, menghayati sejarah Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, keteladanan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.¹⁷ Jadi, diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* mejadikan peserta didik lebih semangat dalam belajarnya, sehingga motivasi belajar dan hasil belajar bisa meningkat.

Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan di lapangan oleh peneliti yang bertempat di MI Tarbiyatush Shibyan Semampir Surabaya. Ditemukan kendala-kendala yang dialami guru dan siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran SKI. Diantaranya adalah pertama, kondisi motivasi dan hasil belajar masih terbilang rendah. Menurut Ibu Anik Lestari, S.Pd, hal ini diakibatkan adanya batasan waktu yang disediakan dengan kapasitas materi yang begitu banyak yang mengakibatkan peserta didik sulit memahami materi. Selain itu, materi SKI lebih terfokus pada aspek pengetahuan, kurang penekanan pada pembentukan aspek sikap dan pembiasaan. Serta kemajuan teknologi menuntut guru untuk dapat lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran.¹⁸

¹⁶ Fajari, Guru Sejarah Kebudayaan Islam kelas 5 di MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya, 20 Januari 2022

¹⁷ Eris Puryanti dan Maryamah, "Penerapan metode cooperative script terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SKI di MI Nurul Huda Kabupaten Oku Timur", *Jurnal Pendidikan*, Vol. 2, Juli 2015: 303-330

¹⁸ Anik Lestari, Wali Kelas 5, di MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya, 20 Januari 2022

Bapak Pajari, S.Ag juga menambahkan bahwa rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa yang rendah sebab kurangnya ketertarikan siswa kelas V-A dalam pembelajaran yang disampaikan, sehingga membuat peserta didik bosan. Pembelajarannya pun masih menggunakan *teacher center* yakni pembelajaran yang didominasi oleh guru. Selain itu, kurangnya pengetahuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran. Begitu juga dengan pendekatan, metode, dan media yang cenderung monoton, menjadikan pembelajaran SKI tidak membuahkan ketertarikan bagi peserta didik, sehingga kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran SKI.¹⁹

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan kajian yang akan di bahas pada penelitian ini, *pertama* adalah penelitian dari Putri, Siswoyo, dan Indrasari mengenai pengembangan media pembelajaran fisika menggunakan *lectora inspire* pada materi usaha dan energi SMA.²⁰ Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *lectora inspire* telah berhasil diterapkan pada mata pelajaran fisika. Yang membuat penelitian terdahulu ini relevan dengan penelitian saya adalah dari segi penggunaan media pembelajaran. yaitu menggunakan media *lectora inspire* sebagai cara untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi. Hanya saja yang membedakan dengan penelitian saya adalah pada subyek yang diteliti yakni pada jenjang SMA, sedangkan penelitian saya adalah pada jenjang dasar. Selain itu mata

¹⁹ Pajari, Guru Sejarah Kebudayaan Islam kelas 5 di MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya, 20 Januari 2022

²⁰ Inggris Ayu Putri, Siswoyo, Widyaningrum Indrasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Lectora Inspire pada Materi Usaha dan Energi SMA", *JPPPF: Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, Vol. 2, No. 2, Desember 2016: 71-78

pelajaran yang dikaji juga berbeda, penelitian terdahulu membahas permasalahan pada mata pelajaran fisika. Sedangkan pada penelitian saya membahas mengenai pembelajaran SKI.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Mahmudah, Ahyan, dan Rasidi. Tentang pengembangan media pembelajaran matematika dengan menggunakan software *lectora inspire* pada materi perbandingan untuk siswa kelas VII SMP Negeri 3 Solong.²¹ Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *lectora inspire* mampu memberi dampak positif terhadap siswa dalam menjalani pembelajaran matematika dan media ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saya adalah dari segi penggunaan media digital yakni *lectora inspire* sebagai cara untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi. Yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian saya adalah dari segi mata pelajaran yang dikaji berbeda yakni mata pelajaran matematika, sedangkan penelitian ini yakni mata pelajaran SKI. Selain itu yang membedakan adalah dari segi subyek penelitiannya, penelitian terdahulu menggunakan subyek jenjang menengah kelas VIII, sedangkan penelitian saya adalah pada jenjang tingkat dasar yakni kelas V.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti menentukan sebuah judul penelitian “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Pada SKI MI Tarbiyatush*

²¹ Rivadatul Mahmudah, Shahibul Ahyan, Ahmad Rasidi, “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Software Lectora Inspire Pada Materi Perbandingan Untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri*”, Selong, Artikel, Juli 2018

Shibyan I Semampir Surabaya”. Alasan dasar peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* ini karena sarana prasarana yang ada cukup memadai, akan tetapi lembaga MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya jarang dan hampir tidak pernah menggunakan media digital saat proses pembelajaran berlangsung. Lembaga MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya juga masih menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran apapun serta tugas yang diberikan hanya dari LKS saja. Belum terdapat media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk digunakan pada mata pelajaran SKI. Selain itu, guna meningkatkan motivasi belajar siswa yang nantinya akan menciptakan hasil belajar yang maksimal. Sehingga dalam mengukur motivasi dan hasil belajar dapat dilakukan dengan valid serta mengikuti perkembangan zaman.

B. IDENTIFIKASI DAN BATASAN MASALAH

Dari penjelasan latar belakang di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah dalam penelitian ini. Adapun identifikasi masalah yang terkandung di dalamnya sebagai berikut:

1. Adanya batasan waktu yang disediakan dengan kapasitas materi yang begitu banyak dan juga menuntut pemahaman hingga terbentuknya kepribadian pada peserta didik.
2. Materi SKI lebih terfokus pada aspek kognitif (pengetahuan) dan kurang penekanan pada pembentukan aspek afektif (sikap) dan psikomotorik (pembiasaan).

3. Kemajuan teknologi menuntut guru untuk dapat lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran.
4. Kurangnya ketertarikan siswa kelas V-A dalam pembelajaran yang disampaikan, sehingga membuat peserta didik bosan, kurang menyenangkan dan sulit untuk dipahami. Hal ini dibuktikan dengan sebab pembelajaran masih didominasi oleh guru.
5. Kurangnya pengetahuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran.
6. Pendekatan, metode, dan media yang cenderung monoton, menjadikan pembelajaran SKI tidak membuahkan ketertarikan bagi peserta didik, sehingga kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran SKI.
7. Kemampuan siswa dalam menyerap materi tergolong rendah dan siswa masih pasif dalam mengikuti pembelajaran, hal ini menyebabkan prestasi belajar anak rendah.

Dengan adanya keterbatasan terkait beberapa hal, penulis membatasi masalah yang akan ditelitinya, diantaranya :

1. Media yang digunakan dalam pembelajaran SKI kurang menarik.
2. Kurangnya pengetahuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran interaktif. Peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*.
3. Motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran SKI sangat rendah.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, serta batasan masalah yang telah ditentukan maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada SKI MI Tarbiyatush Shibyan I Semampir Surabaya?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada SKI di MI Tarbiyatush Shibyan I Semampir Surabaya?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada SKI di MI Tarbiyatush Shibyan I Semampir Surabaya?

D. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mendeskripsikan desain pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada SKI MI Tarbiyatush Shibyan I Semampir Surabaya.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada SKI MI Tarbiyatush Shibyan I Semampir Surabaya.

3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada SKI MI Tarbiyatush Shibyan I Semampir Surabaya.

E. KEGUNAAN PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus permasalahan di atas tersebut, maka kegunaan penelitian diantaranya sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Secara teoritik, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu di dunia pendidikan, khususnya yang berhubungan dengan media pembelajaran. Hal ini nantinya akan sangat membantu serta mempermudah dalam pelaksanaan pembelajaran. Serta memberikan dukungan terhadap hasil penelitian sejenis mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* mata pelajaran SKI dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.
- b. Memberikan kontribusi yang berdaya guna secara teoritis, metodologis, dan empiris bagi kepentingan akademis (UIN Sunan Ampel Surabaya) dalam bidang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran SKI dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Lembaga

Dengan adanya penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan menentukan media pembelajaran yang cocok untuk digunakan, serta nantinya dapat mendukung proses pembelajaran siswa kelas V, sehingga guru akan lebih mudah dalam pelaksanaan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini maka diharapkan dapat dijadikan referensi bagi guru dalam menentukan kebijakan terkait penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI melalui media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora inspire* dan siswa tidak merasa bosan dalam melaksanakan pembelajaran SKI.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, peneliti dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman tentang media pembelajaran yang cocok digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran SKI kelas V.

F. Spesifikasi Produk

- Nama Produk : Media *Lectora* SKI Kelas 5
- Deskripsi : Media *lectora inspire* ini merupakan media pembelajaran interaktif yang berisikan kompetensi, materi, video, dan kuis beserta hasil evaluasi. Media ini digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran SKI kelas V MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya. Materi yang di ajarkan adalah Khulafa Ar-Rasyidin (Abu Bakar As-Shiddiq). Media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* ini dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI Kelas V Tarbiyatush Shibyan Surabaya.
- Fitur : Kompetensi, materi, video, dan kuis beserta hasil evaluasi
- Kompatibilitas : Kompatibel dengan perangkat komputer atau laptop
- Jumlah Soal : 10 soal yang terdiri dari 5 pilihan ganda dan 5 benar-salah

G. Penelitian Terdahulu

Peneliti melaksanakan penelusuran terhadap tesis dan jurnal penelitian terdahulu yang sudah ada dan berkaitan dengan judul penelitian, untuk membuktikan originalitas dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Jurnal yang ditulis oleh Anis Mahmudah dan Adeng Pustikaningsih²² dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis

²² Anis Mahmudah dan Adeng Pustikaningsih, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan

Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel”.

Penelitian pengembangan ini bertujuan 1) untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada materi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 tempel, 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspsire* berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran, mengetahui penilaian siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*. Hasil penelitian ini yakni (1) media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dikembangkan melalui lima tahapan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan evaluasi, (2) tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* berdasarkan penilaian para ahli materi diperoleh rata-rata 4,53 yang termasuk kategori sangat layak, ahli media diperoleh rata-rata 4,48 yang termasuk dalam kategori sangat layak, dan praktisi pembelajaran diperoleh rata-rata 4,60 yang juga termasuk kategori sangat layak, (3) penilaian siswa kelas X diperoleh rata-rata 4,24 yang termasuk kategori sangat layak.

Persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah menggunakan jenis metode penelitiannya menggunakan penelitian pengembangan yaitu model pengembangan ADDIE, hanya saja yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada fokus

keuanga Lembaga SMK Negeri 1 Tempel”, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVII, No. 1, Tahun 2019: 97-111

yang ditinjau. Penelitian terdahulu hanya meninjau dari sudut materi pelajaran saja yakni materi jurnal penyesuaian, akan tetapi penelitian ini meninjau dari segi motivasi belajar dan hasil belajar terhadap materi sejarah kebudayaan Islam. Selain itu, terdapat perbedaan lagi terkait subjek yang sedang diteliti. Penelitian terdahulu tersebut menggunakan subyek siswa kelas X Akuntansi dan keuangan lembaga SMK Negeri 1 Tempel. Sedangkan, penelitian ini subyeknya adalah siswa kelas V MI Tarbiyatush Shibyan I Semampir Surabaya.

2. Jurnal yang ditulis oleh S Latifah, Yuberti, dan V Agestiana²³ yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire*”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat para ahli terhadap media pembelajaran interaktif berbasis HOTS menggunakan aplikasi *lectora inspire* dan mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis HOTS menggunakan aplikasi *lectora inspire*. Hasil penilaian terhadap media pembelajaran interaktif berbasis HOTS menggunakan aplikasi *lectora inspire* mendapat kriteria sangat baik oleh dengan hasil penilaian ahli materi sebesar 98%, penilaian ahli media sebesar 94%, respon pendidik sebesar 85% dan respon peserta didik dalam uji coba kelompok kecil sebesar 84% serta uji kelompok besar sebesar 86%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa

²³ S Latifah, Yuberti, V Agestiana, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire”, *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, Vol. 11 No. 1 – April 2020: 9-16

media pembelajaran interaktif berbasis HOTS menggunakan aplikasi *lectora inspire* dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penggunaan dalam jenis metode penelitiannya menggunakan penelitian pengembangan, hanya saja yang membedakan penelitian terdahulu ini menggunakan model pengembangan 4D (*Four D Models*). Sedangkan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Selain itu, terdapat perbedaan lagi terkait subyek yang sedang diteliti. Penelitian terdahulu tersebut menggunakan beberapa subyek siswa yakni di tiga sekolah SMA yang terletak di Kabupaten Lampung Selatan diantaranya SMA N 1 Natar, SMA Swadhipa, dan SMA Yadika Natar. Sedangkan, penelitian ini subyeknya hanya di satu sekolah adalah siswa kelas V MI Tarbiyatush Shibyan I Semampir Surabaya. Perbedaannya lainnya yaitu penelitian terdahulu tidak fokus pada satu mata pelajaran saja melainkan untuk umum yakni pembelajaran berbasis HOTS tingkat SMA, sedangkan penelitian ini hanya fokus pada satu mata pelajaran yakni sejarah kebudayaan Islam tingkat MI.

3. Jurnal yang ditulis oleh Toto Wijoyo²⁴ yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Mts Kelas VIII”

²⁴ Toto Wijoyo, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Mts Kelas VIII”, *Journal Of Arabic Learning And Teaching, Lisanul Arab*, Vol. 5, No. 1, 2016: 5-10

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media *e-learning* berbasis aplikasi *lectora inspire* untuk keterampilan membaca bahasa Arab dengan kelas uji coba adalah kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang setelah dilakukan analisis kebutuhan, desain prototype, dan validitas ahli terhadap media. Kesimpulan penelitian ini adalah hasil analisis kebutuhan menunjukkan guru dan siswa menghendaki sebuah media *e-learning*. Penilaian ahli media dan ahli materi menunjukkan hasil kesesuaian pada media *e-learning*. Hasil uji hipotesis diterima, dengan rincian hasil uji hipotesis pihak kanan yang dihasilkan dari nilai siswa mengerjakan soal tes menunjukkan t hitung 18,158 dan hasil penilaian siswa melalui angket menunjukkan t hitung 35,05. Semuanya jatuh di daerah penerimaan H_a , sehingga H_a diterima dan produk baru lebih efektif dari produk lama.

Persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penggunaan dalam jenis metode penelitiannya menggunakan penelitian pengembangan, hanya saja yang membedakan penelitian terdahulu ini tidak ditemukan menggunakan model pengembangan apa. Sedangkan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Perbedaannya lainnya yaitu penelitian terdahulu hanya meninjau dari segi keterampilan membaca saja, akan tetapi penelitian ini meninjau dari segi motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Selain itu, terdapat perbedaan lagi terkait subjek dan mata pelajaran yang sedang diteliti. Penelitian terdahulu tersebut menggunakan subjek siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang dan

berfokus pada mata pelajaran agama yakni bahasa arab. Sedangkan, penelitian ini subjeknya adalah siswa kelas V MI Tarbiyatush Shibyan I Semampir Surabaya dan berfokus pada mata pelajaran agama yakni sejarah kebudayaan Islam.

4. Jurnal yang ditulis Oleh Mely Tri Octavina Dan Susanti²⁵ Yang Berjudul “Pengembangan Media Interaktif Program *Lectora Inspire* Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Kelas XI Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 10 Surabaya”

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif program *lectora inspire* berbasis *android* pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi menunjukkan rata-rata sebesar 81,30%, ahli media 84%, dan respon peserta didik sebesar 93,33%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Interaktif Program *Lectora Inspire* berbasis *android* sangat layak dijadikan sebagai media pembelajaran Akuntansi.

Persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penggunaan dalam jenis metode penelitiannya menggunakan penelitian pengembangan, hanya saja yang membedakan penelitian terdahulu ini menggunakan model pengembangan 4D (*Four D Models*). Sedangkan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Selain itu, terdapat perbedaan lagi terkait subyek yang sedang diteliti. Penelitian

²⁵ Mely Tri Octavina dan Susanti, “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*, Vol. 18, No. 2, Juli 2021: 142

terdahulu tersebut menggunakan subyek siswa kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 10 Surabaya. Sedangkan, penelitian ini subyeknya adalah siswa kelas V MI Tarbiyatush Shibyan I Semampir Surabaya. Perbedaannya lainnya yaitu penelitian terdahulu fokus pada materi tingkat SMK yakni materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa, sedangkan penelitian ini hanya fokus pada mata pelajaran agama tingkat MI yakni sejarah kebudayaan Islam.

5. Jurnal Yang Ditulis Oleh Norma Dewi Shalikhah²⁶ Yang Berjudul “Pemanfaatan Aplikasi *Lectora Inspire* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif”

Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk mengetahui manfaat dari aplikasi *lectora inspire* sebagai media pembelajaran interaktif dan untuk mengetahui bagaimana Seorang guru sebagai perencana pembelajaran dituntut untuk mampu merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Hasil dari penelitian ini adalah Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan membantu peserta didik dalam memahami dan menerima proses pembelajaran yang dilakukan guru. Media pembelajaran interaktif dapat mewakili apa yang belum bisa disampaikan guru dan proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Melalui aplikasi *Lectora inspire*, seorang guru dapat dengan mudah mengembangkan media pembelajaran interaktif

²⁶ Norma Dewi Shalikhah, “Pemanfaatan Aplikasi *Lectora Inspire* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif”, *Jurnal Cakrawala*, Vol. Xi, No. 1, Juni 2016: 101-115

sendiri, sehingga dapat disesuaikan dengan lingkungan, situasi, dan kondisi dari peserta didik.

Persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *lectora inspire* ini sebagai media pembe lajaran interaktif, hanya saja yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada jenis metode penelitiannya. Penelitian terdahulu menggunakan penelitian kualitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan. Perbedaannya lainnya adalah dalam penelitian terdahulu hanya menjelaskan seputar tentang pemanfaatan dari aplikasi *lectora* sebagai media pembelajaran interaktif saja, sedangkan pada penelitian ini dijelaskan bagaimana pengembangan media aplikasi *lectora* jika diterapkan pada mata pelajaran agama ditingkat MI. Selain itu, terdapat perbedaan lagi terkait subjek yang sedang diteliti.

6. Jurnal yang ditulis oleh Ummi Athiyah²⁷ yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Semester II Kelas X SMA Berbasis *Lectora Inspire*”

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran biologi berbasis visual menggunakan *lectora inspire* yang dapat memudahkan siswa SMA Negeri 10 Gowa agar dapat menyerap materi yang diajarkan dengan baik. Hasil dari penelitian ini adalah hasil validasi yang diperoleh adalah media ini sangat layak untuk di

²⁷ Ummi Athiyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Semester II Kelas X SMA Berbasis *Lectora Inspire*”, *Jurnal Nalar Pendidikan*, Vol. 6, No.1, Jan-Jun 2018: 41-46

implementasikan. Semua fungsi pada media berjalan dengan baik dan layak digunakan. Serta tanggapan siswa terhadap media ini sangat baik.

Persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penggunaan dalam jenis metode penelitiannya menggunakan penelitian pengembangan, hanya saja yang membedakan penelitian terdahulu ini menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck. Sedangkan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Selain itu, terdapat perbedaan lagi terkait subjek dan mata pelajaran yang sedang diteliti. Penelitian terdahulu tersebut menggunakan subyek siswa kelas X SMA Negeri 10 Gowa dan berfokus pada mata pelajaran umum yaitu pelajaran biologi. Sedangkan, penelitian ini subjeknya adalah siswa kelas V MI Tarbiyatush Shiblyan I Semampir Surabaya dan berfokus pada mata pelajaran agama yakni sejarah kebudayaan Islam.

H. Sistematika Pembahasan

Agar pembahasan dalam penelitian ini dapat tersusun sistematis, maka peneliti mengatur sebuah sistematika berikut ini:

1. **BAB I PENDAHULUAN.** Pendahuluan merupakan bab yang mengawali penyusunan tesis ini. Dalam bab ini peneliti memaparkan terkait latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah yang sudah ditentukan, rumusan masalah yang akan dipecahkan, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, originalitas penelitian, kerangka teoritik dan sistematika pembahasan.

2. **BAB II KAJIAN TEORI.** Pada bab ini peneliti menguraikan teori yang relevan pada penelitian melalui studi kepustakaan. Hal tersebut meliputi kajian teori terkait media pembelajaran interaktif, desain media pembelajaran interaktif, media digital serta aplikasi *lectora inspire*, pembelajaran SKI, motivasi belajar dan hasil belajar.
3. **BAB III METODE PENELITIAN.** Pada bab ini peneliti memuat secara rinci metode penelitian yang digunakan, meliputi jenis penelitian, desain penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data yang digunakan, teknik analisis data dan teknik keabsahan data.
4. **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.** Pada bab ini peneliti memaparkan hasil penelitian berdasarkan data yang valid. Dalam hal ini peneliti membahas terkait profil lembaga yang diteliti, hasil dan pembahasan mengenai desain pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora*, dan juga efektivitas dari media pembelajaran interaktif berbasis *lectora* pada siswa kelas V di MI Tarbiyatush Shibyan I Surabaya.
5. **BAB V PENUTUP.** Penutup merupakan bab terakhir dalam penelitian ini yang berisikan kesimpulan berupa inti dari penelitian yang sudah dilakukan dan saran-saran memaparkan terkait langkah yang perlu diambil oleh pihak lain.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar.²⁸ Media sebagai alat memudahkan pendidik untuk menyampaikan pesan dari materi pembelajaran kepada peserta didik. Sedangkan menurut Daryanto, media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.²⁹

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar dan anak dengan pendidik. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak.³⁰ Dalam standar proses pendidikan, pembelajaran di desain untuk membelajarkan siswa. Artinya, sistem pembelajaran menempatkan siswa sebagai subjek belajar.³¹

²⁸ Septy Nurfadhilah, *Media Pembelajaran*, (CV Jejal:Sukabumi, 2021), hal 7

²⁹ Septy NurFadhilah dkk, *Media Pembelajaran SD*, (Sukabumi:CV Jejak, 2021), hal 8

³⁰ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hal 15

³¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Bandung: Kencana, 2013), hal 135

Menurut Zulfikar, CD Interaktif merupakan sebuah program media interaktif yang dibuat untuk menyampaikan informasi dimana pengguna (*user*) dapat menavigasikan program tersebut, karena dalam CD interaktif memiliki beberapa menu yang dapat diklik untuk menampilkan suatu informasi tertentu.³² Sedangkan Rusman menyatakan bahwa media interaktif berbasis komputer adalah media yang menurut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat juga mendengarkan.³³

Salah satu bentuk interaksi peserta didik dengan menggunakan media komputer, misalnya CD interaktif, simulator, laboratorium bahasa, dan lab komputer atau kombinasi di antaranya yang berbentuk interaktif. Beberapa model media interaktif yaitu model *drills*, model tutorial, model simulasi dan model *instruction*.³⁴

Salah satu media interaktif berbasis komputer ialah multimedia. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna

³² Dody Suryo Hartono, Daniel Rudjiono, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris "Theme I Have a Pet" Untuk Kelas 4 SD Negeri Randugunting", *Jurnal Pixel*, Vol. 8 No. 1 (April 2015), h. 4

³³ Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hal 63-64

³⁴ *Ibid*, hal 68

sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.³⁵

Sementara itu, interaktif juga bisa diartikan sebagai adanya komunikasi antara pengguna dengan komponen-komponen yang terdapat dalam komputer. Komunikasi tersebut dapat dilakukan melalui perantara *keyboard, mouse*, atau alat input lainnya.³⁶ Dalam komunikasi tersebut, pengguna dapat memilih apa yang akan dikerjakan selanjutnya, memberikan informasi taupun respon atas jawabannya, serta memperoleh instruksi untuk mengerjakan atau menjalankan fungsi atau program selanjutnya.

