

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN  
LECTORA INSPIRE PADA MATERI ARITMATIKA  
SOSIAL SISWA KELAS VII SMP N 5 SINGINGI**

**SKRIPSI**

*Skripsi Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan Unversitas Islam Riau*



**OLEH:**

**MEISY DISMELA  
NPM. 176410770**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
PEKANBARU**

**2022**

## SURAT KETERANGAN


Kami yang bertanda tangan dibawah ini menerangkan bahwa mahasiswa tersebut menyatakan bahwa:

Nama : **MEISY DISMELA**  
NPM : 176410770  
Program studi : Pendidikan Matematika  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah selesai menyusun skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Lectora Inspire* Pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas Vii Smp N 5 Singingi”** dan sudah siap untuk diujikan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Pekanbaru, 16 Agustus 2022  
PEMBIMBING

  
**Rizki Ariawan, M.Pd**  
NIDN. 1014058701

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Meisy Dismela  
NPM : 176410770  
Program Studi : Pendidikan Matematika  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Lectora  
Inspire Pada Materi Arimatika Sosial Di Kelas VII SMPN 5  
Singingi

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini adalah hasil jiplakan dari karya tulis orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 16 Agustus 2022

Saya yang menyatakan



Meisy Dismela

NPM. 176410770

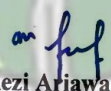
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN  
*LECTORA INSPIRE* PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL SISWA  
KELAS VII SMP NEGERI 5 SINGINGI


Dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Meisy Dismela  
NPM : 176410770  
Program Studi : Pendidikan Matematika

Pembimbing

  
Rezi Ariawan, M.Pd  
NIDN. 1014058701

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Matematika

  
Rezi Ariawan, M.Pd  
NIDN. 1014058701

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Islam Riau  
Tanggal 26 Agustus 2022

Wakil Dekan Bidang Akademik  
Universitas Islam Riau

  
Dr. Miranti Eka Putri, S.Pd., M.Ed  
NIDN. 1005068201

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN  
LECTORA INSPIRE PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL SISWA  
KELAS VII SMP NEGERI 5 SINGINGI**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk  
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

**MEISY DISMELA**

**NPM. 176410770**

Setelah melalui proses pengujian pada tanggal 26 Agustus 2022, dan dinyatakan  
LULUS, maka skripsi ini layak untuk diperbanyak dan dipublikasikan

Pembimbing

  
**Rezi Ariawan, M.Pd**

**NIDN. 1014058701**

Penguji

  
**Drs. Abdurrahman, M.Pd**

**NIDN. 1021096501**

  
**Leo Adhar Effendi, S.Pd., M.Pd**

**NIDN. 1021058702**

Menyetujui,

Ketua Program Studi

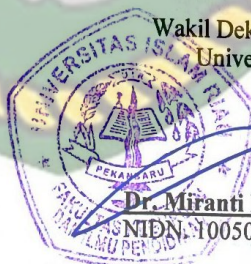
  
**Rezi Ariawan, M.Pd**

**NIDN. 1014058701**

Wakil Dekan Bidang Akademik  
Universitas Islam Riau

  
**Dr. Miranti Eka Putri, S.Pd., M.Ed**

**NIDN. 1005068201**





**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

F.A.3.10

Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28284  
Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: [www.uir.ac.id](http://www.uir.ac.id) Email: [info@uir.ac.id](mailto:info@uir.ac.id)

**KARTU BIMBINGAN TUGAS  
AKHIRSEMESTER GANJIL TA 2021/2022**

NPM : 176410770  
Nama Mahasiswa : MEISY DISMELA  
Dosen Pembimbing : 1. REZI ARIAWAN S.Pd., M.Pd  
Program Studi : PENDIDIKAN MATEMATIKA  
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Lectora Inspire pada Materi Aritmatika Sosial siswa Kelas VII SMP N 5 Singingi  
Judul Tugas Akhir (Bahasa Inggris) : Development of Learning Media Assisted by Lectora Inspire on Social Arithmetic Materials for Class VII students of SMP N 5 Singingi