Jadi, bisa disimpulkan bahwa pengertian dari media pembelajaran interaktif diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat menghasilkan interaktivitas atau dialog antara media komputer dengan pengguna yang dapat menimbulkan rangsangan (stimulus) dan dapat diproses dengan berbagai indera sehingga pengguna dapat menerima dan mengolah informasi yang kemudian dipertahankan dalam ingatannya.

Kemampuan multimedia ini adalah suatu kemampuan menggabungkan antara teks, gambar, audio, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan demikian, materi yang disajikan akan semakin

³⁵ Daryanto, *Ibid*, hal 53

³⁶ Elang Krisnadi, "Membangun Konstruksi Pengetahuan Siswa dalam Pembelajaran Matematika melalui Pemanfaatan Program Multimedia Interaktif", *Artikel tentang Workshop Program Multimedia Interaktif*, 2018

menarik dan dapat menimbulkan feedback yang positif dari peserta didik karena mereka akan semakin termotivasi dalam belajar sehingga materi yang diajarkan dapat dengan mudah dicernanya.³⁷ Secara umum, manfaat yang dapat diperoleh dari media pembelajaran interaktif adalah jelas lebih menarik dan interaktif, jumlah waktu mengajar (ceramah) dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat lebih baik dan belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja (sangat fleksibel) serta sikap dan perhatian belajar siswa dapat ditingkatkan dan dipusatkan.³⁸

2. Macam-macam Media Pembelajaran Interaktif

Di era digital seperti sekarang ini, guru sebenarnya mudah sekali untuk mendapatkan media pembelajaran interaktif. Guru dapat mencari di internet dan dapat menggunakan media pembelajaran interaktif tersebut secara gratis maupun berbayar. Ada 3 macam-macam media pembelajaran interaktif, yakni:³⁹

- 1) Media pembelajaran interaktif berbasis *e-learning*
- 2) Media pembelajaran website pendidikan situs belajar online
- 3) Media pembelajaran interaktif berbasis software dan aplikasi android

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar

³⁷ Coan CEO, makalah kampus, <http://makalahkampus15.blogspot.com/2017/11/makalah-multimedia-pebelajaran.html>, di akses pada tanggal 26 Feb 2022, pukul 23.24

³⁸ Novia Lestari, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interkatif*, (Klaten: Lakeisha, 2020), hal 5

³⁹ Wineto, “Guru Digital” <http://www.smkn1girimulyo.sch.id/read/49/mengenal-media-pembelajaran>, di akses pada tanggal 7 juni 2022, pukul 21.41

bagi para pendidik dan peserta didik. Secara umum, manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja serta sikap belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

Berdasarkan jurnal Sadam Husein dkk menyebutkan ada beberapa kelebihan dan kekurangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran diantaranya:

- 1) Kelebihan multimedia interaktif yaitu:
 - a) Interaktif artinya program multimedia ini diprogram atau dirancang untuk dipakai oleh siswa secara individual (belajar mandiri)
 - b) Memberikan iklim afeksi secara individual artinya yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan intruksi, seperti diinginkan
 - c) Meningkatkan motivasi belajar
 - d) Memberikan umpan balik (respon) dan
 - e) Karena multimedia interaktif diprogram untuk pembelajaran mandiri, maka kontrol pemanfaatannya sepenuhnya berada pada penggunanya.⁴⁰

⁴⁰ Sadam Husein, Lovy Herayanti, Gunawan, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor", *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, Vol. I, No. 3, Juli 2015: 221-225

- f) Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video lebih inovatif dan interaktif.
- g) Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video memotivasi belajar siswa.
- h) Keunggulan multimedia berbasis komputer dan interaktif video dapat menggunakan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung.
- i) Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video merupakan media penyimpanan yang relatif mudah dan fleksibel.
- j) Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video dapat membawa objek materi pembelajaran yang sulit didapat atau berbahaya ke dalam lingkungan belajar
- k) Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video menampilkan objek yang terlalu besar ke dalam kelas dan menampilkan objek yang tidak dapat dilihat secara langsung.⁴¹

2) Kekurangan multimedia interaktif yaitu:

- a) Pengembangannya memerlukan adanya tim yang profesional dan
- b) Pengembangannya memerlukan waktu yang cukup lama
- c) Biaya relatif mahal untuk tahap awal penggunaan multimedia pembelajaran.

⁴¹ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Jakarta: Kata Pena, 2016), hal 142

- d) Kemampuan sumber daya manusia dalam penggunaan multimedia masih perlu di tingkatkan lagi agar semakin memudahkan dalam proses penyampaian.
- e) Kurangnya perhatian dari pemerintah mengenai multimedia pembelajaran.
- f) Fasilitas yang mendukung multimedia belum memadai untuk daerah tertentu.⁴²

Dari beberapa kekurangan dari multimedia interaktif ini, peneliti memberikan usulan kepada kepala madrasah agar diadakannya pelatihan tentang media interaktif. Supaya para pendidik tidak gaptek dengan perkembangan media pembelajaran.

4. Peran Media Pembelajaran Interaktif

Pada era Revolusi Industri 4.0 media interaktif memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran.⁴³ Karena media tersebut dapat membantu guru dalam memudahkan penyampaian informasi kepada peserta didik dan menjadikan proses belajar lebih aktif dan menyenangkan. Media interaktif dengan berbasis penggunaan teknologi akan sangat mendukung proses pembelajaran karena teknologi merupakan suatu pendekatan menurut sudut pandang perangkat keras yang bertujuan untuk

⁴² Ega Rima Wati, *ibid*, hal 143

⁴³ Asih Indratiwi, Julia Wulandari, Tenti Novela, "Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0", *Jurnal Kopen : Konferensi Pendidikan Nasional*, Vol. 2, No.1, tahun 2020: 28-31

media pelaksanaan proses pendidikan melalui pendayagunaan alat-alat pengajaran.⁴⁴

Media interaktif ini dapat dijadikan pendekatan untuk pembelajaran siswa generasi milineal yang dekat dengan kemajuan teknologi. Disamping itu, peran guru juga sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena guru sebagai mediator yang memanfaatkan teknologi untuk mewujudkan pembelajaran efektif dan efisien. Media pembelajaran interaktif bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini selaras dengan pendapat Al-Fatah dkk, bahwasannya media pembelajaran interaktif yang digunakan sudah sesuai dengan karakter peserta didik dan mampu membuat peserta didik termotivasi dalam proses pembelajaran serta mampu untuk mewujudkan terciptanya mutu pendidikan yang baik dan unggul.⁴⁵

Multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. penggunaan multimedia interaktif cocok untuk mengajarkan suatu proses atau tahapan.⁴⁶ Hal ini senada dengan pendapat Faradita, bahwasannya penggunaan multimedia atau media interaktif sebagai media belajar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III SDN Tawang Sari Sidoarjo pada materi peredaran darah dan fungsinya pada

⁴⁴ Asih Indrartiwi dkk, *ibid*, hal 31

⁴⁵ Syamsul Ma'arif Al-Fatah, Jupriyanto, Andarini Permata Cahyaningtyas, "Analisis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik", Jurnal Pesona dasar, Vol. 7, No.2, Oktober 2019:18-25

⁴⁶ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), hal 152

hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ peredaran manusia. Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa didukung oleh keterlibatan aktivitas guru dengan kemahiran dan kemampuan mengoperasikan multimedia.⁴⁷

B. Media *Lectora Inspire*

1. Pengertian Media *Lectora Inspire*

Pada tahun 1999, Trivantis Corporation merupakan seorang pakar ilmuwan pengembang *konten e-learning*, salah satunya media *lectora inspire*.⁴⁸ Media ini diciptakan bagi pemula yang tidak terlalu mahir dalam mengoperasikan komputer. Oleh karena itu, menjadikan penduduk akan mudah menggunakan media ini. *Media lectora inspire* ini di desain untuk menyiapkan bahan ajar beserta evaluasinya.⁴⁹

Dengan demikian berdasarkan pendapat dari Mas'ud, bahwasannya media *Lectora inspire* adalah media aplikasi yang efektif jika dijadikan media pembelajaran. Menurut Mas'ud media *lectora inspire* ini adalah *software* yang dikembangkan dari *e-learning* yang mudah digunakan karena bahasa yang digunakan mudah dipahami dan tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih.⁵⁰

⁴⁷ Meirza Nanda Faradita, "Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar IPA di SD Tawangsari", *Jurnal Proceeding Universitas Muhammadiyah Surabaya*, 2020.

⁴⁸ Muhammad Mas'ud, *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*, (Yogyakarta:Shonif, 2012), hal 1-3

⁴⁹ Norma Dewi Shalikhah, Ardhin Primadewi, Muis Sad Iman, *Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran*, *Warta Lpm*, Vol. 20, No. 1, Maret 2017: 9-16

⁵⁰ Muhammad mas'ud, *ibid* hal 3

Pengguna media *Lectora Inspire* ini akan merasa mudah menggunakan karena *fitur-fitur* yang tersedia dalam aplikasi sudah lengkap serta *fitur-fitur* tersebut sangat mendukung pengajaran ataupun pembelajaran berbasis visual, sehingga selain digunakan pembelajaran tatap muka, tanpa bertatap muka pun juga bisa.⁵¹ Artinya pembelajaran bisa dilaksanakan secara daring maupun luring. Keuntungan dari Media *Lectora Inspire* ini bisa menggabungkan flash, merekam video, menggabungkan gambar ataupun screen captur.⁵² Dikatakan media menarik karena dikemas secara praktis berisikan kompetensi, materi, video animasi pembelajaran, soal evaluasi beserta hasil dari evaluasi.⁵³

Dalam mendukung pengembangan pembelajaran berbasis media, peran *lectora inspire* sangat membantu karena:

- a. Pendidik bisa mendesain media mulai dari membuat materi ajar tanpa harus melakukan programming, materi ajar ini bisa berupa gambar, teks, grafik, animasi, video, suara.
- b. Pendidik juga bisa sekaligus melakukan evaluasi terhadap soal yang dikerjakan siswa berdasarkan materi ajar yang diberikan. Terdapat banyak tipe *test*, diantaranya soal pilihan ganda, soal benar-salah, isian singkat dan lain sebagainya.

⁵¹ Ummi Athiyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Semester Ii Kelas X Sma Berbasis Lectora Inspire*, Jurnal Nalar Pendidikan, Vol. 6, No.1 Tahun 2018: 41-46

⁵² Ingrid Ayu Putri, Siswoyo, Widyaningrum Indrasari, *Pengembangan Media Pembelajaran fisika Menggunakan Lectora Inspire pada Materi usaha dan Energi SMA*, JPPPF (Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika), Vol.2, No. 2, Desember 2016: 71-78

⁵³ Irnin Agustina Dwi Astuti, Ria Asep Sumarni, Yoga Budi Bhakti, *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Guru*, Abdimas Dewantara, Volume 2, No. 2, Oktober 2019, Hal. 107-114

- c. Selain itu pendidik juga bisa memilih bebas dikelola dalam bentuk media online atau offline.
- d. Pendidik ataupun peserta didik bisa dapat mengakses materi ajar atau uji yang dibutuhkan.⁵⁴

2. Perbedaan *Lectora Inspire* dengan *Power Point*

Tabel 1.1

Perbedaan *Lectora Inspire*⁵⁵ dengan *Power point*⁵⁶ sebagai berikut:

<i>Lectora Inspire</i>	<i>Power Point</i>
<i>Lectora</i> bisa digunakan dalam keadaan offilne ataupun online	<i>Power point</i> digunakan dalam bentuk offline
<i>Lectora inspire</i> mempunyai berbagai macam tema yang lebih bervariasi	<i>Power point</i> hanya memiliki tema yang sederhana
Untuk penggunaan <i>lectora inspire</i> dalam jangka waktu yang lama harus bayar, sedangkan untuk versi publik dibatasi penggunaanya selama 30 hari.	Proses instalasi bisa online ataupun offline
<i>Lectora</i> lebih mudah digunakan	Proses editing lebih cepat, karena offline
<i>Lectora inspire</i> bisa mengkonversi presentasi power point ke konten e-learning	Dilengkapi fitur export ke pdf

⁵⁴ Norma Dewi Shalikhah, “Pemanfaatan Aplikasi *Lectora Inspire* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif”. *Cakrawala* Vol. XI No. 1 (2016)h. 113

⁵⁵ Muhammad Mas’ud. *Ibid*, hal 3

⁵⁶ Keunggulan Powerpoint (online) tersedia di : <https://tutorialsoftwaregratis.blogspot.com/2014/04/keunggulan-microsoft-power-point.html> (diakses pada 28 Feb 2022)

<i>Lectora inspire</i> menyediakan media library	<i>Power point</i> menyediakan animasi yang cukup banyak
Menyediakan 8 jenis pertanyaan yang mudah diterapkan dengan disertai skor dan evaluasi	

3. Kelebihan dan Kekurangan Media *Lectora Inspire*

Terdapat beberapa kelebihan dari *lectora inspire*, diantaranya adalah:

- a. Lebih interaktif
- b. Dapat menggabungkan antara gambar, video, animasi bahkan audio dalam satu kemasan.
- c. Dapat memvisualisasikan materi abstrak
- d. Dapat memaparkan suatu objek yang tidak bisa dilihat secara langsung.⁵⁷

Sedangkan Mas'ud berpendapat bahwa *lectora Inspire* mempunyai beberapa kelebihan dibanding *authoring tool e-learning* lainnya, yaitu:

- a. Media ini bisa digunakan dalam bentuk website ataupun online, dan juga bisa dijadikan dalam bentuk presentasi produk.
- b. *Fitur-fitur* yang tersedia cukup lengkap sehingga mudah untuk dipahami dan digunakan.

⁵⁷ Norma Dewi Shalikhah, op.cit , h.113

- c. Pengajar atau pendidik merasa media *lectora inspire* ini mempermudah membuat media pembelajaran.
- d. Template *Lectora* cukup lengkap
- e. Terdapat media *library* yang bisa membantu pengguna.
- f. Media *lectora* ini bisa dipublish dalam berbagai bentuk, seperti *HTML*, *single file executable (.exe)*, *CD-ROM*, maupun standar e-learning seperti *SCORM* dan *AICC*.⁵⁸

Kekurangan dari Media *Lectora inspire*

Adapun kekurangan dari *Lectora Inspire* yakni diantaranya:

- a. Membutuhkan listrik yang cukup tinggi.
- b. Harus tersedia media pendukungnya (komputer dan LCD), hal ini dirasa cukup mahal.
- c. Media *lectora inspire* ini tergantung pada penyaji materi yang terdapat pada media (penyaji harus menguasai materi).

4. Langkah-langkah Pembuatan Media *Lectora Inspire*

Berikut merupakan desain media *lectora inspire*, diantaranya adalah:⁵⁹

- a. Diasumsikan telah menginstall program *lectora* versi 18 dalam komputer, jalankan program tersebut dengan mengklik ganda icon *lectora* pada dekstop atau dengan cara klik *start > All Programs > Lectora Inspire*.

⁵⁸ Muhammad Mas'ud, *ibid*, hal 2-3

⁵⁹ Basman Tompo, *Membuat Aplikasi Dan Media Pembelajaran Interaktif with Lectora Inspire 16*, (Artikel, Penerbit Ikatan Guru Indonesia DIY, 2017)

- b. Sebelum membuat materi di aplikasi, sebaiknya mempelajari *menu bar* dan *toolbar* dari *lectora*, agar tidak kesusahan dalam mengerjakan media *lectora*. Pada program *lectora* terdapat menu utama yakni menu ***file, home, insert, Test & Survey, view, dan propertis.***
- c. Langkah selanjutnya yakni membuat tittle baru dan memilih desain. Untuk membuat tittle baru pilih ***Create a New Title > New Blank Title.*** Sedangkan untuk memilih desain klik menu ***design*** (pilih salah satu jenis themes yang disenangi).
- d. Setelah itu, insert obyek. Dalam hal ini kita bisa mulai memasukkan materi, gambar, audio, video dan animas, dll. Dengan cara ***klik insert text, insert text*** dari dokumen, ***insert gambar, insert audio dan video, insert animasi*** serta ***insert tabel, shape/line, chart, Equation dan Button.***
- e. Selanjutnya, membuat tombol dan menu navigasi.
- f. Langkah berikutnya yakni mengelola chapter, section dan page.
- g. Memasukkan teks materi, audio, dan video animasi pembelajaran.
- h. Membuat soal evaluasi. Dalam hal ini kita bisa mencantumkan berbagai contoh tipe soal yakni ***True-false*** (benar-salah), ***multiple choice*** (Pilihan ganda), ***multiple responses, fill in the blank, number entry,*** dan soal menjodohkan. Peneliti memilih dua tipe soal yakni ***True-false*** (benar-salah), ***multiple choice*** (pilihan ganda).
- i. Menambahkan kuis edukasi
- j. Membuat skoring

k. Publish ke exe atau html.

5. Uji Kelayakan Media *Lectora Inspire*

Sebelum media *lectora inspire* diterapkan ke responden, maka harus dikatakan valid terlebih dahulu yakni dengan cara melakukan validasi kepada ahli desain media dan ahli materi. Istilah dari validitas sendiri menurut Arikunto, bahwasannya validitas merupakan suatu alat ukur yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu tes. Suatu tes bisa dikatakan valid jika tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur.⁶⁰

Prinsip dalam melakukan validitas ada empat yakni diantaranya adalah : 1) interpretasi yang diberikan terhadap penilaian hanya valid terhadap kriteria yang kita tuju dan diarahkan ke suatu bukti yang mendukung kecocokan dan kebenarannya, 2) kegunaan yang bisa kita buat dari hasil penilaian hanya valid terhadap kriteria yang telah ditentukan dan mendukung bukti kecocokan dan kebenarannya, 3) interpretasi dan kegunaan dari hasil asesment hanya valid ketika nilai yang dihasilkan sesuai, 4) interpretasi dan kegunaan dari hasil valid ketika konsekuensi dari interpretasi dan kegunaan ini konsisten dengan nilai kecocokan.⁶¹

Dalam validitas ini terdapat banyak jenis validitas diantaranya yakni validitas isi, validitas konstruk, validitas kriteria dan validitas muka. Dalam hal ini peneliti hanya fokus pada validitas konstruk, dikarenakan validitas konstruk merupakan validitas yang mempermasalahkan seberapa jauh

⁶⁰ Arikunto, Pengembangan Media Pembelajaran, (Jakarta:CV Bumi Pustaka, 2000), hal 67

⁶¹ Arikunto, *ibid*, hal 69

butir-butir tes yang mampu mengukur apa yang benar-benar hendak diukur sesuai dengan konsep khusus atau definisi yang telah ditetapkan.⁶²

C. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

1. Pengertian Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Pengertian yang lebih komprehensif tentang sejarah adalah kisah dan peristiwa masa lampau umat manusia. Definisi ini mengandung dua makna sekaligus yakni sejarah sebagai kisah atau cerita sebagai sejarah dalam pengertiannya secara subjektif, karena peristiwa masa lalu itu menjadi pengetahuan manusia, sedangkan sejarah peristiwa merupakan sejarah objektif, sebab peristiwa masa lampau itu sebagai kenyataan yang masih diluar pengetahuan manusia. Lapangan sejarah merupakan meliputi segala pengalaman manusia dan lukisan sejarah merupakan pengungkapan fakta mengenai apa, siapa, kapan, dimana dan bagaimana sesuatu telah terjadi.⁶³

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia dalam membangun peradaban dari masa ke masa. Pembelajaran SKI adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada kemampuan mengambil *ibrah/hikmah* (pelajaran) dari sejarah masa lalu untuk menyikapi dan menyelesaikan permasalahan masa sekarang dan kecenderungan masa depan.

⁶² Arikunto, *ibid*, hal 70

⁶³ Dudung Abdurrahman, *Metodologi Penelitian Sejarah Islam*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2011), hal 1

Keteladanan yang baik dan ibrah masa lalu menjadi inspirasi generasi penerus bangsa untuk menyikapi dan menyelesaikan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, IPTEK, seni dan lain-lain dalam rangka membangun peradaban di zamannya.⁶⁴

2. Ruang Lingkup Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Ruang lingkup mata pelajaran SKI di madrasah ibtidaiyah ini meliputi.⁶⁵

- 1) Sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW.
- 2) Dakwah Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad SAW, hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif, peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad SAW.
- 3) Peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib, keperwiraan Nabi Muhammad SAW, peristiwa Fathu Makkah, dan peristiwa akhir hayat Rasulullah SAW.
- 4) Peristiwa-peristiwa pada masa khulafaurrasyidin.
- 5) Sejarah perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing-masing

3. Standar Kompetensi Lulusan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Meningkatkan pengenalan dan kemampuan mengambil ibrah terhadap peristiwa penting SKI mulai perkembangan masyarakat Islam

⁶⁴ Permenag No 183 Tahun 2019 Bab IV Tentang Standar Kompetensi (SK) Dan Kompetensi Dasar (KD) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah

⁶⁵ Permenag No 2 Tahun 2008 Bab IV Tentang Standar Kompetensi (SK) Dan Kompetensi Dasar (KD) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah

pada masa Nabi Muhammad SAW dan para dakwah Nabi Muhammad pada periode Mekkah dan Madinah sampai perkembangan Islam di Indonesia dan di dunia. Mengapresiasi fakta dan makna peristiwa-peristiwa bersejarah, dan mengkaitkannya dengan fenomena kehidupan sosial, budaya, politik, ekonomi, dan ipteks. Meneladani nilai-nilai dan tokoh-tokoh yang berprestasi dalam peristiwa bersejarah.⁶⁶

4. Tujuan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Berikut ini merupakan tujuan dari pembelajaran SKI, diantaranya sebagai berikut:⁶⁷

- 1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah saw dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- 2) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- 3) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- 4) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.

⁶⁶ Permenag No 183 Tahun 2019 Bab IV Tentang Standar Kompetensi (SK) Dan Kompetensi Dasar (KD) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah

⁶⁷ Permenag No 2 Tahun 2008 Bab IV Tentang Standar Kompetensi (SK) Dan Kompetensi Dasar (KD) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah

- 5) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, IPTEK dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

5. Tinjauan Materi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Materi SKI dalam kurikulum PAI dan bahasa arab pada madrasah nomor 183 tahun 2019 ini diberikan pada 2 semester yakni semester ganjil dan genap. Akan tetapi, disini peneliti mengambil sampel materi untuk pengujian media pembelajaran interaktif berbasis *lectora* pada semester genap yakni bab “Khulafa’ Arrasyidin (Abu Bakar As-Shiddiq)”. Berikut ini merupakan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dari materi Khulafa’ Arrasyidin (Abu Bakar As-Shiddiq) dapat melihat tabel 2.1 dibawah ini:

**Tabel 2.1 Materi SKI Kelas 5 Semester Genap
“Khulafa’ Arrasyidin (Abu Bakar As-shiddiq)”**

Materi	Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
Khulafa’ Arrasyidin (Abu Bakar As-Shiddiq)	1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya	1.6 Menghargai kesalehan Abu Bakar as-Siddiq	1.6.1 Meyakini kesalehan abu bakar as-shiddiq
	2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air	2.6 Menjalankan sikap jujur dalam pergaulan di keluarga, sekolah, dan masyarakat	2.6.2 Membiasakan sikap jujur dalam pergaulan di keluarga, sekolah, dan masyarakat

	<p>3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan bendabenda yang dijumpainya di Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan bendabenda yang dijumpainya rumah, di sekolah dan tempat bermain</p>	<p>3.6 Menganalisis kisah teladan Abu Bakar as-Siddiq sebagai sahabat dan khalifah</p>	<p>3.6.1 Mengidentifikasi riwayat dan silsilah Abu bakar as-shiddiq 3.6.2 Menjelaskan pemerintahan Abu bakar as-shiddiq dalam berdakwah sebagai sahabat dan khalifah 3.6.3 Menyebutkan nilai-nilai positif sikap Abu bakar as-shiddiq sebagai sahabat dan khalifah 3.6.4 Menjelaskan contoh nilai-nilai positif dari Abu bakar as-shiddiq sebagai sahabat dan khalifah</p>
	<p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia</p>	<p>4.6 Mengidentifikasi keteladanan Abu Bakar as-Siddiq sebagai sahabat dan khalifah</p>	<p>1.6.1 Menceritakan perjuangan Abu bakar as-shiddiq sebagai sahabat dan khalifah 1.6.2 Menyimpulkan nilai-nilai positif Abu bakar as-shiddiq sebagai sahabat dan khalifah</p>

D. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Mc. Donald dalam buku sardiman, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya

tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting, sebagai berikut:⁶⁸

- 1) Bahwa motivasi ini mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem *neurophysiological* yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia, meski motivasi itu muncul dari dalam diri manusia, penampakannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
- 2) Motivasi ditandai dengan munculnya rasa, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- 3) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi, motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yaitu tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang atau terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Ketiga elemen tersebut dapat digariskan bahwa motivasi sebagai satu kesatuan yang kompleks. Adanya dorongan melalui tujuan, kebutuhan dan keinginan dapat menjadikan suatu perubahan energi

⁶⁸ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajagrafindo, 2014) hal 74

yang ada pada diri manusia yang memadukan rasa, emosi, dan kejiwaan untuk bertindak melakukan sesuatu.

Oleh karena itu, apa yang seseorang lihat sudah tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang ia lihat mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri.⁶⁹ Bahkan menurut Monks, kekuatan motivasi dapat dipelihara, diperkuat dan dikembangkan dengan program pendidikan.⁷⁰

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.⁷¹ Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal pemumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.⁷²

Hasil belajar akan optimal jika ada motivasi yang tepat. Jadi tugas guru bagaimana mendorong para siswa agar pada dirinya tumbuh motivasi.⁷³ Menurut Monk, motivasi belajar merupakan segi kejiwaan

⁶⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal 115

⁷⁰ Dimiyanti dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta, Rineka Cipta, 1999), hal 109

⁷¹ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, hal 75

⁷² *Ibid*, hal 76

⁷³ Sardiman, *ibid*, hal 76

yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa.⁷⁴

2. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Belajar sangat diperlukan adanya motivasi. Hasil belajar akan menjadi optimal apabila ada motivasi yang tepat. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Berikut ini ada tiga fungsi motivasi dalam belajar, sebagai berikut:⁷⁵

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. dengan kata lain, adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar akan dapat

⁷⁴ Dimiyanti dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, hal 97

⁷⁵ Sardiman, *ibid*, hal 85

melahirkan prestasi yang baik. intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.⁷⁶

Baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik sama berfungsi sebagai pendorong, penggerak, dan penyeleksi perbuatan, ketiganya menyatu dalam sikap terimplikasi dalam perbuatan. Dorongan adalah fenomena psikologis dari dalam yang melahirkan hasrat untuk bergerak dalam menyeleksi perbuatan yang akan dilakukan, karena itu baik dorongan atau penggerak maupun penyeleksi merupakan kata kunci dari motivasi dalam setiap perbuatan dalam belajar.⁷⁷

3. Indikator dan Ciri-ciri Motivasi Belajar

Pengetahuan dan pemahaman yang mendalam mengenai indikator motivasi belajar sangat diperlukan ketika akan membuat alat ukur yang berkaitan dengan motivasi belajar. Hal ini bertujuan agar alat ukur yang digunakan menjadi lebih tepat, valid, dan reliable. Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno sebagai berikut:⁷⁸

a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Anak yang mempunyai hasrat dan keinginan untuk berhasil akan cenderung berusaha dan belajar lebih giat untuk mencapai keinginannya.

⁷⁶ *Ibid*, hal 86

⁷⁷ Dimiyanti dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, hal 112

⁷⁸ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hal 23.

b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Anak yang menganggap belajar merupakan sebuah kebutuhan, akan selalu memiliki dorongan untuk terus belajar hingga kebutuhannya terpenuhi.

c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Adanya harapan dan cita-cita yang ingin diraih di masa depan, akan membuat anak akan berusaha untuk mencapai cita-cita dan impiannya. Dengan menjadikan pencapaian cita-cita sebagai tujuan dari belajar.

d. Adanya penghargaan dalam belajar

Dapat memotivasi anak untuk lebih terpacu belajarnya. Penghargaan seperti hadiah akan membuat anak merasa hasil belajarnya dihargai.

e. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Lingkungan belajar anak berpengaruh terhadap motivasi belajar anak. lingkungan belajar yang nyaman dan tenang akan membuat anak semangat untuk belajar, dan sebaliknya.

f. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Kegiatan belajar yang menarik akan meningkatkan minat siswa untuk lebih giat belajar. Sehingga anak akan senang dan tidak bosan.

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dan tidak berhenti sebelum selesai meskipun dalam waktu yang lama)
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak cepat merasa putus asa)

- 3) Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang digapai)
- 4) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
- 5) Lebih senang bekerja mandiri
- 6) Cepat merasa bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang kreatif)
- 7) Dapat mempertahankan pendapatnya (apabila sudah merasa yakin dengan sesuatu)
- 8) Tidak mudah melepas hal yang sudah diyakini
- 9) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.⁷⁹

Apabila terdapat ciri-ciri seperti di atas dalam diri seseorang, berarti orang tersebut selalu memiliki motivasi yang cukup kuat. Dalam kegiatan belajar mengajar akan berhasil dengan baik apabila siswa tekun dalam mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan berbagai masalah dan hambatan secara mandiri dan mampu mempertahankan pendapatnya.

Lebih lanjut Amin Kismoyowati, mengungkapkan ciri-ciri anak yang memiliki motivasi tinggi yaitu siswa tersebut tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, lebih mandiri, dapat mempertahankan pendapatnya. Senang dan dapat memecahkan permasalahan yang dihadapinya.

⁷⁹ Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 1990), hal 83

Berdasarkan ciri-ciri anak yang memiliki motivasi tinggi menurut Sardiman dan Amin Kismoyowati tersebut dapat ditarik kesimpulan, bahwa ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi tinggi yaitu.

- a) Tekun menghadapi tugas
- b) Ulet menghadapi kesulitan
- c) Menunjukkan minat
- d) Lebih senang bekerja mandiri
- e) Cepat merasa bosan pada tugas-tugas yang rutin
- f) Dapat mempertahankan pendapatnya
- g) Tidak mudah melepas hal yang sudah diyakini
- h) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Ciri-ciri di atas akan dijadikan sebagai kisi-kisi untuk membuat instrumen dalam penelitian ini.

Tabel 2.2 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar⁸⁰

Variabel	Indikator	Pernyataan		Jumlah Soal
		Positif	Negatif	
Motivasi Belajar	Tekun menghadapi tugas	1, 2	3, 5	4
	Ulet menghadapi kesulitan	6, 8,	7, 9	4
	Menunjukkan minat	10,	11	2
	Lebih senang bekerja mandiri	14, 16	15	3
	Cepat merasa bosan pada tugas-tugas yang rutin	18	19, 21	3

⁸⁰ Listiani Lita, *Peningkatkan motivasi belajar IPA pada materi cahaya melalui model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament siswa kelas V Kelas V SDN godean 2 Tahun 2011/2012* (Skripsi: UIN Yogyakarta, 2012)

	Dapat mempertahankan pendapatnya	22	23	2
	Tidak mudah melepas hal yang sudah diyakini	12, 24	13, 25	4
	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	17	20	2

4. Jenis dan Sumber Motivasi

Ada dua jenis motivasi yang akan dibedakan dalam motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik, sebagai berikut:

1) Motivasi intrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.⁸¹ Bila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya, maka ia secara sadar akan melakukan suatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya.⁸²

Perlu diketahui bahwa siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan, yang ahli dalam bidang studi tertentu. Satu-satunya jalan untuk menuju ke tujuan yang ingin dicapai ialah belajar, tanpa belajar tidak mungkin mencapai pengetahuan, tidak mungkin menjadi ahli.⁸³ Dorongan untuk belajar bersumber pada kebutuhan yang berisikan keharusan untuk menjadi orang yang terdidik dan

⁸¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal 115

⁸² *Ibid*, hal 116

⁸³ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, hal 90

berpengetahuan. Jadi, motivasi instrinsik muncul berdasarkan kesadaran dengan tujuan esensial, bukan sekedar atribut dan seremonial.⁸⁴

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik bila siswa menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar. Siswa belajar karena hendak mencapai tujuan yang terletak di luar hal yang dipelajarinya.

Perlu ditegaskan, bukan berarti bahwa motivasi ekstrinsik ini tidak baik dan tidak penting. Dalam kegiatan belajar mengajar tetap penting. Sebab kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis, berubah-ubah, dan juga kemungkinan komponen-komponen lain dalam proses belajar mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik.⁸⁵

5. Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa

Guru dapat menggunakan berbagai cara untuk menggerakkan atau membangkitkan motivasi belajar siswanya, antara lain sebagai berikut:⁸⁶

- a. Memberi angka. Umumnya setiap siswa ingin mengetahui hasil pengerjaannya, yakni angka yang diberikan oleh guru. Murid yang mendapat angkanya baik, akan mendorong motivasi belajarnya menjadi lebih besar. Sebaliknya, murid yang mendapat angka kurang,

⁸⁴ Syaiful Bahri, *ibid*, hal 117

⁸⁵ Sardiman, *ibid*, hal 91

⁸⁶ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: PY Bumi Aksara, 2009), hal 166-168

mungkin menimbulkan fristasi atau dapat juga menjadi pendorong agar belajar lebih baik.

- b. Pujian. Pemberian pujian kepada murid atas hal-hal yang telah dilakukan dengan berhasil besar manfaatnya sebaya pendorong belajar. Pujian menimbulkan rasa puas dan senang.
- c. Hadiah. Cara ini dapat juga dilakukan oleh guru dalam batas-batas tertentu, misalnya pemberian hadiah pada akhir tahun kepada para siswa yang mendapat hasil yang baik.
- d. Kerja kelompok. Dalam kerja kelompok dimana melakukan kerja sama dalam belajar, setiap anggota kelompok kadang-kadang perasaan untuk mempertahankan nama baik kelompok menjadi pendorong yang kuat dalam pembuatan belajar.
- e. Persaingan. Dalam kerja kelompok maupun persaingan memberikan motif-motif sosial kepada murid.
- f. Tujuan dan *level of aspiration*. Dari keluarga akan mendorong kegiatan siswa.
- g. Penilaian. Penilaian secara kontinu akan mendorong murid-murid belajar, oleh karena itu setiap anak memiliki kecenderungan memperoleh hasil yang baik.
- h. Karyawisata. Cara ini dapat membangkitkan motivasi belajar dikarenakan dalam kegiatan ini akan mendapat pengalaman langsung dan bermakna baginya.

- i. Film pendidikan. Setiap siswa merasa senang menonton film. Gambaran dan isi cerita film lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu “hasil” dan “belajar. Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.⁸⁷ Sedangkan belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.⁸⁸ Menurut Nana Syaodih Sukmadinata, hasil belajar adalah realisasi potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penugasan hasil belajar seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penugasan. Pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan motorik.⁸⁹

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan

⁸⁷ Purwanto, *Evaluasi Hasil belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008), hal 44

⁸⁸ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: PT Raja Grafindo, 2007), hlm.64.

⁸⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2005), hal 102.

siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.⁹⁰ Menurut Nawawi, hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi.⁹¹

Hasil belajar sebagai perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi bloom (aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik).⁹² Berikut penjelasan mengenai ketiga aspek tersebut.

1) Aspek kognitif

Aspek kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual. Mencakup enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, Analisis, sintesis dan evaluasi.

2) Aspek afektif

⁹⁰ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal 124

⁹¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2016), hal 5.

⁹² Wingkel, W.S, *Psikologi Pengajaran*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2004), hal 53

Aspek afektif berkenaan dengan sikap, mencakup lima aspek yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, pembentukan pola hidup.

3) Aspek psikomotorik

Aspek psikomotorik berkenaan dengan keterampilan dan kemauan bertindak. Ada tujuh aspek yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan yang kompleks, penyesuaian pola gerakan, kreativitas.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.⁹³

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi dalam buku Rusman yang berjudul “Belajar dan Pembelajaran berbasis komputer” meliputi.⁹⁴

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan-kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan

⁹³ Rusman, *ibid*, hal 23

⁹⁴ *Ibid*, hal 124

perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.⁹⁵

- 1) Faktor fisiologis, secara umum kondisis fisiologis seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan cakep, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.
- 2) Faktor psikologis, yang dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologi meliputi: intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, kognitif, dan daya nalar siswa.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembapan dan lain-lain. Belajar pada tengah hari diruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernafas juga.

⁹⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2016), Hal 5.

a) Faktor instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan faktor-faktor ini dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan guru. Faktor ini berkaitan dengan bahan ajar yang digunakan siswa selama proses pembelajaran. Bahan ajar diharapkan sebisa mungkin mampu mendukung proses pencapaian tujuan belajar dan dapat menarik perhatian siswa, sehingga akan membangkitkan motivasi siswa untuk belajar.

3. Indikator Hasil Belajar

Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Menurut Nawawi, hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.⁹⁶ Hasil belajar diartikan sebagai hasil akhir pengambilan keputusan tinggi rendahnya nilai siswa selama mengikuti proses pembelajaran, pembelajaran dikatakan berhasil jika tingkat pengetahuan siswa bertambah dari hasil sebelumnya. Hasil belajar dikatakan tuntas

⁹⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2016),

apabila telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh masing-masing guru mata pelajaran.

Berikut ini adalah tabel dari indikator peningkatan hasil belajar diantaranya:⁹⁷

Tabel 2.3 Indikator Peningkatan Hasil Belajar

No.	Ranah	Indikator
1.	Ranah kognitif 1. Pengetahuan 2. Pemahaman 3. Aplikasi 4. Analisis 5. Sintesis 6. Evaluasi	a) Dapat menunjukkan b) Dapat menjelaskan c) Dapat mendefinisikan secara lisan d) Dapat memberikan contoh e) Dapat menguraikan f) Dapat mengklasifikasikan g) Dapat menghubungkan h) Dapat menyimpulkan i) Dapat membuat prinsip umum j) Dapat menilai berdasarkan kriteria
2.	Ranah Afektif 1. Penerimaan 2. Penilaian 3. Pendalaman 4. Karakterisasi suatu nilai atau nilai-nilai kompleks	a) Menunjukkan sikap menerima dan menolak b) Kesiediaan berpartisipasi atau terlibat c) Menganggap penting dan bermanfaat d) Mengingkari e) Melembagakan atau meniadakan f) Menanamkan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari
3.	Ranah Psikomotorik a. Keterampilan bergerak dan bertindak b. Kecakapan ekspresi verbal dan non verbal	a) Mengoordinasi gerak mata, kaki dan anggota tubuh lainnya b) Membuat gerak mimik dan gerak jasmani

Dalam hal ini peneliti hanya fokus di dua ranah yakni ranah kognitif dan ranah afektif. Dimana dalam peningkatan hasil belajar melalui media

⁹⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1999), Hal 214-216

pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang bisa dilihat adalah dari ranah pengetahuan dan ranah sikap.



BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Menurut pendapat dari Sugiyono, pengembangan atau *Research and Development* ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut.⁹⁸ Sedangkan menurut Trianto, Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D) adalah serangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan.⁹⁹

B. Desain Penelitian

Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. ADDIE merupakan sebuah penjabaran dari *Analysis* (Menganalisis), *Design* (Mencancang), *Development* (Mengembangkan), *Implementation* (Menerapkan), *Evaluation* (Mengevaluasi).¹⁰⁰ Model pengembangan ini memiliki lima tahapan yang sederhana dan sistematis. Sehingga model ini menjadi mudah dipahami alur pelaksanaannya serta

⁹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal 297

⁹⁹ Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan & Tenaga Kependidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2010), hal. 206.

¹⁰⁰ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (New York: Springer, 2009), 2.

penerapan tahapannya haruslah dilaksanakan secara runtut, tidak boleh dilaksanakan secara acak. Di bawah ini merupakan alur sistematis dari pelaksanaan dari model pengembangan tersebut.



Gambar 3.1
Model Pengembangan ADDIE

1. Tahap *Analysis* (Menganalisis)

Analisis adalah pemeriksaan terhadap suatu peristiwa guna menghasilkan fakta yang tepat. Tujuan dari kegiatan analisis ini adalah untuk menentukan bagaimana proses pembelajaran dijalankan. Kegiatan analisis ini akan berbentuk kegiatan observasi. Yang berfungsi untuk mendeskripsikan permasalahan yang terjadi, untuk mengetahui kondisi peserta didik, untuk menentukan media pembelajaran yang sesuai serta untuk mengetahui sejauh mana tingkat keterampilan yang dimiliki siswa pada mata pelajaran tersebut.¹⁰¹ Yang nantinya akan menghasilkan hasil belajar yang maksimal. Tahapan analisis yang dilakukan peneliti

¹⁰¹ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (New York:Springer, 2009), hal 18

mencakup tiga hal yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik. Secara garis besar, tahapan analisis yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:¹⁰²

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan terlebih dahulu menganalisis keadaan proses pembelajaran sebagai informasi awal serta ketersediaan media pembelajaran yang mendukung terlaksananya suatu pembelajaran. Pada tahap ini akan ditentukan media pembelajaran interaktif yang dibutuhkan peserta didik untuk dikembangkan oleh peneliti. Sehingga dapat membantu peserta didik dalam belajar. Dalam menganalisis kebutuhan peserta didik ini, peneliti melakukannya dengan menggunakan teknik wawancara yakni wawancara kepala madrasah dan beberapa guru mata pelajaran SKI untuk mengetahui kebutuhan siswa dalam belajar.

b. Analisis Kurikulum

Pada analisis kurikulum ini dilakukan peneliti dengan cara memperhatikan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan dalam suatu sekolah. Hal ini dilakukan peneliti agar pengembangan yang dilakukannya sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku dan yang digunakan pada sekolah yang diteliti. Kemudian peneliti mengkaji kompetensi dasar untuk merumuskan indikator-indikator pencapaian pembelajaran untuk dimasukkan dalam instrumen

¹⁰² Benny A Pribadi, *ibid*, hal 125-132

penilaian yang akan dikembangkan. Adapun kurikulum yang digunakan di MI Tarbiyatush Shibyan I Surabaya ini menggunakan kurikulum 2013. Dalam menganalisis kurikulum yang dipakai ini peneliti menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi.

c. Analisis Karakter Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik dilaksanakan peneliti guna melihat tanggapan siswa dan sikap mengenai pembelajaran SKI. Hal ini dilakukan agar media pembelajaran interaktif yang dikembangkan peneliti sesuai dengan karakter peserta didik. Dalam menganalisis karakter peserta didik, peneliti melakukannya dengan menggunakan teknik wawancara wawancara kepala madrasah dan beberapa guru mata pelajaran SKI untuk mengetahui karakteristik peserta didik.

2. Tahap *Design* (Merancang)

Dalam model pengembangan ADDIE langkah kedua yang harus dilakukan adalah *Design* (Merancang). Dalam langkah ini diperlukan adanya kegiatan mengumpulkan objek rancangan produk, membuat rancangan produk, membuat lembar penilaian, melakukan validasi ahli dan melakukan perhitungan hasil validasi dari produk media pembelajaran interaktif berbasis *lectora* yang akan dikembangkan.¹⁰³

Tahap perancangan ini merupakan tahapan yang menentukan terhadap pengalaman belajar yang harus dimiliki oleh setiap siswa

¹⁰³ Benny A Pribadi, *Model Desain pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2011), hal 130.

selama pembelajaran. tahap perancangan ini harus mampu memberi jawaban dari permasalahan yang terjadi dengan cara mengatasi permasalahan yang terjadi pada siswa. Tahap desain produk pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Mengumpulkan objek rancangan produk

Disini, peneliti mengumpulkan objek rancangan produk berupa materi-materi SKI dari buku siswa dan buku guru. Selain itu, peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang berhubungan dengan kompetensi dasar, tujuan serta silabus mata pelajaran SKI kelas 5 MI. Perangkat ini berfungsi untuk melakukan pengembangan media pembelajaran SKI agar media tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

b. Membuat rancangan produk

Disini, peneliti mengawali dengan membuat rancangan produk.

Berikut ini merupakan spesifikasi produk yang telah dirancang:

- 1) Pastikan sudah mempunyai aplikasi *lectora inspire*
- 2) Membuat desain *storyboard*
- 3) Membuat jabaran materi pembelajaran SKI (memulai *tittle wizard*)
- 4) Menampilkan teks materi
- 5) Menyisipkan suara (suara rekaman kita sebagai narator dalam multimedia pembelajaran dimasukkan)
- 6) Video panjang mengenai pembelajaran SKI

- 7) Menyisipkan sebuah lagu tentang materi pembelajaran SKI
- 8) Membuat materi uji / soal pertanyaan
- 9) Membuat skoring / evaluasi
- 10) Mempublikasi hasil *lectora*

c. Membuat lembar penilaian

Disini, peneliti membuat lembar penilaian berupa angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa, angket motivasi dan lembar soal pre-test dan post-test.

d. Melakukan validasi ahli

Disini, peneliti melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan. Produk ini divalidasi oleh beberapa ahli, yakni ahli media, ahli materi, ahli praktisi pembelajaran.

e. Melakukan perhitungan hasil validasi

Disini, peneliti melakukan perhitungan hasil validasi ahli.

Hasil validasi ahli ini nantinya digunakan sebagai pedoman dalam merevisi produk.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan produk berdasarkan hasil penilaian validasi ahli di tahap sebelumnya. Hasil penilaian dari validasi ahli ini berpatokan pada komentar dan saran dari para validator. Setelah proses revisi atau perbaikan telah selesai, maka produk yang berbentuk media pembelajaran interaktif tersebut telah siap diterapkan dalam pembelajaran.