NO	Hari/Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan	Hasil/Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1	Kamis, 8 Oktober 2020	Judul	Acc Judul	
2	Rabu, 14 Oktober 2020	Proposal	1. Perbaiki Judul 2. Buat Proposal Sesuai dengan Judul yang di acc	
3	Kamis, 7 Januari 2021	BAB 1, BAB 2, BAB 3	1. Perbaiki Pendahuluan 2. Perbaiki Kajian Teori Media 3. Pada kajian teori media, tambahkan pengertian, jenis, manfaat, media pembelajaran matematika. 4. Pada metode penelitian jenis penelitiannya tambahkan dari pendapat para ahli diatas disimpulkan sendiri 5. Model pengembangannya tambahkan alasan mengapa memakai model ADDIE	
4	Senin, 12 Maret 2021	BAB 1, BAB 2, BAB 3	1. Pada Latar Belakang, Tambahkan tentang Hasil Wawancara yang dilakukan. 2. Perbaiki rumusan masalah 3. Perbaiki Spesifikasi Produk 4. Sajikan Apa Saja Ki, Kd Dan Indikator Pembelajarannya 5. Nyatakan Diagram Alir Materinya Dan Buat Batasan, Materi yang Akan Digunakan 6. Tambahkan Kajian Teori Terkait Kriteria atau Indikator Validasi Media. 7. Sajikan Prosedur Penelitian Yang Akan Dilakukan Oleh Peneliti. 8. Perbaiki kisi-kisi lembar validasi Tambahkan Referensi Dari Jurnal, Minimal 15.	
5	Senin, 10 Mei 2021	Lampiran	Persiapkan lampiran, silabus, rpp 1, lkpd dan lembar validasi	
6	Selasa, 29 juni 2021	Proposal	Acc diseminarkan	

Perpustakaan Universitas Islam Riau  
Dokumen ini adalah Arsip Miik :

7	12 oktober 2021	Media Pembelajaran	Perbaiki Media	<i>[Signature]</i>
8	18 november 2021	Media Pembelajaran	Tambahkan music dan suara peneliti	<i>[Signature]</i>
9	7 maret 2022	Validator	Perbaiki Instrumen Validasi Acc Validator	<i>[Signature]</i>
10	29 juni 2022	Skripsi BAB 4 dan 5	1. Perbaiki tentang desain 2. Perbaiki dapus 3. Perbaiki pembahasan 4. Tambahkan praktikalitas	<i>[Signature]</i>
11	7 juli 2022	Persetujuan	Disetujui melaksanakan penelitian	<i>[Signature]</i>
12	28 juli 2022	Skripsi BAB 4 dan 5	1. Perbaiki bab 4 sesuai 2. Saran valiator berdasarkan aspek 3. Perbaiki daftar Perpustakaan	<i>[Signature]</i>
13	5 agustus 2022	Skripsi BAB 4	1. Dilatar belakang tambahkan kajian teori tentang islam 2. Tambahkan bagan ADDIE menurut peneliti 3. Perbaiki lagi tahap analisis 4. Tambahkan dokumentasi pada bab 4	<i>[Signature]</i>
14	10 Agustus 2022	Skripsi BAB 1,3, 4 dan 5 jurnal	1. Tambahkan keterangan bagan 2. Kisi-kisi lembar angket siswa tambahkan banyak butir 3. Perbaiki teknik pengumpulan data sesuai saran 4. Perbaiki modifikasi kategori lembar validasi dan praktikalitas 5. Modifikasi Validasi gabungan 6. Perbaiki lagi tahap analisis 7. perbaiki jurnal sesuai saran	<i>[Signature]</i>
15	16 Agustus 2022	Skripsi	ACC untuk diujikan	<i>[Signature]</i>



MTC2NDEWNZCW

Pekanbaru, 18 Agustus 2022  
 Wakil Dekan Bidang Akademik

*[Signature]*  
 Dr. Miranti Eka Putri, M. Ed  
 NIDN. 1005068201

**Catatan :**

1. Lama bimbingan Tugas Akhir/ Skripsi maksimal 2 semester sejak TMT SK Pembimbing diterbitkan
2. Kartu ini harus dibawa setiap kali berkonsultasi dengan pembimbing dan HARUS dicetak kembali setiap memasuki semester baru melalui SIKAD
3. Saran dan koreksi dari pembimbing harus ditulis dan diparaf oleh pembimbing
4. Setelah skripsi disetujui (ACC) oleh pembimbing, kartu ini harus ditandatangani oleh Wakil Dekan I/ Kepala departemen/Ketua prodi
5. Kartu kendali bimbingan asli yang telah ditandatangani diserahkan kepada Ketua Program Studi dan kopinya dilampirkan pada skripsi.
6. Jika jumlah pertemuan pada kartu bimbingan tidak cukup dalam satu halaman, kartu bimbingan ini dapat di download kembalimelalui SIKAD

Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Lectora Inspire* Pada Materi  
Aritmatika Sosial Siswa kelas VII SMP N 5 Singingi

**Meisy Dismela**  
**NPM. 176410770**

Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Islam Riau  
Pembimbing : Rezi Ariawan S.Pd., M.Pd