4. Tahap *Implementation* (Penerapan)

Tahap penerapan adalah sebuah proses terjadinya penyampaian materi oleh guru kepada siswa. Dengan makna lain implementasi merupakan sebuah kegiatan penerapan media pembelajaran yang telah layak digunakan. Media pembelajaran yang telah divalidasi tersebut kemudian diujicobakan kepada siswa. Implementasi ini merupakan sebuah evaluasi awal untuk memberikan respon umpan balik kepada implementasi media pembelajaran yang telah dikembangkan berikutnya.¹⁰⁴

Tahap ini akan dilaksanakan di MI Tarbiyatush Shibyan I Semampir Surabaya. Selama kegiatan tersebut peneliti akan mencatat segala kekurangan serta kendala yang ditemukan selama penerapan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan tersebut. Selain itu peneliti juga melakukan kegiatan pengamatan terhadap aktifitas guru dan siswa menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Selain melakukan pengamatan, peneliti juga akan memberikan angket kepada siswa serta memberi tes terkait pembelajaran SKI untuk mengukur motivasi belajar.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah sebuah proses memberikan penilaian terhadap sebuah kegiatan pembelajaran.¹⁰⁵ Evaluasi disini bertujuan untuk memberi penilaian pada media pembelajaran yang dikembangkan setelah

¹⁰⁴ Ibid, 201.

¹⁰⁵ Benny A Pribadi, *Model Desain pembelajaran*, 135.

adanya penerapan pada siswa dengan mengadakan pengamatan pada dampak yang diberikan terhadap proses pembelajaran. Evaluasi disini juga berfungsi untuk mengukur keberhasilan tujuan dari pengembangan media pembelajaran. evaluasi juga dipergunakan untuk mengukur apa saja hal yang telah dicapai oleh sasaran dan mencari berbagai informasi yang berhubungan dengan hal yang melatarbelakangi siswa berhasil mendapatkan hasil yang baik

Dari tahapan pada model pengembangan ADDIE tersebut maka dapat disimpulkan seperti pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.1
Rangkuman Aktivitas Model ADDIE

Tahap Pengembangan	Aktivitas
<i>Analysis</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati masalah yang terjadi di lapangan 2. Mengidentifikasi kondisi siswa 3. Mengidentifikasi isi materi pembelajaran 4. Menentukan produk yang akan dikembangkan
<i>Design</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang perangkat pengembangan dari produk secara detail dan rinci 2. Melakukan pengoreksian terhadap produk yang dikembangkan 3. Membuat angket validasi produk 4. Memvalidasikan produk yang dikembangkan
<i>Development</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperbaiki produk berdasarkan hasil validasi
<i>Implementation</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Uji coba produk 2. Observasi aktifitas guru dan siswa 3. Melakukan penilaian kepada siswa terkait hasil belajar pelajaran SKI
<i>Evaluation</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati dampak pembelajaran setelah adanya penerapan produk yang dikembangkan

	2. Mengukur keberhasilan tujuan dari pengembangan produk
--	--

C. Subyek Penelitian

Penelitian ini akan dijalankan di lembaga pendidikan formal yang ada di Jalan Tenggumung Wetan Merpati, Kecamatan Semampir, Kota Surabaya. Yaitu MI Tarbiyatush Shibyan I Semampir Surabaya. Peneliti memiliki asumsi bahwa MI Tarbiyatush Shibyan I Semampir Surabaya cocok untuk digunakan sebagai tempat penelitian dikarenakan memiliki latar belakang kurang meningkatnya motivasi belajar siswa dan kurang maksimalnya hasil belajar siswa kelas 5 pada mata pelajaran SKI.

Penelitian ini dilaksanakan pada kegiatan belajar mengajar semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Untuk subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 yang ada di MI Tarbiyatush Shibyan I Semampir Surabaya dengan jumlah siswa sebanyak 29 orang. Peneliti menginginkan agar penelitian ini lebih terfokus bagi siswa kelas atas. Sehingga hasil yang diharapkan bisa diperoleh secara maksimal.

D. Sumber Data

Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang menggunakan dua macam metode dalam pengumpulan data, atau yang biasa dikenal dengan istilah *mix method*. Yaitu penggabungan antara pengumpulan data menggunakan metode kualitatif dan juga metode kuantitatif. Sehingga sumber data dalam penelitian ini memiliki dua sumber juga, yaitu sumber data kualitatif dan sumber data kuantitatif.

1. Data kualitatif

Sumber data kualitatif adalah data yang didapatkan bukanlah berupa angka, melainkan didapatkan dalam bentuk kata-kata, ucapan dan sikap yang bisa diamati. Hal ini senada dengan yang disampaikan Bogdan dan Taylor. Bahwa penelitian kualitatif merupakan sebuah penelitian yang hasilnya dalam bentuk data deskriptif berupa kata yang tertulis atau dari perkataan orang-orang yang diteliti.¹⁰⁶ Data kualitatif ini akan diperoleh dari hasil wawancara kepada guru mata pelajaran SKI mengenai aplikasi *lectora inspire* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu juga diperoleh masukan, tanggapan dan saran dan validator ahli materi, ahli media, ahli praktisi pembelajaran dan guru mata pelajaran SKI.

2. Data kuantitatif

Sumber data kedua adalah data kuantitatif. Sumber ini berkaitan dengan populasi dan sampel. Populasi sendiri merupakan semua anggota dari sekelompok kejadian, orang maupun objek yang telah ditetapkan pada sebuah penelitian. Sedangkan sampel merupakan sebagian anggota dari sebuah populasi.¹⁰⁷ Data kuantitatif akan diperoleh dari hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, ahli praktisi pembelajaran dan guru mata pelajaran SKI mengenai tingkat kelayakan dari media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang telah

¹⁰⁶ Lexy J. Moelong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hal 4

¹⁰⁷ Sudaryono, *Metodologi Penelitian* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2018), hal 166

dikembangkan peneliti. Selain itu, data kuantitatif juga didapatkan dari hasil penilaian pretest dan post test.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian pengembangan aplikasi *lectora inspre* sebagai media pembelajaran interaktif ini menggunakan lima teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian. Teknik tersebut adalah :

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah sebuah teknik pengambilan data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap sebuah peristiwa secara langsung, yang nantinya bisa didapatkan informasi berupa ruang, pelaku, peristiwa, objek, perbuatan, kejadian, waktu hingga perasaan.¹⁰⁸

Observasi dilaksanakan pada tanggal 8 Maret 2022 Teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan dibantu lembar obeservasi tentang kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dan bagaimana aktivitas belajar peserta didik di dalam kelas.

2. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan yang harus dijawab oleh responden.¹⁰⁹ Penyebaran angket dilaksanakan pada tanggal 28-29 September 2022. Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data validitas tingkat kelayakan dari media *lectora*

¹⁰⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), hal 220.

¹⁰⁹ Ibid, 207

inspire dan untuk menjawab rumusan masalah yang kedua. Adapun angket yang digunakan pada pengembangan ini yaitu angket untuk tiga ahli validasi, dan angket respon siswa yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Angket Validasi Ahli Materi

Angket validasi materi digunakan untuk memvalidasi materi yang termuat dalam media. Ada dua kategori yang dinilai yaitu kategori isi pembelajaran dan kualitas bahasa. Kisi-kisi angket untuk validator materi SKI dapat dilihat pada Tabel 3.2 berikut ini:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket untuk Ahli Materi¹¹⁰

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No. Butir
1.	Aspek kelayakan isi	Materi sesuai kompetensi dasar dan indikator	1
		Materi yang disajikan mudah dipahami	2
		Kesesuaian dengan materi kelas V MI	3
		Mampu mewakili materi secara keseluruhan	4
		Soal evaluasi disusun berdasarkan materi	5
		Materi tersusun secara sistematis	6
		Kejelasan teks yang digunakan	7
2.	Aspek Kualitas Bahasa	Sistematika penulisan materi jelas	8
		Kaidah penulisan materi sesuai dengan aturan	9
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	10

¹¹⁰ Zenudin Muhammad, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Materi Perpindahan kalor Di Sekitar Kita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Inpres Merombok Menggarai Barat*, (Malang: Skripsi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020)

b. Angket Validasi Ahli Media

Angket validasi media merupakan instrumen yang digunakan untuk memvalidasi aspek pemrograman dan aspek tampilan. Kisi-kisi angket validasi media dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut ini:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket untuk Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No. Butir
1.	Aspek Tampilan	Komposisi layout tersusun rapi	1
		Kesesuaian layout pengetikan	2
		Teks yang digunakan terlihat jelas	3
		Kesesuaian warna teks dan gambar	4
		Kesesuaian penggunaan animasi	5
		Kualitas gambar terlihat dengan jelas	6
		Suara audio terdengar jelas	7
		Kemenarikan video pendukung materi	8
2.	Aspek Pemrograman	Media tergolong sederhana	9
		Ketepatan tata letak tombol navigasi	10

c. Angket Validasi Praktisi Pembelajaran

Angket validasi praktisi pembelajaran digunakan untuk memperoleh penilaian dari guru kelas V MI Tarbiyatush Shibyan I Semampir Surabaya. Angket praktisi pembelajaran terdapat di Tabel 3.4 berikut ini:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket untuk Praktisi Pembelajaran¹¹¹

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No. Butir
1.	Aspek Materi	Materi sesuai kompetensi dasar dan indikator	1
		Ketepatan cakupan isi materi	2
		Kesesuaian soal evaluasi dengan materi	3
		Penggunaan bahasa mudah dipahami	4
		Pemberian contoh sesuai dengan materi	5
		Kejelasan sistematika penyajian materi	6
2.	Aspek Media	Kejelasan suara audio	7
		Kemenarikan tampilan media	8
		Kejelasan petunjuk penggunaan media	9
		Kemudahan dalam penggunaan media	10

B. Angket Respon Siswa

Tujuannya adalah untuk mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan tampilan desain media dan materi yang termuat dalam media berbasis website. Kisi-kisi angket respon siswa disajikan pada tabel 3.5 berikut ini:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Siswa¹¹²

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No. Butir
		Materi sesuai kompetensi dasar dan indikator	1
		Kejelasan bahasa yang digunakan	2

¹¹¹ Zenudin Muhammad, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Materi Perpindahan Kalor Di Sekitar Kita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Inpres Merombok Menggarai Barat*, (Malang: Skripsi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020)

¹¹² Zenudin Muhammad, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Materi Perpindahan Kalor Di Sekitar Kita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Inpres Merombok Menggarai Barat*, (Malang: Skripsi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020)

1.	Aspek Materi	Pemahaman materi dalam media	3
		Evaluasi materi dalam media	4
		Memotivasi untuk belajar	5
		Kelengkapan materi	6
2.	Aspek Tampilan Media	Kemenarikan tampilan media	7
		Kejelasan gambar dan animasi	8
		Kemenarikan penyajian permainan	9
		Kejelasan suara audio dalam media	10

3. Wawancara

Wawancara adalah sebuah alat yang dapat dijadikan pembuktian atas informasi dan data sebelumnya. Disamping itu wawancara juga berfungsi untuk mendapatkan data secara verbal dan langsung dari narasumber.¹¹³ Wawancara dilaksanaksakan pada tanggal 9 Maret 2022. Wawancara disini dilakukan untuk mengetahui informasi terkait kegiatan belajar mengajar di kelas dan juga memberi bekal bagi peneliti untuk mendesain media pembelajaran yang akan dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan teknik wawancara terstruktur dengan instrumen berupa lembar wawancara. Hal ini bertujuan agar kegiatan wawancara bisa terfokus pada permasalahan yang dikaji serta tidak menyimpang dari masalah penelitian. Proses wawancara ini menghasilkan data yang berhubungan dengan desain pengembangan dan kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *lectora* pada mata

¹¹³ Nanang Saodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Roesda Karya, 2006), hal 216

pelajaran sejarah kebudayaan Islam untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa. Wawancara ini ditujukan kepada kepala sekolah, guru mata pelajaran SKI kelas 5, serta siswa kelas 5 MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya. Teknik wawancara ini untuk menjawab rumusan masalah pertama. Instrumen pengumpulan data dari teknik wawancara ini berupa lembar wawancara dengan 5 pertanyaan. Untuk kisi-kisi instrumen wawancara yang dilaksanakan bersama kepala sekolah dapat dilihat pada tabel 3.6, sebagai berikut ini:

Tabel 3.6 Aspek Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire digunakan saat wawancara Kepala Sekolah

No.	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
1.	Sarana Prasarana	4	1
2.	Latar Belakang	2	1
3.	Keadaan pendidik dan peserta didik	5	1
4.	Sistem Pembelajaran	3	1
5.	Visi misi lembaga	1	1

Tabel 3.7 Aspek Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire digunakan saat wawancara guru mata pelajaran SKI

No.	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
1.	Sarana Prasarana	5	1
2.	Keadaan peserta didik	1	1
3.	Konsep media pembelajaran yang diinginkan	4	1
4.	Media pembelajaran interaktif yang digunakan disekolah	2	1
5.	Media yang dibutuhkan	3	1

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan (seperti gambar, kutipan, bahan referensi lain).¹¹⁴ Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang perangkat pembelajaran dan kurikulum yang digunakan. Tak hanya itu, dokumen-dokumen pendukung seperti proful sekolah, absensi, dan foto juga diperlukan dalam penelitian ini.

5. Tes

Tes merupakan sebuah alat pengumpulan data terhadap subjek penelitian melalui sebuah pengukuran.¹¹⁵ Tes ini dilaksanakan setelah adanya penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas dari penerapan media yang dikembangkan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Tes dalam penelitian ini berbentuk *pre test* dan *post test* untuk melihat hasil belajar dari siswa kelas 5 setelah diterapkannya media *lectora inspire*.

¹¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 240.

¹¹⁵ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, dan Prosedur* (Jakarta: Prenata Media Group, 2015), 251.

Tabel 3.8 Matrik Pengumpulan Data

No	Rumusan Masalah	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
1.	Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>lectora</i> untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran SKI di MI Tarbiyatush Shibyan I Semampir Surabaya?	a. Wawancara b. Dokumentasi c. Observasi	1) Kepala sekolah 2) guru SKI 3) siswa kelas 5 MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya 4) Ahli materi 5) Ahli media
2.	Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>lectora</i> untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran SKI di MI Tarbiyatush Shibyan I Semampir Surabaya?	a. Validasi (Angket)	1) Ahli materi 2) Ahli media 3) Ahli praktisi
3.	Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>lectora</i> untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran SKI di MI Tarbiyatush Shibyan I Semampir Surabaya?	a. Angket b. <i>Pre test</i> dan <i>post test</i>	1) Siswa kelas 5 MI Tarbiyatush Shibyan I Semampir Surabaya

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mengolah dan menginterpretasikan data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian.¹¹⁶

¹¹⁶ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta:Kencana), hal 117

1. Analisis Deskriptif (Kualitatif)

Analisis deskriptif kualitatif yang diterapkan dalam penelitian pengembangan merupakan penjelasan data kualitatif dari para ahli serta responden dalam uji coba lapangan. Sumber data ini diperoleh dari hasil wawancara secara langsung dan respon tertulis pada angket. Analisis ini juga berfungsi untuk menjelaskan tahapan dari setiap pengembangan media pembelajaran dari awal hingga tahap akhir penelitian. Sehingga produk yang telah dikembangkan bisa mencapai tingkat validitas yang baik, praktis serta efektif.

2. Analisis Validitas (Kuantitatif)

Dalam menguji validitas produk, maka perlu adanya uji validitas dalam proses pengembangannya. Oleh karena itu, peneliti melakukan validasi kepada validator yang terdiri dari ahli media pembelajaran, ahli materi dan ahli praktisi pembelajaran SKI serta memberikan angket respon kepada guru dan siswa. Analisis angket validasi penilaian ini menggunakan *skala likert*. Acuan yang digunakan sebagai penilaian sebagaimana berikut ini:

Tabel 3.9
Skala Penilaian

Skor	5	4	3	2	1
Keterangan	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Tidak Baik

Untuk menganalisis respon dari validator, maka digunakan rumus:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Predikat yang diberikan dari hasil analisis validator adalah sebagai berikut:

Tabel 3.10
Skala Penilaian

Presentase	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
76% - 100%	Sangat Valid	Layak digunakan
51% - 75%	Valid	Layak digunakan dengan sedikit revisi
26% - 50%	Cukup Valid	Banyak Revisi
0% - 26%	Kurang Valid	Tidak Dapat Digunakan

3. Uji Prasyarat

Sebelum melaksanakan analisis, terdapat uji prasyarat yang perlu dilaksanakan. Uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas. Hal tersebut diuraikan sebagaimana berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data adalah uji prasyarat tentang kelayakan data untuk di analisis dengan menggunakan statistik parametrik atau nonparametrik. Melalui uji ini sebuah data hasil penelitian dapat diketahui bentuk distribusi data tersebut, yaitu berdistribusi normal atau tidak normal.¹¹⁷

Statistik parametrik dapat digunakan sebagai data lolos uji normalitas dan menghasilkan data yang berdistribusi normal. Dalam hal ini peneliti menggunakan aplikasi SPSS versi 25 dengan Uji Saphiro Wik, apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka data berdistribusi normal, tetapi apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05

¹¹⁷ Misbahuddin dan Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal 278

maka data tidak berdistribusi normal. Uji normalitas Saphiro Wik dipilih karena data peneliti kurang dari 50 responden.

4. Analisis Efektivitas

Analisis efektivitas ini digunakan untuk menentukan seberapa tinggi tingkat motivasi belajar dan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif. Untuk mengetahui tingkat motivasi siswa, peneliti menggunakan instrumen angket motivasi belajar. Dalam menghitung hasil dari angket motivasi belajar dihitung dengan *skala likert*.

Tabel 3.11 Skor Motivasi Belajar

Pernyataan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Dari hasil angket, kemudian dianalisis dengan rumus:¹¹⁸

$$K = \frac{S}{T} \times 100 \%$$

Keterangan:

K = Presentase motivasi belajar siswa

S = Total skor yang diperoleh masing-masing siswa

T = Total skor maksimum dari angket motivasi belajar

Nilai kriteria tingkat motivasi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.12 Kriteria Tingkat Motivasi

Skala Kelayakan	Kriteria
75-100%	Tinggi
50-74%	Sedang

¹¹⁸ *Ibid*, hal 129

0-49%	Rendah
-------	--------

Kemudian untuk mengetahui efektivitas motivasi terhadap media dilanjut dengan menghitung uji t, Sedangkan untuk mengetahui hasil belajar siswa, peneliti menggunakan instrumen tes. Nilai *pre-test* dan nilai *post-test* siswa yang hasilnya telah diketahui, kemudian dianalisis menggunakan perhitungan rumus uji t. Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik analisis *paired-sampel T-test*, dikarenakan teknik analisis ini digunakan untuk menentukan rata-rata dari dua variabel yang terdapat pada satu grup sampel tunggal.¹¹⁹ Rumus uji-t digunakan untuk menganalisis hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*. Berikut ini rumus uji-t menurut Sudjana dengan taraf signifikan 0,05:¹²⁰

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-2)}}$$

Nilai Md dapat diketahui dengan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

t : Uji-t

¹¹⁹ Abdul Majid, *Analisis Statistik: 5 Langkah Praktis Analisis Statistik dengan SPSS for windows*, (Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2019), hal 43

¹²⁰ Almukarramaha, Ibrahim, dan Sanusi, "Penggunaan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Resiko Bencana", *Jurnal Serambi Konstruktivis*, Universitas Serambi Mekkah banda Aceh, Vo. 1, No.1, Maret 2019:119-120

Md : Mean perbedaan nilai *post-test* dan *pre-test* ($x_2 - x_1$)

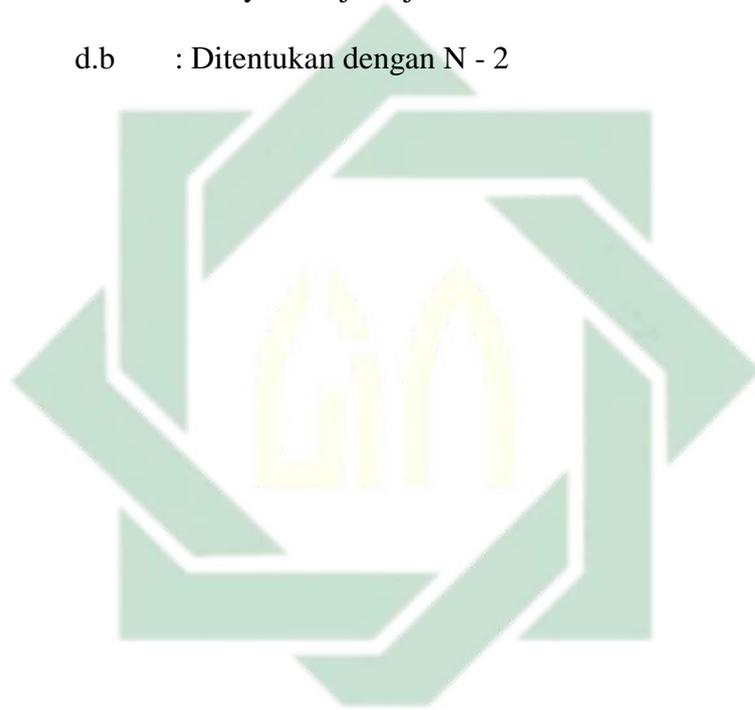
Xd : Deviasi masing-masing subjek ($d - Md$)

d : Selisih skor nilai *post-test* dan *pre-test*

$\sum X^2d$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Banyak subjek uji coba

d.b : Ditentukan dengan $N - 2$



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Profil Obyek Penelitian

1. Profil MI Tarbiyatush Shibyan I Surabaya

IDENTITAS UMUM.

1. NAMA MADRASAH : MI. TARBIYATUSH SHIBYAN I
2. ALAMAT : JL TENGGUMUNG WETAN
MERPATI 2/1
3. KELURAHAN : WONOKUSUMO
4. KECAMATAN : SEMAMPIR
5. TELEPON : 031-3710804
6. NPSN : 60720961
7. NSM : 111235780089
8. TAHUN BERDIRI : 1982
9. STATUS MADRASAH : SWASTA
10. STATUS TANAH : MILIK SENDIRI
11. E-MAIL : mi.tarshib.semampir.sby@gmail.com
12. SANDI : malikhawab
13. WEB-Site :
mitarshibsemampirsby.blogspot.com
14. KEPALA MADRASAH : HJ. NUR HAYATI S.Ag
15. KETUA YAYASAN : H.M. SHOLEH ISMAIL S.Pd
16. NO SK MENKUMHAM : AHU.3519.AH.01.02.Tahun 2008

2. Visi dan Misi MI Tarbiyatush Shibyan 1 Surabaya

a. Visi

Visi MI Tarbiyatush Shibyan 1 Surabaya: “Terwujudnya lulusan Madrasah Ibtidaiyah yang beriman, bertaqwa kepada Allah SWT, berakhlak mulia dan mengembangkan potensi didik agar menjadi anggota masyarakat yang kreatif, bertanggung jawab, demokratis serta melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi.”

b. Misi

Adapun misi MI Tarbiyatush Shibyan 1 Semampir Surabaya, yaitu:

- 1) Meningkatkan pemahaman, pengalaman dan penghayatan agama Islam.
- 2) Menegaskan tanggung jawab bersama orang tua, madrasah serta masyarakat, pemerintah pusat dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- 3) Meningkatkan rata-rata Nilai Ujian Negara/Madrasah.
- 4) Mengupayakan Madrasah Ibtidaiyah melanjutkan ke sekolah yang lebih tinggi.
- 5) Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi masyarakat yang kreatif dan demokratis.

3. Keadaan Sarana dan Prasarana

Berikut merupakan sarana dan prasarana yang digunakan dalam menunjang pelaksanaan proses pembelajaran di MI Tarbiyatush Shibyan 1 Surabaya.

Tabel 4.1
Kondisi Sarana dan Prasarana
di MI Tarbiyatush Shibyan 1 Surabaya

No	Jenis	Jumlah	Keterangan		
			Baik	Cukup	Kurang
1.	Ruang Kelas	15	√		
2.	Ruang Kepala Sekolah	1	√		
3.	Ruang Guru	2	√		
4.	Ruang Perpustakaan	1	√		
5.	Ruang Administrasi/TU	2	√		
6.	Ruang Koperasi	1	√		
7.	Musholla	1	√		
8.	Toilet Guru	2	√		
9.	Toilet Siswa	2	√		
10.	Kantin	2	√		
11.	Laboratorium Komputer	1	√		
12.	Ruang UKS	1	√		
13.	Gudang	1	√		
14.	Wastafel	2	√		
15.	Ruang BK	1	√		

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Penelitian tentang Desain Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran SKI di MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang digunakan

sebagai upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar pada peserta didik. Dalam mengembangkan produk, peneliti menggunakan langkah yang sistematis pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan. Berikut ini merupakan tahapan-tahapan yang dilaksanakan oleh peneliti:

a. Tahap *Analysis*

Tahap *analysis* adalah tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini. Dalam hal ini, peneliti melakukan studi lapangan dengan menggunakan teknik wawancara dan observasi. Peneliti melakukan wawancara bersama beberapa guru kelas V dan kepala sekolah.

1) Analisis kebutuhan

Dalam melakukan analisis kebutuhan, peneliti melakukan wawancara bersama salah satu guru yang mengajar mata pelajaran SKI. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa saat melakukan proses pembelajaran SKI, lembaga MI Tarbiyatush Shibyan ini masih menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media apapun. Menurut Bapak Pajari, S.Ag di lembaga MI Tarbiyatush Shibyan 1 juga belum pernah melakukan pembelajaran menggunakan media digital, padahal di lembaga tersebut sudah tersedia sarana dan prasarana yang mendukung untuk melakukan pembelajaran dengan media

digital. Selama kegiatan pembelajaran daring pun, para guru hanya menggunakan media whatsapp dan penugasan saja.¹²¹

Selaras dengan pendapat Bapak Pajari, S.Ag, Ibu Anik Lestari, S.Pd juga menyatakan bahwasannya media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh pendidik masih sangat kurang. Hal ini disebabkan karena masih banyak ditemukan pendidik maupun siswa yang kurang ahli dalam mengoperasikan teknologi. Menurut Ibu Anik, siswa kelas V ini lebih menyukai hal-hal baru dalam pembelajaran. Pendidik pun dalam mengajar kurang variasi dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga peserta didik merasa jenuh jika hanya mendengarkan materi melalui ceramah dan dilanjut dengan penugasan saja. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran akan sangat bermakna dan akan meningkatkan motivasi belajar siswa.¹²²

Dengan melihat kondisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwasannya peserta didik membutuhkan sebuah variasi media pembelajaran interaktif yang bisa memadukan antara materi, video, game, beserta evaluasi atau mengerjakan soal di dalam media tersebut. Hal ini sejalan dengan pernyataan Bapak Pajari, S.Ag bahwa dengan adanya perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat ini siswa maupun pendidik tidak lagi

¹²¹ Fajari, Wawancara, Surabaya, 18 april 2022 pukul 09.00-10.00

¹²² Anik Lestari, Surabaya, 18 April 2022 pukul 10.00-11.00

ketinggalan zaman dalam perkembangan IPTEK. Karena media ini mudah digunakan dan dipahami, praktis dan juga menarik.¹²³

Dengan melihat permasalahan yang ada dan kebutuhan siswa tersebut, maka peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran SKI kelas V di MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya. Adanya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* ini, harapannya dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar juga meningkat.

2) Analisis kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Hj. Nur Hayati, S.Ag, M.Pd selaku kepala sekolah di MI Tarbiyatush Shibyan, diketahui bahwa MI Tarbiyatush Shibyan I Surabaya telah menggunakan kurikulum nasional yakni kurikulum 2013.

Dalam hal ini, peneliti juga menggunakan teknik dokumentasi yang menghasilkan perangkat pembelajaran yakni RPP, silabus, Prota dan Promes. Dalam hal ini, hasil dokumentasi berupa perangkat pembelajaran yakni RPP,

¹²³ Fajari, Wawancara, Surabaya, 18 april 2022 pukul 09.00-10.00

silabus, program tahunan dan program semester dan foto dapat dilihat pada lampiran.

3) Analisis Karakteristik Siswa

Pada tahap analisis karakteristik siswa, peneliti melakukan wawancara kepada Ibu Anik Lestari, S.Pd selaku wali kelas V dan Bapak Pajari, S.Ag selaku guru pengampu mata pelajaran SKI di kelas V. Dalam hal ini, peneliti mengawalinya dengan melakukan wawancara bersama Ibu Anik Lestari, S.Pd beliau menuturkan bahwa peserta didik memiliki gaya belajar yang juga berbeda, sehingga dalam pembelajaran terdapat peserta didik yang aktif dan pasif.¹²⁴

Sejalan dengan hal tersebut, Bapak Pajari, S.Ag juga menambahkan bahwa melihat kondisi hasil belajar siswa dengan pembelajaran jarak jauh sebelum pandemi begitu tinggi berbeda dengan pembelajaran setelah pandemi di sekolah, karena ternyata yang mengerjakan tugas dirumah adalah orang tuanya. Sehingga ketika pembelajaran di kelas hasil belajar siswa tersebut rendah karena tidak ada bantuan jawaban dari orang tuanya. Hal ini dikarenakan ketika pembelajaran jarak jauh hanya diberikan tugas melalui whatsapp saja tanpa diberi penjelasan materi. Salah satunya pada mata pelajaran SKI.

¹²⁴ Anik Lestari, Surabaya, 18 April 2022 pukul 10.00-11.00

Ketika pembelajaran SKI di kelas peserta didik aktif akan tetapi cepat bosan, dan juga lebih memilih ngobrol sendiri dengan teman sebangkunya ketika guru menjelaskan materi. Bahkan ada juga yang tidur, karena guru melakukan pembelajaran secara monoton tidak pernah menggunakan media pembelajaran. Tak hanya itu, beliau juga menyatakan bahwa hal tersebut terlihat dalam pembelajaran peserta didik pasif jika diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan.¹²⁵ Hal ini dikarenakan kurangnya motivasi dalam diri siswa dalam belajar SKI, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.

Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa karakteristik siswa dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada mata pelajaran SKI perlu adanya peningkatan melalui langkah perbaikan.

b. Tahap *Design*

Tahap *design* adalah tahap dimana peneliti merancang produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Dalam hal ini, peneliti mengumpulkan data awal, membuat rancangan produk dan membuat lembar validasi ahli.

1) Mengumpulkan Data Awal

Dalam mengawali tahap *design*, peneliti mengumpulkan data yang telah diperoleh dari tahap *analysis*. Hal tersebut

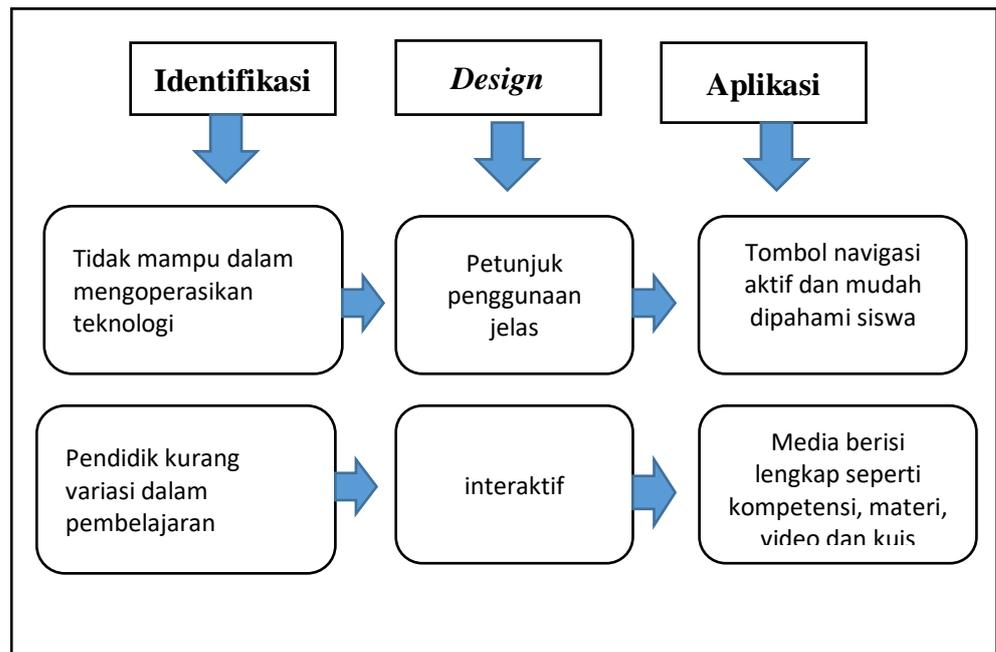
¹²⁵ Pajari, Surabaya, 18 April 2022 pukul 10.00-11.00

meliputi analisis kebutuhan, kurikulum dan karakteristik siswa yang dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Tabel 4.2
Data Awal Tahap *Analysis*

Tahap <i>Analysis</i>	Kesimpulan
Analisis kebutuhan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik dan siswa masih kurang ahli dalam mengoperasikan teknologi. 2. Pendidik hanya menggunakan metode ceramah saja. 3. Penugasan hanya melalui LKS saja. Dengan demikian, diperlukan sebuah variasi pembelajaran yang menarik berbasis digital yakni pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Pembelajaran yang bisa memadukan antara materi, video, game, beserta evaluasi atau mengerjakan soal di dalam media tersebut
Analisis kurikulum	Kurikulum 2013
Analisis karakteristik siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa aktif akan tetapi cepat bosan 2. Siswa yang malas belajar cenderung menyepelkan saat diajar 3. Memilih ngobrol sendiri dengan teman sebangku 4. Minat siswa pada mata pelajaran SKI juga masih kurang karena kurang tumbuhnya motivasi dari dalam diri siswa. 5. Siswa menyukai hal-hal baru.

Setelah ditarik kesimpulan dari tahap *analysis*, pada tahap *design* peneliti bisa mendesain tindakan apa saja yang diperlukan dari berbagai kebutuhan peserta didik kelas V MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya. Contoh sebagai berikut.



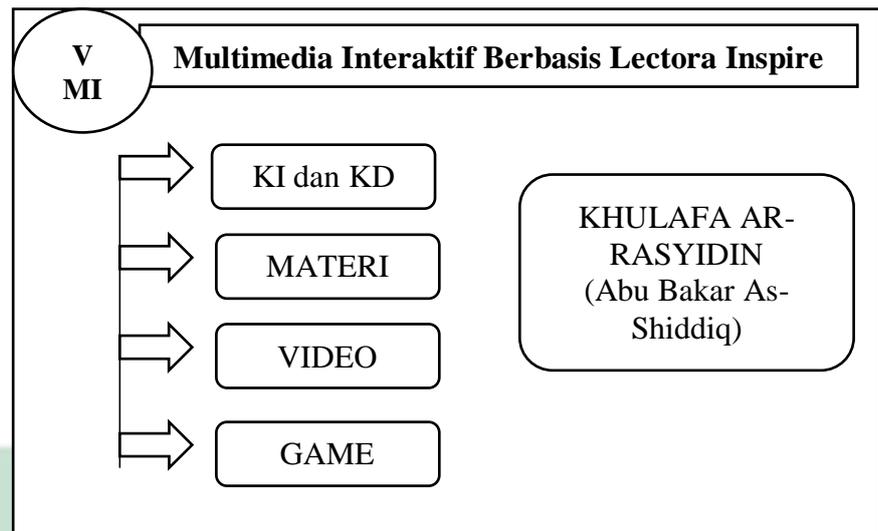
Gambar 4.1 : Contoh Identifikasi dari tahap *design*

2) Membuat rancangan produk

Dalam tahap membuat rancangan desain produk ini disesuaikan dengan karakteristik siswa dan karakteristik mata pembelajaran SKI materi Khulafa' Ar-Rasyidin (Abu Bakar As-Shiddiq. Ada beberapa langkah dalam membuat rancangan produk ini, sebagai berikut:

a) Penyusunan Kerangka

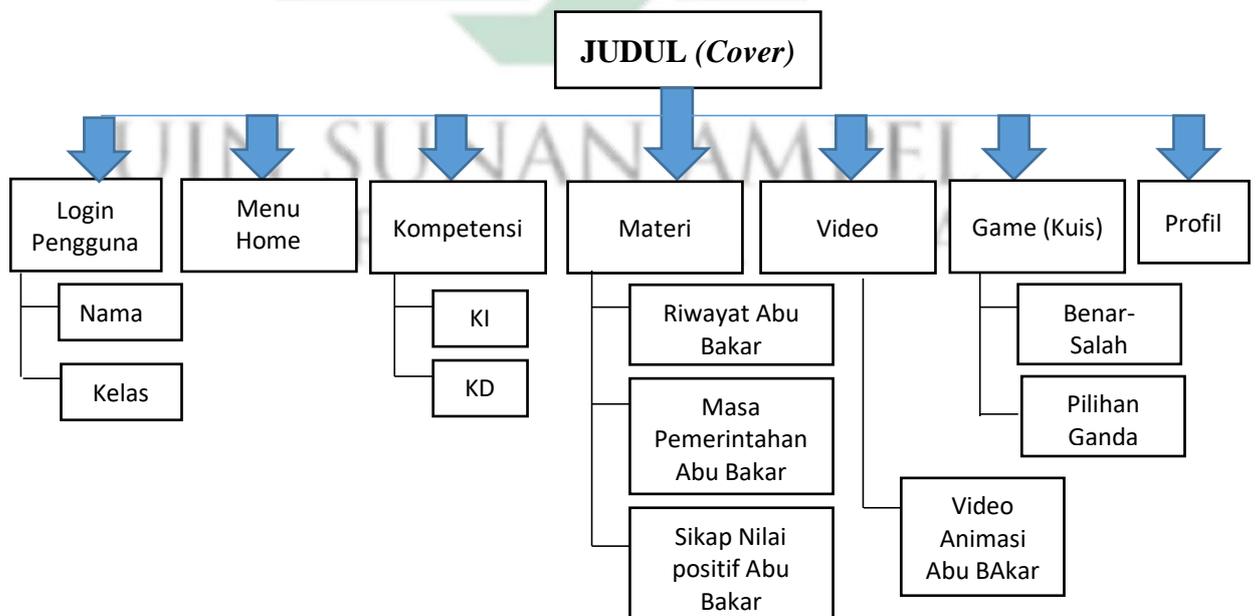
Berdasarkan analisis materi maka disusun kerangka media pembelajaran menggunakan *lectora Inspire*. Kerangka desain media pembelajaran dengan *lectora inspire* ini kemudian digambarkan dalam bentuk *storyboard* terlebih dahulu untuk mempermudah penyusunan media pembelajaran.



Gambar 4.2: Contoh Storyboard Media Lectora Inspire

b) Penentuan Sistematika

Setelah membuat *storyboard*, selanjutnya membuat peta konsep sebagai rancangan pembelajaran yang akan disajikan dalam bentuk multimedia. Contoh sebagai berikut:



Gambar 4.3: Peta Konsep Rancangan Media Lectora Inspire

Dalam menentukan sistematika materi yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran. Dalam tahap ini, ditentukan urutan penyajian materi dan desain yang digunakan. Sistematika materi dalam media pembelajaran ini dimulai dengan riwayat dan silsilah Abu Bakar As-Shiddiq, Masa Pemerintahannya, dan contoh nilai-nilai positif dari Abu bakar. Agar tidak monoton hanya mendengarkan materi, maka dalam media tersebut dicantumkan juga video animasi pembelajaran.

c) Perancangan Alat Evaluasi

Setelah materi dan video animasi tersusun dengan rapi, maka langkah selanjutnya yakni menentukan jenis latihan sebagai bentuk uji kompetensi bagi siswa. jenis latihan soal yang digunakan peneliti dalam media pembelajaran ini adalah jenis soal pilihan ganda (*multiple coise*) dan benar-salah (*True or False*).

3) Membuat lembar penilaian produk

a) Lembar Validasi Ahli

Dalam membuat lembar validasi ahli, peneliti menggunakan angket dnegan skala likert. adapun skor yang ditentukan adalah angka 1-5 dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada angket. Kriteria penilaian meliputi sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang serta

dilengkapi dengan kolom komentar dan saran dari validator yang nantinya akan digunakan sebagai acuan perbaikan dan penyempurnaan produk.

b) Lembar Respon Peserta didik

Dalam penilaian produk, peneliti juga menggunakan lembar respon peserta didik yang telah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*. Lembar angket respon peserta didik terdapat 10 pertanyaan yang akan diberikan tanda checklist (√) oleh peserta didik. Peneliti menggunakan skala likert dan menentukan skor 1-5 pada angket. Adapun kriteria penilaian meliputi sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang.

c) Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik

Untuk melihat keterlaksanaan media pengembangan interaktif berbasis *lectora inspire*, peneliti menyusun lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik yang disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Peneliti menggunakan skala likert dan menentukan skor 1 – 5 pada angket yang diisi oleh observer. Adapun kategori penilaian yang digunakan meliputi sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang.

Setelah peneliti merancang produk media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*, peneliti membuat produk tersebut sampai dengan produk siap pakai. Berikut merupakan produk awal dari media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran SKI untuk siswa kelas V.

4) Produk Awal Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran SKI Untuk Siswa Kelas V.

a) Tampilan awal

Untuk tampilan awal dari media *lectora inspire* adalah halaman untuk membuat tipe bentuk komputer/laptop atau android. Peneliti memilih portal komputer/laptop, karena peserta didik nantinya akan mengerjakan di laboratorium komputer. Berikut adalah gambar awal dari media *lectora inspire*.



Gambar 4.4: Tampilan Awal Pembuatan Media *Lectora Inspire* Produk Awal

Selanjutnya, peneliti menentukan desain *background* yang menarik bagi siswa kelas V, agar siswa senang dalam kegiatan belajar mengajarnya semangat dan minatnya meningkat. Klik design lalu arah panah *di bawah ini*, kemudian tab pada “*background wizard*” guru bisa mengatur warna background dan teks pada *chapter*. Kita juga bisa membuat *background* sendiri dengan diberi gambar-gambar yang menarik bagi siswa.



Gambar 4.5: Tampilan Tool Untuk Membuat Background

Berikut ini merupakan cover awal dari produk pengembangan ini:

Gambar 4.6: Tampilan Setelah ditambahkan Background



b) Tampilan *Home* (halaman kedua *lectora*)

Guru bisa menambahkan *chapter*, *section* atau *page* sesuai dengan kebutuhan dengan cara klik menu “HOME”. Selanjutnya buat kolom kebutuhan yakni kolom Kompetensi inti dan kompetensi dasar, materi, video animasi pembelajaran dan kuis evaluasi.



Gambar 4.7: Tampilan Tool Untuk Membuat Background

Berikut merupakan *slide* kedua setelah *cover*, sudah tersedia poin-poin yang dibutuhkan:



Gambar 4.8: Tampilan Halaman Home

c) Halaman KI dan KD

Pada halaman ini, agar terlihat lebih rapi maka guru sebelum mencantumkan KI dan KD maka diberi *button* (kolom) terlebih dahulu.



Gambar 4.9: Tampilan Tool Untuk Membuat Button



Gambar 4.10: Tampilan Tampilan Slide Kompetensi Inti



Gambar 4.11: Tampilan Slide Kompetensi Dasar

d) Halaman Materi dengan Audio Guru

Langkah selanjutnya yakni peneliti memasukkan teks materi pembelajaran SKI kelas V tentang Abu Bakar As-Shiddiq. Agar siswa tidak hanya membaca saja, maka guru bisa mencantumkan suara audio untuk menjelaskan materi secara jelas dan mudah dipahami. Tidak lupa memberi button terlebih dahulu, lalu klik “*Teks Block*” untuk menulis materi. Selanjutnya untuk memberi audio guru, klik “*insert*” lalu klik “*Audio*”, kemudian klik “*new audio recording*”.



Gambar 4.12: Tampilan Tool Untuk Mencantumkan Audio

Berikut adalah hasil pemaparan materi di sertai audio:



Gambar 4.13: Tampilan Slide Materi SKI Kelas 5 (Abu Bakar As-Shiddiq)

e) Memasukkan Video Animasi Pembelajaran

Tujuan dari dicantumkan video animasi pembelajaran ini agar anak tidak bosan dengan hanya mendengarkan materi dari audio guru. Maka dengan adanya video animasi pembelajaran diharapkan siswa akan sangat antusias dalam memahami materi Abu Bakar As-Shiddiq. Cara mencantumkan video pada *lectora inspire* yakni dengan klik “insert” kemudian klik “video” lalu “video file”.



Gambar 4.14: Tampilan Tool Untuk Mencantumkan Video



Gambar 4.15: Tampilan Slide Video Animasi Pembelajaran

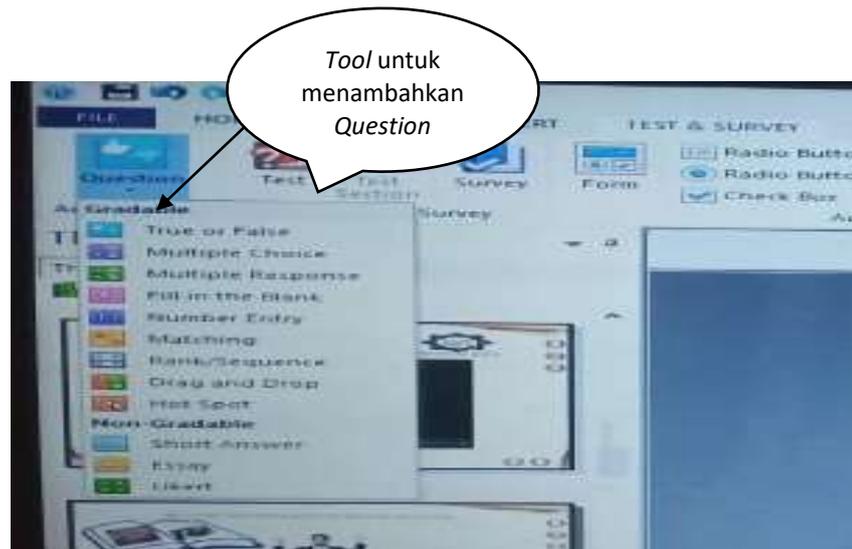
f) Membuat Soal Evaluasi

Setelah menyimak materi pembelajaran dan video pembelajaran, langkah selanjutnya yakni membuat soal evaluasi atau kuis yang berkaitan dengan materi yang telah dijelaskan. Sebelum memasuki *slide* soal evaluasi, peneliti membuat akun siswa untuk masuk kuis.



Gambar 4.16: Tampilan Slide Login Nama Pengguna

Ada banyak macam pilihan tentang tipe soal evaluasi. Peneliti disini memilih dua tipe soal yakni pilihan ganda (*multiple choice*) dan benar-salah (*True or False*). Untuk mencantumkan soal evaluasi yakni klik “*TEST & SURVEY*”, kemudian klik “*Question*”. Didalam question tersebut terdapat banyak tipe soal evaluasi.



Gambar 4.17: Tampilan *Tool* Untuk Membuat *Question*

Selanjutnya, akan muncul soal-soal yang harus dikerjakan peserta didik. Berikut merupakan contoh soal-soal evaluasi dari produk awal pengembangan media lectora yang telah dikembangkan peneliti.



Gambar 4.18: Tampilan Contoh Soal Nomor 1 Pada Kuis

g) Tampilan Hasil Kuis Evaluasi

Setelah peserta didik mengerjakan kuis, hasil nilai siswa akan muncul setelah *slide* terakhir mengerjakan kuis.



Gambar 4.16: Tampilan Hasil Setelah Mengerjakan Kuis

Berikut adalah contoh halaman hasil kuis jika sudah dikerjakan, maka nama pengguna dan kelas serta nilainya akan muncul secara otomatis. Jika soal benar semua, maka mendapat nilai 100.



Gambar 4.19: Tampilan Halaman Soal Kuis Setelah dikerjakan

h) Tampilan Fitur Halaman Akhir



Gambar 4.20: Tampilan Halaman Profil Pengembang



Gambar 4.21: Tampilan Halaman Tanda Terimakasih

i) Cek *error* dan *Publish*

Hasil produk dapat dipublish ke dalam format file *executable*, *html*, *CD*, dan juga *SCROM* dan *AICC (Online)*. sebelum guru mempublish, terlebih dahulu dilakukan pemeriksaan eror pada media. Klik menu “*Tools*” dan pilih “*Error check*”. Pastikan tidak ada eror dan warning.

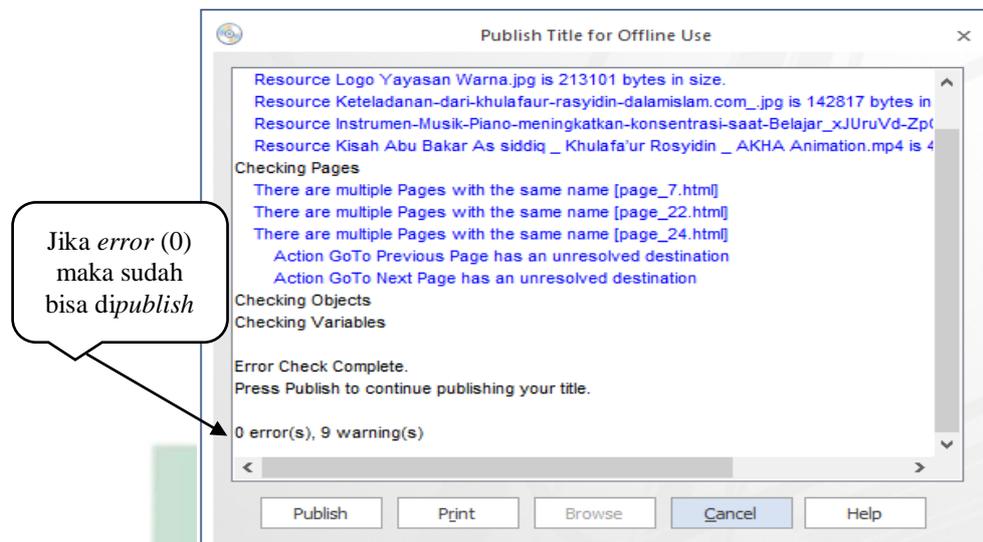


Gambar 4.22: Tampilan Tool Untuk Mengecek Error

Langkah terakhir yakni mempublish hasil akhir produk. Peneliti akan mempublish ke dalam format *EXE*. Klik “*Publish*” pada menu *HOME*, kemudian pilih “*offline*” untuk mempublish project.awt menjadi project.exe. Dengan format tersebut dapat dijalankan di berbagai operasi sistem (*windows, macintosh, dan linux*) tanpa perlu meninstal *lectora* terlebih dahulu. Akan muncul tampilan *tittle publish for online*, kemudian klik “*publish*”.



Gambar 4.23: Tampilan Tool Untuk Mempublish dari Menu Home



Gambar 4.24: Tampilan Ketika Sebelum di Publish

c. Tahap *Development*

Tahap *development* atau pengembangan ini adalah tahap dimana peneliti merealisasikan hasil validasi para ahli yang telah dilaksanakan pada tahap sebelumnya. Sehingga produk yang dikembangkan ini bisa digunakan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Dalam hal ini, peneliti akan memaparkan hasil validasi para ahli dan revisi yang diberikan validator berdasarkan komentar dan saran perbaikan.

1) Hasil Validasi Para Ahli Berdasarkan Komentar dan Saran Perbaikan

Sebelum angket divalidasi oleh validator, peneliti lebih dulu konsultasi dan mendapat ACC dari dosen pembimbing terkait dengan instrumen semua angket yang diperlukan dalam penelitian ini.

Hasil dari validasi angket berupa data kuantitatif dan akan dijabarkan menjadi data kualitatif yakni berupa komentar dan saran perbaikan, yang nantinya akan berguna bagi pengembang untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran SKI kelas V. Berikut adalah identitas subyek dari para validator ahli.

Tabel 4.3
Identitas Subyek Validator Ahli

No.	Nama	Jabatan/Keahlian	Evaluator
1.	Dr. Taufik Siraj, M.Pd.I	Dosen /Lektor (Owner & Developer Aplikasi <i>ArabEasy</i> untuk belajar cepat bahasa arab bagi pemula)	Ahli Media 1
2.	Prof. Dr. Mohammad Salik, M.Ag	Dosen dan Guru Besar dalam Bidang Pemikiran Islam di UINSA	Ahli Media 2 Ahli Materi
3.	Pajari, S.Ag	Guru Mata Pelajaran SKI	Ahli Praktisi Pembelajaran
4.	Anik Lestari, S.Pd	Guru Mata Pelajaran SKI	Ahli Praktisi Pembelajaran

a) Validasi Ahli Media

Produk pengembangan ini divalidasi oleh dua ahli desain. Validator yang pertama diberikan kepada Bapak Dr. Taufik Siraj, M.Pd.I. sedangkan validator yang kedua yakni Bapak Prof. Mohammad Salik, M.Ag. Data kualitatif dari hasil validasi dua ahli desain tersebut bisa dilihat dari

beberapa catatan dalam kolom komentar dan saran perbaikan pada lembar angket validasi ahli media.

Berdasarkan validator pertama terkait desain produk pengembangan ini terdapat beberapa catatan dari Bapak Dr. Taufik Siraj, M.Pd.I diantaranya, yakni kata “menonton video” pada video animasi pembelajaran tentang Abu Bakar As-Shiddiq perlu diganti dengan kata “mengamati video”, beliau berkata bahwa siswa diharapkan tidak hanya menonton video saja melainkan juga mengamati dan memahami apa isi video pembelajaran tersebut. Revisi kedua, *slide* data pengguna pada sebelum kuis dipindah ke halaman awal dengan login pengguna. Revisi ketiga, perlu diganti kata “*True or False*” menjadi kata “Benar-Salah”. keempat, *slide* biodata pengembang dibuat seperti *icon* petunjuk. Yang terakhir hasil produk pengembang ini perlu diberi nama aplikasi.

Sedangkan, validator kedua untuk desain produk pengembangan ini tidak ada catatan dari Prof. Dr. Mohammad Salik, M.Ag. Berdasarkan lembar validasi, beliau tidak memberikan catatan. Hal ini dapat disimpulkan bahwasannya desain pada produk pengembangan ini tidak memerlukan upaya perbaikan dan dapat di ujicobakan.

b) Validasi Ahli Materi

Validasi materi pembelajaran ini meliputi materi SKI tentang khulafa Ar-Rasyidin (Abu Bakar As-Shiddiq) yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*. Validasi ini dilakukan oleh bapak Prof. Mohammad Salik, M.Ag. Berdasarkan lembar validasi, beliau tidak memberikan catatan. Hal ini dapat disimpulkan bahwasannya materi pada produk pengembangan ini tidak memerlukan upaya perbaikan dan dapat di ujobakan.

c) Validator Ahli Praktisi Pembelajaran SKI

Dalam hal ini produk pengembangan ini divalidasi oleh dua ahli praktisi pembelajaran SKI. Validator pertama yakni diberikan kepada Bapak Pajari, S.Ag. Berdasarkan lembar validasi, tidak ada catatan dari Bapak Pajari, S.Ag. Berdasarkan lembar validasi, beliau tidak memberikan catatan. Sedangkan validator yang kedua yakni Ibu Anik Lestari, S.Pd, beliau juga tidak memberikan catatan. Hal ini dapat disimpulkan bahwasannya desain pada produk pengembangan ini tidak memerlukan upaya perbaikan dari produk ini serta dapat melanjutkan ke tahap uji coba produk.

2) Revisi Produk Berdasarkan Komentar dan Saran Perbaikan Para Ahli

Setelah produk sudah divalidasi semua oleh para validator, langkah selanjutnya adalah peneliti melakukan revisi produk sesuai dengan komentar dan saran perbaikan dari para validator. Produk ini direvisi hingga para validator menyatakan layak dan dapat diujicobakan. Berdasarkan data kualitatif diatas, berikut adalah bentuk revisi produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran SKI kelas V:

a) Revisi *intro opening* produk *lectora inspire*

Setelah divalidasi oleh para validator, terdapat beberapa komentar dan saran untuk merevisi *intro opening* produk *lectora inspire*. Berdasarkan masukan dari apak Dr.Taufik Siraj, M.Pd.I menyatakan bahwa diperlukan adanya *intro opening*, agar ketika peserta didik memulai pembelajaran interaktif rasa minatnya tinggi dan lebih terlihat hidup karena *intro* semangatnya. Berikut adalah bentuk produk sebelum direvisi dan setelah revisi:



Gambar 4.25: Tampilan Cover Sebelum Revisi



Gambar 4.26: Tampilan Cover Setelah di Revisi

b) Revisi kata “menonton video”

Setelah divalidasi oleh para validator, terdapat beberapa komentar dan saran untuk merevisi sebuah kata pada slide video animasi pembelajaran tentang Abu Bakar As-Shiddiq. Berdasarkan masukan dan saran dari ahli desain bahwasannya kata “menonton video” menjadi kata “mengamati video”. Bapak Dr. Taufik Siraj menyatakan

bahwa peserta didik diharapkan tidak hanya menonton video saja melainkan juga mengamati dan memahami apa isi video pembelajaran tersebut. Berikut adalah bentuk produk setelah revisi.



Gambar 4.27: Tampilan *Slide* Video Animasi Pembelajaran Setelah Revisi

c) Revisi Penempatan Data Pengguna/siswa

Setelah divalidasi oleh para validator, terdapat beberapa komentar dan saran untuk merevisi penempatan *slide* pada data pengguna. Berdasarkan masukan dan saran dari validator ahli desain, yang awalnya penempatan data pengguna berada di *slide* sebelum soal kuis disarankan ditempatkan di halaman awal dengan *login* pengguna. Alasannya karena agar peserta didik ketika ditengah menjalankan media *lectora* tidak terganggu, maka

diletakkan di halaman awal setelah *cover* halaman pembuka.

Berikut adalah bentuk produk setelah revisi:

Gambar 4.28: Tampilan *Slide* Data Pengguna Setelah Revisi



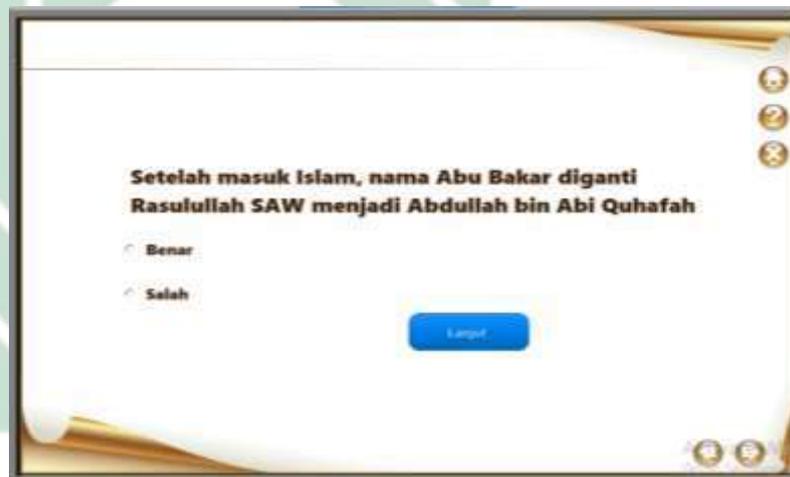
d) Revisi kata pada *slide* soal kuis

Setelah divalidasi oleh para validator, terdapat beberapa komentar dan saran untuk merevisi sebuah kata pada tipe soal kuis. Yang awalnya kata "*True or False*"

disarankan menjadi kata "Benar-salah". Alasannya karena subyek penelitian ini adalah siswa MI, maka dikhawatirkan tidak paham dengan arti dari "*True or False*" tersebut dan bertujuan agar lebih jelas untuk dimengerti siswa. Berikut adalah bentuk produk sebelum direvisi dan setelah revisi:



Gambar 4.29: Tampilan *Slide* Soal Kuis Sebelum Revisi



Gambar 4.30: Tampilan *Slide* Soal Kuis Setelah Revisi

e) Saran pemberian nama pada hasil produk akhir

Setelah divalidasi oleh para validator, terdapat komentar dan saran bahwasannya hasil dari produk akhir ini agar diberi nama sesuai kebutuhan. Nama dari media produk pengembangan ini adalah “Media *Lectora* SKI kelas 5”.

d. Tahap *Implementation*

Tahap *implementation* adalah tahap peneliti melaksanakan uji coba atas produk yang dikembangkan. Penerapan media

pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* di MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya dilaksanakan pada hari Kamis 6 Oktober 2022. Adapun sampel penerapan kali ini adalah 29 siswa kelas V. kegiatan dalam tahap *implementation* ini meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

1. Penerapan Media Pembelajaran Interaktif:

a. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan diawali dengan persiapan siswa masuk ke dalam lab komputer baik guru maupun siswa. kemudian tidak lupa dimulai dengan guru mengucapkan salam kepada siswa. Selanjutnya guru memberikan motivasi kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai, yakni tujuannya adalah untuk menumbuhkan minat siswa dalam belajar mata pelajaran SKI. Dikarenakan setiap mata pelajaran SKI dimulai peserta didik biasanya mengantuk dan bosan. Guru juga tidak lupa melakukan kegiatan apersepsi. Dalam kegiatan apersepsi berisikan kegiatan tanya jawab awal terkait dengan materi pembelajaran. Dilanjut dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.



Gambar 4.31: Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, guru juga menjelaskan bagaimana tahapan-tahapan atau cara dalam menjalankan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*.



Gambar 4.32: Guru Menjelaskan Tahapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora*

b. Kegiatan inti

Pada bagian kegiatan kedua ini, siswa masuk login terlebih dahulu dengan mencantumkan nama pengguna dan kelas, kemudian siswa membaca dan mendengarkan materi yang dijelaskan melalui audio guru dengan seksama. Setelah itu, kegiatan selanjutnya adalah mengamati video animasi pembelajaran yang berkaitan dengan materi SKI.



Gambar 4.33: Siswa Menyimak Materi



Gambar 4.34: Siswa Mengamati Video Animasi Pembelajaran SKI

Setelah mengamati video animasi pembelajaran yang berkaitan dengan materi Abu Bakar As-Shiddiq yakni peserta didik mengerjakan soal kuis evaluasi yang ada pada media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*.



Gambar 4.35: Siswa Mengerjakan Soal Kuis Evaluasi

Dalam tahap ini juga perlu adanya bimbingan dan monitor dari guru. Sehingga hal ini sangat membantu siswa jika ada yang membutuhkan bantuan.



Gambar 4.36: Kegiatan Monitoring Kegiatan Inti

c. Kegiatan Penutup

Hasil nilai siswa sudah muncul secara otomatis di setiap komputer masing-masing siswa, jadi guru berkeliling dengan mencatat hasil nilai kuis tiap anak. Peserta didik mendengarkan kesimpulan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu peserta didik mengisi lembaran angket respon peserta didik yang sudah disiapkan. Dan yang terakhir adalah kegiatan merefleksikan kegiatan pembelajaran dengan menanyakan bagaimana melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*.

2. Hasil Observasi Kegiatan Guru

Selama proses penerapan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dilaksanakan, aktivitas guru diamati oleh seorang observer. Dalam hal ini, peneliti dibantu oleh guru kelas V yakni ustazah Anik Lestari, S.Pd. Kegiatan ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian atas model pembelajaran yang dikembangkan. Berikut adalah hasil kegiatan observasi aktivitas guru.

Tabel 4.5
Lembar Observasi Kegiatan Guru

No	Pernyataan	Penilaian skor					Komentar
		1	2	3	4	5	
KEGIATAN PENDAHULUAN							
1.	Menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk					√	

	mengikuti proses pembelajaran.							
2.	Memberikan motivasi kepada siswa				√			
3.	Melakukan kegiatan apersepsi					√		
4.	Menyampaikan tujuan pembelajaran					√		
5.	Menjelaskan tahapan kegiatan pembelajaran					√		
KEGIATAN INTI								
6.	Materi pembelajaran yang dijelaskan menggunakan bahasa yang mudah dipahami					√		
7.	Menguasai materi pembelajaran dengan baik					√		
8.	Memberikan respon terhadap pernyataan dan aktivitas siswa				√			
9.	Memberikan bimbingan dan arahan selama proses pembelajaran					√		
KEGIATAN PENUTUP								
10.	Menyimpulkan materi pembelajaran					√		
11.	Melakukan penilaian pembelajaran				√			
12.	Merefleksikan kegiatan bersama guru				√			
TOTAL SKOR MASING-MASING		0	0	0	20	40		
JUMLAH SKOR							56	
JUMLAH SKOR MAKSIMAL							60	
NILAI AKHIR							93,33	

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru didapatkan nilai akhir sebesar 93,33 (Sangat Baik), sehingga dapat disimpulkan

bahwa guru telah melaksanakan model pembelajaran sesuai dengan sintaks yang telah dikembangkan dengan baik.

3. Hasil Observasi Kegiatan Siswa

Selama proses penerapan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dilaksanakan, aktivitas guru diamati oleh seorang observer. Dalam hal ini, peneliti dibantu oleh guru kelas V yakni Ibu Anik Lestari, S.Pd. Kegiatan ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian atas media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut adalah hasil kegiatan observasi aktivitas guru.

Tabel 4.6
Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No	Pernyataan	Penilaian skor					Ko men tar
		1	2	3	4	5	
KEGIATAN PENDAHULUAN							
1.	Mengikuti kegiatan pembukaan tepat waktu					√	
2.	Menyimak motivasi dari guru					√	
3.	Menanggapi apersepsi dari guru sebelum mengerjakan media pembelajaran interaktif				√		
4.	Mencatat tujuan pembelajaran di buku tulis					√	
5.	Menyimak penjelasan tentang tata cara penggunaan media lectora inspire					√	
KEGIATAN INTI							
6.	Menyimak materi yang dijelaskan melalui audio guru dengan seksama				√		
7.	Mengamati video animasi yang berkaitan dengan materi					√	

	pembelajaran yang ada di media <i>lectora inspire</i>						
8.	Bermain kuis yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang ada di media <i>lectora inspire</i>					√	
9.	Mengerjakan lembar kerja yang diberikan oleh guru				√		
KEGIATAN PENUTUP							
10.	Mendengarkan kesimpulan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru					√	
11.	Mengumpulkan tugas lembar kerja yang diberikan oleh guru					√	
12.	Mengumpulkan tugas tepat waktu				√		
13.	Merefleksikan kegiatan pembelajaran					√	
TOTAL MASING-MASING SKOR		0	0	0	16	45	
TOTAL SKOR KESELURUHAN		59					
JUMLAH SKOR MAKSIMAL		65					
NILAI AKHIR		90,76					

Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik didapatkan nilai akhir sebesar 90,76 (Sangat Baik), sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Hal ini didukung dengan pemahaman dan pembiasaan literasi digital yang baik sehingga tidak menyulitkan peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran yang dilaksanakan.

4. Hasil Angket Respon Peserta Didik Terhadap Pelaksanaan Media Pembelajaran Interaktif yang Telah Dikembangkan

Pelaksanaan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* perlu adanya umpan balik dari peserta didik, sehingga peneliti memberikan angket untuk mengetahui respon atas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Adapun hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*.

Tabel 4.7
Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor	Kategori
1	Materi ini sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator SKI kelas 5	91	Sangat Baik
2	Materi yang dicantumkan mencakup keseluruhan materi SKI	93	Sangat Baik
3	Soal pertanyaan sesuai dengan materi SKI yang dipelajari	89	Sangat Baik
4	Bahasa yang digunakan dalam media <i>lectora inspire</i> ini jelas dan mudah dipahami	87	Sangat Baik
5	Pemberian contoh dalam media <i>lectora inspire</i> sesuai dengan materi SKI yang dipelajari	93	Sangat Baik
6	Materi yang dijelaskan sistematis dan runtun.	87	Sangat Baik
7	Suara audio dalam media <i>lectora inspire</i> terdengar jelas	89	Sangat Baik
8	Saya tertarik menggunakan media <i>lectora inspire</i> sebagai media pembelajaran interaktif untuk diterapkan dalam pembelajaran	91	Sangat Baik
9	Petunjuk penggunaan media <i>lectora inspire</i> ini sudah jelas	92	Sangat Baik
10	Menurut saya media <i>lectora inspire</i> ini mudah diakses dan mudah digunakan	90	Sangat Baik

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik diketahui bahwa semua aspek mendapatkan respon sangat baik yang dilihat dari rata-rata nilai yang diberikan oleh peserta didik. Dari sepuluh

item pernyataan yang ditentukan rata-rata nilai yang didapatkan adalah 90,2 (Sangat Baik). Hal ini sebagai bukti bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* mendapatkan respon yang baik dari 29 peserta didik kelas V MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya.

5. Hasil Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Motivasi siswa diukur berdasarkan angket yang telah disediakan dengan delapan aspek yaitu tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat, lebih senang bekerja mandiri, cepat merasa bosan pada tugas-tugas yang rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepas hal yang sudah diyakini, dan senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Sedangkan hasil belajar diukur berdasarkan indikator yang sesuai dengan kompetensi dasar mata pelajaran SKI. Hasil motivasi dan hasil belajar siswa setelah mendapatkan penerapan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, hal ini bisa dilihat di lampiran.

Dari data tersebut didapatkan hasil bahwa jumlah siswa yang masuk kategori tinggi yaitu 17 siswa dari 29 siswa, 8 siswa kategori sedang, dan 4 siswa kategori rendah. Hal ini mengalami peningkatan dari sebelum adanya penerapan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Sebelumnya ada 15 siswa dari 29 siswa yang masih memiliki motivasi rendah pada mata pelajaran SKI, dan

hanya 5 siswa saja yang memiliki motivasi tinggi. Sedangkan pada *post-test* hasil belajar setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif yang dikembangkan,

e. Tahap *Evaluation*

Tahap *evaluation* merupakan tahap akhir yang dilaksanakan oleh peneliti. Pada tahap ini, peneliti melakukan perbaikan atas revisi yang telah dilaksanakan pada tahap-tahap sebelumnya, dengan demikian produk pengembangan ini menjadi produk siap pakai. Berikut ini merupakan produk akhir dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran SKI kelas V:

1) Tampilan awal

Tampilan awal ini dimulai dengan cara mengklik file media *lectora inspire* yang sudah siap jadi yang telah disiapkan di tiap komputer. Produk ini berbentuk file *EXE*, sehingga tidak memerlukan menginstall aplikasi media *lectora inspire*.

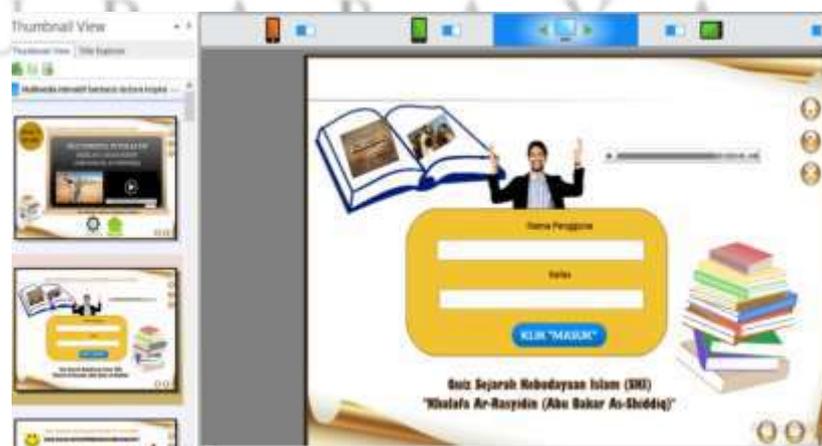


Gambar 4.37: Tampilan Halaman Pembuka (Cover) Pada Produk Akhir

Setelah masuk halaman pembuka (*cover*), maka langkah selanjutnya yakni melanjutkan *slide* berikutnya dengan cara klik panah arah kanan (*next*) yang berada di pojok kanan bawah.

2) Halaman Data Pengguna

Berikut ini merupakan tampilan *login slide* data pengguna yang awalnya berada di *slide* sebelum mengerjakan soal kuis, berdasarkan masukan validator halaman login ini dipindah ke *slide* kedua setelah halaman pembuka (*cover*):



Gambar 4.38: Tampilan Login Data Pengguna Pada Produk Akhir

Setiap siswa mengisi kolom nama pengguna beserta kelasnya, kemudian klik kolom “Klik Masuk” untuk melanjutkan *slide* berikutnya yakni halaman menu *Home*.

3) Tampilan *Home*

Halaman tampilan *home* ini berisikan Kompetensi inti dan kompetensi dasar, Materi, video dan *game*. Berikut ini merupakan tampilan *home* media *lectora inspire* dari produk pengembangan penelitian ini:



Gambar 4.39: Tampilan Halaman *Home* Pada Produk Akhir

Setelah masuk ke halaman *home* dari media *lectora* ini, maka pengguna bisa masuk ke halaman salah satu dari kolom yang tersedia. Kolom yang harus di buka adalah kolom kompetensi inti dan kompetensi dasar.

4) Halaman KI dan KD

Dalam hal ini peneliti menambahkan suara audio instrumen penenang, yang bertujuan ketika siswa membaca KI dan Kd tidak merasa bosan. Berikut merupakan tampilan slide kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD).



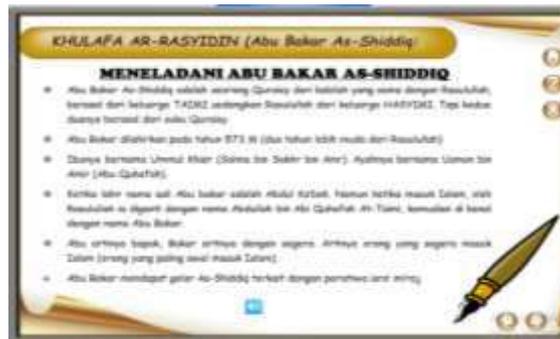
Gambar 4.40: Tampilan Halaman Kompetensi Inti Pada Produk Akhir



Gambar 4.41: Tampilan Halaman Kompetensi Dasar Pada Produk Akhir

5) Halaman Materi dengan Audio

Setelah peserta didik membaca halaman KI dan KD dari mata pelajaran SKI tentang Abu Bakar As-Shiddiq, maka langkah selanjutnya adalah mendengarkan penjelasan materi pembelajaran. Materi yang dijelaskan diantaranya: Meneladani Abu Bakar As-Shiddiq, Masa Pemerintahannya, dan contoh sikap positif dari Abu Bakar As-Shiddiq.



Gambar 4.42: Tampilan Halaman Materi Pada Produk Akhir

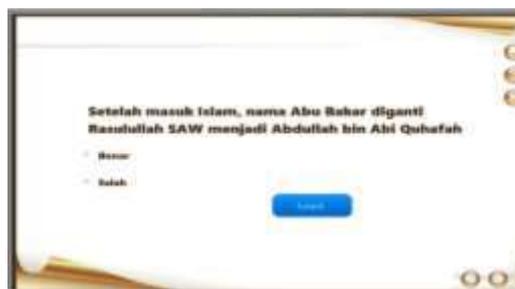
6) Halaman Video Animasi Pembelajaran



Gambar 4.43: Tampilan Halaman Video Animasi Pada Produk Akhir

7) Halaman Soal Kuis

Setelah peserta mengamati video secara seksama, maka langkah berikutnya adalah mengerjakan soal kuis. Disini ada dua tipe soal yakni benar-salah dan pilihan ganda. Terdapat masukan dari validator bahwa kata *true-false* dalam media diganti dengan benar-salah saja. Terdapat 10 soal benar-salah dan 10 soal pilihan ganda. Berikut contoh soal setelah direvisi.



Gambar 4.44: Tampilan Halaman Soal Quis Pada Produk Akhir

8) Halaman Hasil Kuis (Evaluasi)

Setelah peserta didik menyelesaikan soal kuis, maka setelah slide soal terakhir kuis akan muncul halaman hasil kuis yang telah dikerjakan dan sudah tertera nama penggunanya.



Gambar 4.45: Tampilan Halaman Hasil kuis Pada Produk Akhir

Jika sudah dikerjakan, maka nama pengguna dan kelas serta nilainya akan muncul. Jika soal benar semua maka nilainya 100.

9) Tampilan *Fitur* Halaman Akhir



Gambar 4.47: Tampilan Profil Pengembang



Gambar 4.49: Tampilan Akhir

2. Hasil Penelitian Tentang Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Yang Telah Dikembangkan Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran SKI di MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya

Selanjutnya, peneliti melakukan validasi kepada para ahli guna mengetahui kelayakan produk. Dalam memvalidasi produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* ini, para validator menggunakan kriteria penskoran nilai berdasarkan *skla likert*. Berikut ini merupakan penyajian data analisis angket validasi para ahli materi, media dan praktisi pembelajaran.

Validasi pengembangan media pembelajaran interaktif dilakukan oleh Bapak Dr. Taufik Siraj, M.Pd.I dan bapak Prof. Dr. Mohammad Salik, M.Ag. Sedangkan, validasi materi pembelajaran SKI kelas V dilakukan oleh Bapak Prof. Dr. Mohammad Salik, M.Ag. serta dari pihak praktisi pembelajaran dilakukan oleh Bapak Pajari, S.Ag.

a. Hasil validasi ahli materi

Produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* ini di validasi oleh Bapak Prof. Dr. Mohammad Salik, M.Ag. Validasi produk pengembangan kepada ahli materi ini dilakukan pada tanggal 4 September 2022. Paparan hasil penilaian ahli materi ini diajukan oleh peneliti dengan menggunakan instrumen angket berupa kuisioner terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*. Aspek penilaian terdiri dari aspek kelayakan isi materi dan kualitas bahasa. Data kuantitatif dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut ini:

Tabel 4.8
Hasil Validasi Ahli Materi
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis
Lectora Inspire

No	Aspek	Pernyataan	Penilaian skor				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan Isi	Susunan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>lectora inspire</i> sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator				√	
2.		Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>lectora inspire</i> mudah dipahami				√	
3.		Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>lectora inspire</i> sesuai dengan materi kelas V SD/MI				√	
4.		Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>lectora inspire</i> mampu mewakili materi secara keseluruhan				√	

5.		Soal evaluasi disusun berdasarkan materi yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>lectora inspire</i>				√	
6.		Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>lectora inspire</i> tersusun secara sistematis				√	
7.		Kejelasan teks yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>lectora inspire</i>				√	
8.	Kualitas Bahasa	Sistematika penulisan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>lectora inspire</i> jelas dan mudah dipahami				√	
9.		Kaidah penulisan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>lectora inspire</i> sesuai dengan EYD				√	
10.		Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>lectora inspire</i> mudah dipahami				√	
TOTAL MASING-MASING SKOR			0	0	0	40	0
JUMLAH SKOR KESELURUHAN			50				
NILAI AKHIR			80				

Berdasarkan hasil tabel 4.8 pengembangan materi pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan nilai akhir sebesar 80 (Valid). Adapun simpulan validasi yang diberikan oleh validator yakni layak tanpa revisi. Oleh karena itu, pengembangan materi pembelajaran layak digunakan dalam proses pengembangan media interaktif berbasis *lectora inspire*.

b. Hasil Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire*

Dalam melaksanakan validasi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* terdapat beberapa aspek yang perlu untuk diberikan penilaian. Aspek penilaian terdiri dari aspek tampilan dan aspek pemograman. Adapun hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.9
Hasil Validasi Ahli Media 1

No	Aspek	Pernyataan	Penilaian skor				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek Tampilan	Komposisi layout tersusun rapi				√	
2.		Kesesuain layout pengetikan				√	
3.		Teks yang digunakan terlihat jelas				√	
4.		Kesesuaian warna teks dan gambar				√	
5.		Kesesuaian penggunaan animasi				√	
6.		Kualitas gambar terlihat dengan jelas				√	
7.		Suara audio terdengar jelas					√
8.	Aspek Pemograman	Kemenarikan video pendukung materi					√
9.		Media tergolong sederhana					√
10.		Ketetapan tata letak tombol navigasi					√
TOTAL MASING-MASING SKOR			0	0	0	24	20
TOTAL KESELURUHAN SKOR			50				
NILAI AKHIR			88				

Berdasarkan hasil 4.9, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang dikembangkan mendapatkan nilai akhir sebesar 88 (Valid). Ada beberapa masukan dan saran dari validator, diantaranya adalah penambahan intro pada halaman pembuka, penempatan halaman data pengguna, perubahan kata dari menonton video menjadi mengamati video, dan pemberian nama pada aplikasi *lectora inspire* ini. Adapun simpulan validasi yang diberikan oleh validator yakni layak digunakan dengan revisi. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kedua, produk ini divalidasi oleh Bapak Prof. Dr. Mohammad Salik, M.Ag. Validasi produk pengembangan kepada ahli media kedua ini dilakukan pada tanggal 4 September 2022. Paparan hasil penilaian ahli media kedua ini diajukan oleh peneliti dengan menggunakan instrumen angket berupa kuisioner terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*. Data kuantitatif dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut:

Tabel 4.10
Hasil Validasi Ahli Media 2
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis
Lectora Inspire

No	Aspek	Pernyataan	Penilaian skor				
			1	2	3	4	5
1.		Komposisi layout tersusun rapi				√	
2.		Kesesuain layout pengetikan				√	
3.		Teks yang digunakan terlihat jelas				√	

4.	Aspek Tampilan	Kesesuaian warna teks dan gambar				√	
5.		Kesesuaian penggunaan animasi				√	
6.		Kualitas gambar terlihat dengan jelas				√	
7.		Suara audio terdengar jelas				√	
8.	Aspek Pemograman	Kemenarikan video pendukung materi				√	
9.		Media tergolong sederhana				√	
10.		Ketetapan tata letak tombol navigasi				√	
TOTAL MASING-MASING SKOR			0	0	0	40	0
TOTAL KESELURUHAN SKOR			50				
NILAI AKHIR			80				

Berdasarkan hasil tabel 4.10 pengembangan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan mendapatkan nilai akhir sebesar 80 (Valid). Adapun simpulan validasi yang diberikan oleh validator yakni layak tanpa revisi. Berdasarkan ahli media ke-2 ini menyatakan pengembangan media pembelajaran interaktif layak digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran

Produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* ini divalidasi oleh Ibu Ani Lestari, S.Pd. Validasi produk pengembangan kepada ahli praktisi pembelajaran ini dilakukan pada tanggal 5 September 2022. Aspek penilaian validasi praktisi pembelajaran terdiri dari aspek materi dan aspek

media. Paparan hasil penilaian ahli media kedua ini diajukan oleh peneliti dengan menggunakan instrumen angket berupa kuisioner terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*. Data kuantitatif dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut:

Tabel 4.11
Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis
Lectora Inspire

No	Aspek	Pernyataan	Penilaian skor				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek Materi	Materi sesuai kompetensi dasar dan indikator					√
2.		Ketepatan cakupan isi materi					√
3.		Kesesuaian soal evaluasi dengan materi					√
4.		Penggunaan bahasa mudah dipahami					√
5.		Pemberian contoh sesuai dengan materi				√	
6.		Kejelasan sistematika penyajian materi					√
7.	Aspek Media	Kejelasan suara audio					√
8.	Media	Kemenarikan tampilan media					√
9.		Kejelasan petunjuk penggunaan media					√
10.		Kemudahan dalam penggunaan media					√
TOTAL MASING-MASING SKOR			0	0	0	4	45
TOTAL KESELURUHAN SKOR			50				
NILAI AKHIR			98				

Berdasarkan hasil tabel 4.11 hasil validasi praktisi pembelajaran terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan mendapatkan nilai akhir sebesar 98

(Valid). Adapun simpulan validasi yang diberikan oleh validator yakni layak tanpa revisi. Berdasarkan ahli praktisi pembelajaran ini menyatakan pengembangan media pembelajaran interaktif layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Penelitian Tentang Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Yang Telah Dikembangkan Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran SKI di MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya

a. Data Motivasi Siswa dan Hasil Belajar Siswa

1) Data Motivasi Siswa

Data motivasi siswa diperoleh dari angket motivasi yang ditinjau dari aspek tekun menghadapi tugas, Ulet menghadapi kesulitan, Menunjukkan minat, Lebih senang bekerja mandiri, Cepat merasa bosan pada tugas-tugas yang rutin, Dapat mempertahankan pendapatnya, Tidak mudah melepas hal yang sudah diyakini, dan Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Angket yang disusun menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Angket motivasi ini memiliki 25 indikator. Berikut data motivasi siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *lectora inspire*. Data hasil motivasi siswa kelas V sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Hal ini bisa dilihat dilampiran.

2) Data Hasil Belajar Siswa Pada SKI

Soal pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan atau pemahaman siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* dan post-test digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*. Soal yang diberikan berupa 10 butir soal dengan dua tipe soal yakni benar-salah dan pilihan ganda dengan kriteria tiap soal mendapat 10 skor. Adapun perolehan data pada *pretest* dan *post-test* bisa dilihat di lampiran halaman 14.

b. Analisis Motivasi Siswa dan Hasil Belajar Siswa

1) Analisis Motivasi Siswa

Motivasi siswa diukur dari pengisian angket motivasi siswa sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*.

a) Analisis Motivasi Siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*.

Hasil dari pengisian angket motivasi awal siswa menunjukkan bahwa rata-rata motivasi siswa dari 29 siswa kelas V MI Tarbiyatush Shibyan adalah 61,31 dan standar deviasinya adalah 14. Rata-rata dari skor motivasi siswa tersebut digunakan untuk mengelompokkan tingkat motivasi siswa yang dikempokkan menjadi motivasi tinggi, sedang, dan rendah. Hasil dari motivasi siswa sebelum menggunakan

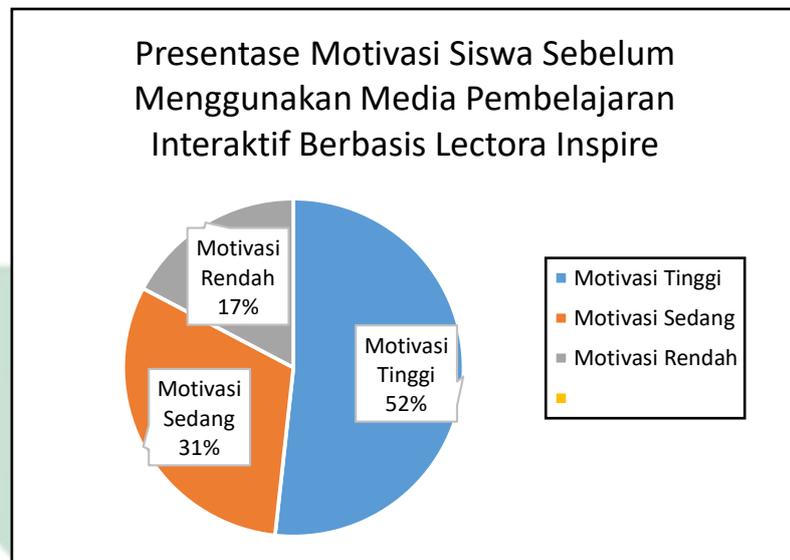
media pembelajaran inetarktif berbasis *lectora inspire*. Hal ini bisa dilihat pada lampiran halaman 12.

Berdasarkan data tersebut, jumlah siswa yang termasuk dalam kategori motivasi tinggi sebanyak 5 siswa, kategori motivasi sedang sebanyak 9 siswa, dan kategori motivasi rendah sebanyak 15 siswa. Hasil analisis data tersebut lalu diubah dalam bentuk presentase. Hasil presentase untuk setiap kategori adalah sebanyak 52% siswa dengan motivasi berprestasi tinggi, 31% siswa termasuk dalam kategori motivasi berprestasi sedang, dan 17% siswa bermotivasi rendah. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwasannya motivasi berprestasi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* termasuk dalam kategori rendah.

Berikut disajikan diagram lingkaran untuk menggambarkan masing-masing kategori motivasi berprestasi siswa sebelum

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*.



Gambar 4.50: Diagram Lingkaran Presentase Motivasi Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire*

- b) Analisis Motivasi Siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*.

Hasil dari pengisian angket motivasi awal siswa menunjukkan bahwa rata-rata motivasi siswa dari 29 siswa kelas V MI Tarbiyatush Shibyan adalah 91,13 dan standar deviasinya adalah 5. Rata-rata dari skor motivasi siswa tersebut digunakan untuk mengelompokkan tingkat motivasi siswa yang dikempokkan menjadi motivasi tinggi, sedang, dan rendah. Hasil analisis motivasi siswa setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* bisa dilihat pada lampiran halaman

Jumlah siswa yang termasuk dalam kategori motivasi tinggi sebanyak 17 siswa, kategori motivasi sedang sebanyak 8 siswa, dan kategori motivasi rendah sebanyak 4 siswa. Hasil analisis data tersebut lalu diubah dalam bentuk presentase. Hasil presentase untuk setiap kategori adalah sebanyak 59% siswa dengan motivasi berprestasi tinggi. 27% % siswa termasuk dalam kategori motivasi berprestasi sedang, dan 14% siswa bermotivasi rendah. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwasannya motivasi berprestasi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* termasuk dalam kategori rendah. Berikut disajikan diagram lingkaran untuk menggambarkan masing-masing kategori motivasi berprestasi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis

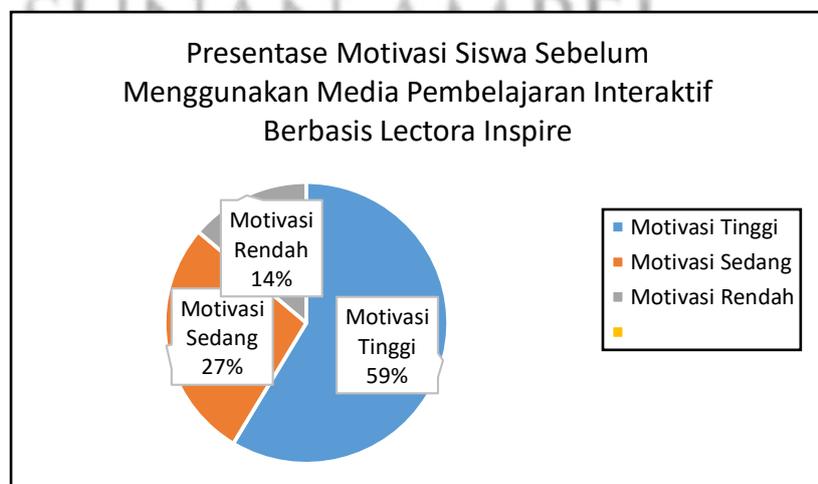


Diagram 4.51: Diagram Lingkaran Presentase Motivasi Siswa Setelah Menggunakan Media *lectora inspire*. Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire*

Dengan demikian, hasil analisis motivasi siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* ini dapat disimpulkan bahwasannya siswa mengalami peningkatan dimana motivasi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* termasuk dalam kategori “rendah” dimana terdapat 5 siswa dengan presentase 52% yang memiliki motivasi tinggi, 9 siswa dengan presentase 31% yang memiliki motivasi sedang, dan 15 siswa dengan presentase 17% yang memiliki motivasi rendah. Sedangkan motivasi siswa setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* termasuk dalam kategori “tinggi” dimana terdapat 17 siswa dengan presentase 59% siswa dengan motivasi berprestasi tinggi. 8 siswa dengan presentase 27% % termasuk dalam kategori motivasi sedang, dan 4 siswa dengan presentase 14% masuk dalam kategori siswa yang memiliki motivasi rendah.

Langkah selanjutnya adalah menghitung uji t untuk mengetahui apakah motivasi siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* terdapat efektivitas pada mata pelajaran SKI. Sebelum melaksanakan analisis data, peneliti melakukan uji prasyarat yakni uji normalitas terhadap data motivasi siswa mata pelajaran SKI peserta didik kelas V MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya.

a) Uji Normalitas Data

Dalam menentukan jenis analisis data yang hendak digunakan untuk menganalisis data motivasi siswa sebelum dan setelah diterapkan media pembelajaran interaktif, diperlukan adanya uji normalitas yang digunakan untuk mengetahui data telah berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Berikut adalah hasil uji normalitas data motivasi siswa sebelum dan setelah diterapkan media pembelajaran interaktif. Pada penelitian ini menggunakan uji normalitas Saphiro Wilk melalui bantuan aplikasi pengolah data SPSS versi 25.

Tabel 4.17
Uji Normalitas Data Sebelum dan Setelah diterapkan Media
***Lectora Inspir* Siswa kelas V MI Tarbiyatush Shibyan**
Surabaya

Variabel	Statistic	Df	Sig.
Sebelum Penerapan	.943	29	.122
Setelah Penerapan	.974	29	.664

Sumber: Output SPSS

Pada uji normalitas Saphiro Wilk yang telah dilaksanakan, nilai Sig. atau signifikansi pada motivasi siswa sebelum diterapkan media *lectora inspire* pada SKI siswa kelas V MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya sebesar 0,122. Sedangkan motivasi siswa setelah diterapkan media *lectora inspire* siswa kelas V MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya sebesar 0,664. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data

diatas memiliki kategori data yang berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan pada tahap analisis selanjutnya dengan menggunakan teknik analisis *paired sample t-test*.

b) Analisis *Paired Sample T-Test*

Setelah dilaksanakan uji normalitas dengan hasil data berdistribusi normal, peneliti melanjutkan analisis *paired sample t-test* dengan menggunakan aplikasi pengolah data SPSS versi 25. Berikut adalah hasil analisis *paired sample t-test* yang diperoleh.

Tabel 4.18
Hasil Analisis *Paired Sample T-Test*
Motivasi Siswa Kelas V MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya

	Variabel	T	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Sebelum Penerapan Setelah Penerapan	-18,715	28	0,000

Out Put SPSS versi 25

Berdasarkan hasil analisis *paired sample t-test* yang telah dilaksanakan, nilai Sig. (2-tailed) yang didapatkan adalah 0,000. Jika didasarkan pada pedoman interpretasi hasil analisis *paired sample t-test*, nilai Sig. (2-tailed) di bawah 0,05 menyatakan bahwa pada data nilai terdapat signifikansi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan secara signifikansi antara nilai motivasi siswa sebelum dan setelah diterapkan media pembelajaran dan terdapat efektivitas terhadap penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*

2) Analisis Data Hasil Belajar (*Pretest-Posttest*)

Sebelum melaksanakan analisis data, peneliti melakukan uji prasyarat yakni uji normalitas terhadap data nilai *pre-test* dan *post-test* hasil belajar SKI peserta didik kelas V MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya

a) Uji Normalitas Data

Dalam menentukan jenis analisis data yang hendak digunakan untuk menganalisis data nilai *pre-test* dan *post-test*, diperlukan adanya uji normalitas yang digunakan untuk mengetahui data telah berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Berikut adalah hasil uji normalitas data nilai *pre-test* dan *post-test* hasil belajar siswa. Pada penelitian ini menggunakan uji normalitas Saphiro Wilk melalui bantuan aplikasi pengolah data SPSS versi 25.

Tabel 4.12
Uji Normalitas Data Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*
Hasil Belajar SKI Siswa kelas V MI Tarbiyatush Shibyan
Surabaya

Variabel	Statistic	Df	Sig.
<i>Pre-test</i> Hasil Belajar	.934	29	.071
<i>Post-test</i> Hasil Belajar	.888	29	.005

Sumber: Output SPSS

Pada uji normalitas Saphiro Wilk yang telah dilaksanakan, nilai Sig. atau signifikansi pada *pre-test* hasil belajar SKI siswa kelas V MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya sebesar 0,071. Sedangkan *post-test* hasil belajar SKI siswa

kelas V MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya sebesar 0,005. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data diatas memiliki kategori data yang berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan pada tahap analisis selanjutnya dengan menggunakan teknik analisis *paired sample t-test*.

c) Analisis *Paired Sample T-Test*

Setelah dilaksanakan uji normalitas dengan hasil data berdistribusi normal, peneliti melanjutkan analisis *paired sample t-test* dengan menggunakan aplikasi pengolah data SPSS versi 25. Berikut adalah hasil analisis *paired sample t-test* yang diperoleh.

Tabel 4.13
Hasil Analisis *Paired Sample T-Test*
Hasil Belajar SKI Siswa Kelas V MI Tarbiyatush Shibyan
Surabaya

Variabel	T	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 $\frac{\text{Pre-test Hasil Belajar}}{\text{Post-test Hasil Belajar}}$	-13,510	28	0,000

Out Put SPSS versi 25

Berdasarkan hasil analisis *paired sample t-test* yang telah dilaksanakan, nilai Sig. (2-tailed) yang didapatkan adalah 0,000. Jika didasarkan pada pedoman interpretasi hasil analisis *paired sample t-test*, nilai Sig. (2-tailed) di bawah 0,05 menyatakan bahwa pada data nilai terdapat signifikansi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada

perbedaan secara signifikansi antara nilai *pretest* dan *post test* terhadap penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*.

C. Pembahasan

Dalam pembahasan mencakup 3 hal utama yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan. Hal tersebut berkaitan dengan desain pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*, kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*, dan efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya.

1. Desain Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran SKI MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi Khulafa Ar-rasyidin yakni Abu Bakar As-Shiddiq yang dibuat secara sistematis dan diuji kelayakan dari segi materi dan media serta keefektifitasnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V di MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa

kelas V pada pembelajaran SKI menggunakan model yang dikembangkan oleh Dick and Carry yaitu pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Desain pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* disusun berdasarkan kondisi yang terjadi di sekolah yaitu kebutuhan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini dalam proses pembelajaran diperlukan sebuah media pembelajaran yang praktis, menarik dan mudah dipahami peserta didik yang dapat melibatkan interaksi antar peserta didik dengan komputer. Dikarenakan di tempat penelitian sarana prasarananya cukup memadai, oleh karena itu, peneliti merancang sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*. Tahap dalam pelaksanaan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Dalam kegiatan pendahuluan guru mempersiapkan siswa memasuki ruang laboratorium komputer, kemudian dilanjut dengan salam dan pemberian motivasi ke siswa. selanjutnya kegiatan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru menjelaskan tahapan-tahapan atau cara menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*. Pada tahap kegiatan inti, siswa bisa login ke media *lectora inspire* pada masing-masing komputer yang sudah tersedia. Dilanjut dengan pemahaman materi dengan audio guru, kemudian mengamati video animasi pembelajaran tentang Abu Bakar

As-Shiddiq dan diakhiri dengan mengerjakan kuis yang berisi 10 soal dengan dua tipe soal yakni benar-salah dan pilihan ganda. Setelah selesai mengerjakan kuis hasil nilai siswa akan muncul secara otomatis. Terakhir, pada kegiatan penutup, guru menyimpulkan materi pembelajaran, melakukan penilaian dan merefleksikan kegiatan bersama guru dan siswa.

Hal ini sesuai dengan selaras dengan pendapat Ahsani dkk tentang pengaruh sarana prasarana dalam menunjang prestasi belajar, mengungkapkan bahwa kelengkapan sarana prasarana belajar menjadikan kondisi pembelajaran lebih baik. Jika penyediaan sarana prasarana kurang akan berpengaruh pada motivasi dan minat belajar siswa, penggunaan media yang cocok bagi siswa dalam belajar bisa meningkatkan prestasi belajar.¹²⁶

Setelah media sudah siap pakai, tahap berikutnya adalah tahap penerapan media pada siswa. Dalam tahap ini berdasarkan lembar observasi kegiatan guru dan observasi kegiatan siswa. Pada tahap ini juga menguji keefektifitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada kegiatan belajar mengajar secara real. Tahap terakhir adalah tahap produk media yang sudah jadi, dan mengevaluasi apa saja yang kurang dalam media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*.

¹²⁶ Eva Luthfi Fakhru Ahsani, Emy Mastura, Laila Sittatun Ni'mah, Chusnul Inayah, Vina Amalia, "Pengaruh Sarana Prasarana dalam menunjang prestasi belajar siswa di SD di Sekolah Indonesia Den HaaG", *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, Vo. 8, No. 1, Maret 2021: 52-63

2. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Yang Telah Dikembangkan Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran SKI MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya

Dalam melihat kelayakan media pembelajaran, menyusun beberapa dokumen diantaranya adalah pengembangan media, materi pelajaran SKI dalam media, dan penilaian praktisi pembelajaran. Dokumen yang disusun oleh peneliti telah mendapatkan validasi oleh para ahli.

Hasil menunjukkan bahwa pengembangan desain media oleh ahli media 1 mendapatkan nilai sebesar 88 sedangkan oleh ahli media 2 mendapatkan nilai sebesar 80 penyusunan materi mata pelajaran pada SKI dalam media *lectora* nilai sebesar 80, penilaian berdasarkan praktisi pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 94. Seluruh nilai yang diberikan mendapatkan kategori valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Yang Telah Dikembangkan Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran SKI MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya

Hasil revisi dari masukan dan saran ahli dan praktisi pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* ini diujicobakan ke siswa kelas V yang berjumlah 29 siswa. Pada tahap uji coba peneliti memberikan angket motivasi dan *pretest-posttest*. Motivasi siswa diukur dari pengisian angket motivasi sebelum dan

setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*. Pengukuran pada angket motivasi siswa didasarkan pada 6 aspek yaitu: tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan menunjukkan minat, lebih senang bekerja mandiri, cepat merasa bosan pada tugas-tugas yang rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepas hal yang sudah diyakini, senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Hasil angket motivasi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* berdasarkan hasil analisis angket menunjukkan motivasi awal siswa secara keseluruhan termasuk dalam kategori rendah. Hal tersebut ditunjukkan pada tabel 4.16 dimana terdapat 5 siswa dengan presentase 52% yang memiliki motivasi tinggi, 9 siswa dengan presentase 31% yang memiliki motivasi sedang, dan 15 siswa dengan presentase 17% yang memiliki motivasi rendah. Sedangkan motivasi siswa setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* termasuk dalam kategori “tinggi” dimana terdapat 17 siswa dengan presentase 59% siswa dengan motivasi berprestasi tinggi. 8 siswa dengan presentase 27% % termasuk dalam kategori motivasi sedang, dan 4 siswa dengan presentase 14% masuk dalam kategori siswa yang memiliki motivasi rendah. Berdasarkan hasil analisis motivasi sebelum dan setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* bahwa motivasi siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Herlin Glorina Manane, yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa kelas V setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*.¹²⁷

Pada tahap uji coba selain peneliti menyebarkan angket motivasi siswa peneliti juga mengadakan *pretest* dan *post test* untuk mengetahui hasil belajar siswa, karena motivasi siswa tinggi akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa. Untuk mencapai kriteria maksimal, diperlukan analisis terkait penerapan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Berdasarkan uji analisis *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Hal tersebut membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* memiliki efektivitas dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas V MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

¹²⁷ Herlin Glorina Manane, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Siswa Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 2 SD Inspres Oeba 1 Kupang*, (Skripsi, Universitas Nusa Cendana, 2021), hal 78

BAB V PENUTUP

A. SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang digunakan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SKI di MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Desain pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* disusun berdasarkan kondisi yang terjadi di sekolah yaitu kebutuhan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini dalam proses pembelajaran diperlukan sebuah media pembelajaran yang praktis, menarik dan mudah dipahami peserta didik yang dapat melibatkan interaksi antar peserta didik dengan komputer. Dikarenakan di tempat penelitian sarana prasarananya cukup memadai, oleh karena itu, peneliti merancang sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*. Tahap dalam pelaksanaan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Dalam kegiatan pendahuluan guru mempersiapkan siswa memasuki ruang laboratorium komputer, kemudian dilanjut dengan salam dan pemberian motivasi ke siswa. selanjutnya kegiatan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru menjelaskan tahapan-tahapan atau cara menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*. Pada tahap kegiatan inti, siswa bisa login ke media *lectora inspire* pada

masing-masing komputer yang sudah tersedia. Dilanjut dengan pemahaman materi dengan audio guru, kemudian mengamati video animasi pembelajaran tentang Abu Bakar As-Shiddiq dan diakhiri dengan mengerjakan kuis yang berisi 10 soal dengan dua tipe soal yakni benar-salah dan pilihan ganda. Setelah selesai mengerjakan kuis hasil nilai siswa akan muncul secara otomatis. Terakhir, pada kegiatan penutup, guru menyimpulkan materi pembelajaran, melakukan penilaian dan merefleksikan kegiatan bersama guru dan siswa.

2. Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang telah dikembangkan divalidasi oleh beberapa ahli yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* menurut ahli media 1 mendapatkan nilai sebesar 88, sedangkan menurut penilaian ahli media 2 sebesar 80, pengembangan materi pembelajaran SKI khulafa Ar-Rasyidin (Abu Bakar As-Shiddiq) mendapatkan nilai 80, penilaian praktisi pembelajaran mendapatkan nilai 98 dan penyusunan penilaian lembar observasi kegiatan guru mendapatkan nilai sebesar 93,33 dan penilaian lembar observasi kegiatan siswa mendapatkan nilai sebesar 90,67. Seluruh nilai yang diberikan mendapatkan kategori valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang telah dikembangkan ini dapat dilihat dari hasil penerapan dan juga analisis efektivitas. Berdasarkan perhitungan dari skala likert angket

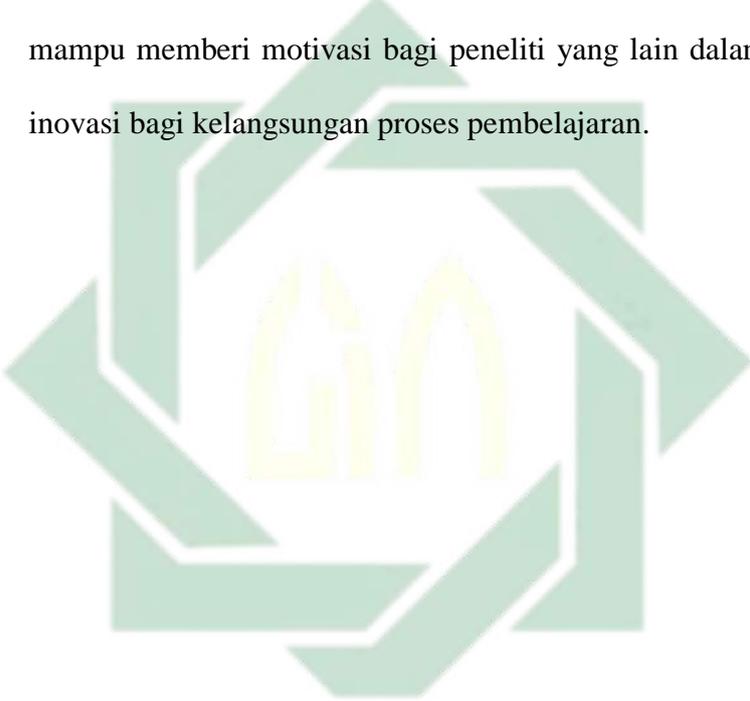
motivasi belajar siswa mengalami peningkatan, dimana motivasi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* termasuk dalam kategori “rendah” dimana terdapat 5 siswa dengan presentase 52% yang memiliki motivasi tinggi, 9 siswa dengan presentase 31% yang memiliki motivasi sedang, dan 15 siswa dengan presentase 17% yang memiliki motivasi rendah. Sedangkan motivasi siswa setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* termasuk dalam kategori “tinggi” dimana terdapat 17 siswa dengan presentase 59% siswa dengan motivasi berprestasi tinggi. 8 siswa dengan presentase 27% % termasuk dalam kategori motivasi sedang, dan 4 siswa dengan presentase 14% masuk dalam kategori siswa yang memiliki motivasi rendah. Berdasarkan uji analisis *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* memiliki efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran SKI kelas VI MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, saran yang diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* dapat digunakan sebagai alternatif pada pembelajaran berdasarkan sarana prasarana yang cukup memadai.

2. Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* memerlukan waktu yang cukup panjang sehingga guru dapat mengatur waktu yang cukup dan dapat digunakan pada jenjang pendidikan yang lain.
3. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini juga diharapkan mampu memberi motivasi bagi peneliti yang lain dalam memberikan inovasi bagi kelangsungan proses pembelajaran.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU

- Abdurrahman, Dudung. 2011. *Metodologi Penelitian Sejarah Islam*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Batubara, Hamdan Husein. 2002. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York:Springer.
- Dimyanti dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta, Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hadi, Sutrisno. 1995. *Metodologi Research Jilid II*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PY Bumi Aksara.
- Jalinus, Nizwardi. Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Lestari, Novia. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interkatif*. Klaten: Lakeisha.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mas'ud, Muhammad. 2012. *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta:Shonif.
- Mas'ud, Muhammad. 2013. *Tutorial Lectora Membuat Multimedia Pembelajaran Dengan Lectora Inspire*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.

- Moelong, Lexy J. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. 2009. *Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- NurFadhilah, Septy dkk. 2021. *Media Pembelajaran SD*. Sukabumi:CV Jejak.
- Nurfadhilah, Septy. 2021. *Media Pembelajaran*. CV Jejal:Sukabumi.
- Permenag No 183 Tahun 2019 Bab IV Tentang Standar Kompetensi (SK) Dan Kompetensi Dasar (KD) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah
- Permenag No 2 Tahun 2008 Bab IV Tentang Standar Kompetensi (SK) Dan Kompetensi Dasar (KD) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah
- Pribadi, Benny A. 2011. *Model Desain pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2015. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Prenata Media Group.
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo.
- Setyosari, Punaji. 2020. *Desain Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sudaryono. 2018. *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.

- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nanang Saodih. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Roesda Karya.
- Sukmadinata, Nanang Syaodih. 2005. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Syah, Muhibbin. 1999. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Trianto. 2010. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan & Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Pt. Cerdas Ulet Kreatif.
- Wingkel. 2004. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yanti, Halida. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

B. Jurnal / Artikel

- Ahsani, Eva Luthfi Fakhru. Emy Mastura, Laila Sittatun Ni'mah, Chusnul Inayah, Vina Amalia. 2021. *Pengaruh Sarana Prasarana dalam menunjang prestasi belajar siswa di SD di Sekolah Indonesia Den*

HaaG, MODELING: Jurnal Program Studi PGMI, Vo. 8, No. 1: 52-63

Anshori, Sodiq. *Pemanfaatan Teknologi Dan Informasi Sebagai Media Pembelajaran, Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*: 88-100

Athiyah, Umami. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Semester Ii Kelas X Sma Berbasis Lectora Inspire*, Jurnal Nalar Pendidikan, Vol. 6, No.1: 41-46

Batubara, Hamdan Husein. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Operasi Bilangan Bulat*, MUALLIMUNA: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, Vol 1, No. 1: 1-12

Batubara, Hamdan Husein. 2021. *Media Pembelajaran Digital*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya)

Budiman, Haris. 2017. *Peran Teknologi Dan Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*, Jurnal Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam. Vol 8. No. 1 : 32-43

Effendi Darwin, achmad wahidy. *Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Abad 21*, Artikel.

Hartono, Dody Suryo. Daniel Rudjiono. 2015. “*Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris “Theme I Have a Pet” Untuk Kelas 4 SD Negeri Randugunting*”. Jurnal Pixel, Vol. 8 No. 1: 4

Husein, Sadam. Lovy Herayanti, Gunawan. 2015. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor*, Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi, Volume I No 3: 221-225

Krisnadi, Elang. Jurnal Pendidikan : Membangun Konstruksi Pengetahuan Siswa dalam Pembelajaran Matematika melalui Pemanfaatan Program Multimedia Interaktif (PMI)

Latifah S, Yuberti, V Agestiana. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire*, Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika, Vol. 11 No. 1: 9-16

Lestari, Furika Indah. Fadilillah, Dede Suratman, *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Untuk Materi Aplikasi Presentasi*, FKIP Untan Pontianak, hal: 1-13

- Mahmudah Anis, Adeng Pustikaningsih. 2019. “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel*”, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVII, No. 1: 97-111
- Mahmudah, Rivadatul. Shahibul Ahyan, Ahmad Rasidi. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Software Lectora Inspire Pada Materi Perbandingan Untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri, Selong*
- Maryamah, Eris Puryanti. 2015. *Penerapan metode cooperative script terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Ski di Mi Nurul Huda Kabupaten Oku Timur*, Vol. 2: 303-330
- Nugraha, Dadan. 2022. *Pengembangan Media Digital Berbasis Motion Graphic Pada Pendalaman Materi IPS Sekolah Dasar*, *JURNAL BASICEDU*, Vol 6 No.3: 3649-3656
- Octavina, Mely Tri Dan 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* Vol. 18, No. 2: 142-151
- Permansyah, Sigit. Tri Murwaningsih. 2018. *Media Pembelajaran Digital: Kajian Literatur Tentang dampak Penggunaan Media Pembelajaran Digital di SMK*, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNS*: 72-76
- Putri, Ingrid Ayu. Siswoyo, Widyaningrum Indrasari. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran fisika Menggunakan Lectora Inspire pada Materi usaha dan Energi SMA*, *JPPPF (Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika)*, Vol.2, No. 2: 71-78
- Putri, Wakhidati Nurrohmah. 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah*, *Lisania: Journal of Arabic Education and Literature*, Vol.1 , No.1: 1-16
- Rijali, Ahmad. 2018. “ Analisis Data Kualitatif”, *Jurnal Alhadharah*, Vol. 17, No. 33

- Shalikhah, Norma Dewi. 2016. *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*, Cakrawala, Vol. Xi, No. 1: 101-115
- Shalikhah, Norma Dewi. Ardhin Primadewi, Muis Sad Iman. 2017. *Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran*, Warta Lpm, Vol. 20, No. 1: 9-16
- Shalikhah, Norma Dewi. Ardhin Primadewi, Muis Sad Iman. 2017. *Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran*, Warta Lpm, Vol. 20, No. 1: 9-16
- Tompo, Basman. 2017. *Membuat Aplikasi Dan Media Pembelajaran Interaktif with Lectora Inspire 16*, (Penerbit Ikatan Guru Indonesia DIY)
- Uno, Hamzah B. 2012. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara)
- Wijoyo, Toto. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Mts Kelas VIII*, Journal Of Arabic Learning And Teaching, Lisanul Arab 5 (1): 5-10

C. Skripsi / Tesis / internet

- Ulfatuzzahara, Trisna. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP 01 DAU Malang*, Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (UIN Malang)
- Muhammad, Zenudin. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Materi Perpindahan Kalor Di Sekitar Kita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Inpres Merombok Menggarai Barat*, (Malang: Skripsi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)
- Lita, Listiani. 2012. *Peningkatkan motivasi belajar IPA pada materi cahaya melalui model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament siswa kelas V Kelas V SDN godean 2 Tahun 2011/2012* (Yogyakarta: Skripsi UIN Yogyakarta)
- Coan CEO. <http://makalahkampus15.blogspot.com/2017/11/makalah-multimedia-pebelajaran.html>, di akses pada tanggal 26 Feb 2022, pukul 23.24

- Wineto. <http://www.smkn1girimulyo.sch.id/read/49/mengenal-media-pembelajaran>, di akses pada tanggal 7 juni 2022, pukul 21.41
- Romeltea. <https://senikomunikasi.com/pengertian-digital/>, diakses pada tanggal 8 juni 2022, pukul 23.34 wib



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A