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil validitas dan kepraktisan produk hasil pengembangan media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire* pada materi aritmatika sosial. Jenis penelitian pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluate*. Instrumen penelitian menggunakan lembar validasi serta lembar angket respon peserta didik dengan teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan mengisi lembar angket validasi oleh validator dan mengisi angket respon oleh guru dan peserta didik. Objek penelitian berupa media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* pada materi aritmatika sosial dikelas VII. Subjek uji coba adalah 15 peserta didik kelas VII2 SMP N 5 Singingi. Produk media pembelajaran yang dikembangkan berbantuan *Lectora Inspire* divalidasi oleh tiga validator ahli materi dan dua validator ahli media. Data validasi dan data kepraktisan dianalisis dengan cara menentukan rata-rata dari setiap penilaian. Hasil dari analisis data validasi oleh ahli materi menunjukkan rata-rata sebesar 85,14% dengan kriteria “sangat valid” dan ahli media menunjukkan rata-rata sebesar 85% dengan kriteria “sangat valid”. Hasil rata-rata gabungan validasi ahli materi dan ahli media memperoleh nilai 85,07% dengan kriteria “sangat valid”. Penilaian angket respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran memperoleh rata-rata sebesar 97,5% dengan kriteria “sangat praktis” dan rata-rata angket respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran memperoleh rata-rata sebesar 80.66% dengan kriteria “sangat praktis”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire* pada materi aritmatiksa sosial teruji kevalidan dan kepraktisannya.

**Kata kunci:** Pengembangan Media Pembelajaran, *Lectora Inspire*, Aritmatika Sosial

Development of Learning Media Assisted by Lectora Inspire on Social Arithmetic  
Materials for class VII SMP N 5 Singingi

**Meisy Dismela**  
**NPM. 176410770**

Thesis of Mathematics Education Study Program FKIP Islamic University Riau  
Advisor : Rezi Ariawan S.Pd., M.Pd

**ABSTRACT**

This study aims to determine the results of the validity and practicality of learning media development products assisted by Lectora Inspire on social arithmetic material. The type of development research used refers to the ADDIE development model which includes five stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate. The research instrument used a validation sheet and a student response questionnaire sheet with data collection techniques carried out by filling out a validation questionnaire sheet by the validator and filling out a response questionnaire by the teacher and students. The object of this research is learning media with Lectora Inspire on social arithmetic material in class VII. The test subjects were 15 students of class VII2 SMP N 5 Singingi. The learning media product developed with the help of Lectora Inspire was validated by three material expert validators and two media expert validator. Validation of data and practicality of data by analyzing how to determine the average of each assessment. The results of the validation data analysis by material experts showed an average of 85.14% with the criteria of "very valid" and media experts showed an average of 85% with the criteria of "very valid". The combined average results of material experts and media experts obtained 85.07% with the criteria of "very valid". The assessment of the teacher's response to the use of learning media obtained an average of 97.5% with the criteria of "very practical" and the average response of students to the use of learning media obtained an average of 80.66% with the criteria of "very practical". Thus, it can be said that the Lectora Inspire-assisted learning media on social arithmetic material has been tested for validity and practicality.

**Keywords:** Development, Learning Media, Lectora Inspire, Social Arithmetic

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas segala limpahan rahmat serta nikmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang merupakan salah satu prasyarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan Matematika dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan *Lectora Inspire* Pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VII SMPN 5 Singingi”. Salawat beriringkan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang membimbing kita menuju jalan pencerahan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segenap kerendahan hati dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini, diantaranya:

1. Ibu Dr. Sri Amnah, S.Pd., M.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
2. Bapak Rezi Ariawan, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Islam Riau.
3. Ibu Dr. Suripah, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Islam Riau.
4. Bapak Rezi Ariawan, M.Pd selaku pembimbing memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Hj. Zetriuslita, S.Pd., M.Si, ibu Aulia Sthepani, S.Pd., M.Pd, Bapak Leo Adhar Effendi, S.Pd., M.Pd dan ibu Erlinda, M. Kom yang telah bersedia menjadi validator dan memberikan saran kepada penulis dalam memvalidasi media pembelajaran.
6. Bapak/Ibu Dosen FKIP Universitas Islam Riau khususnya Program Studi Pendidikan Matematika yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan selama mengikuti perkuliahan.
7. Bapak Kepala Tata Usaha dan Bapak/Ibu Staf Tata Usaha FKIP Universitas Islam Riau.
8. Bapak Masdian, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 5 Singingi yang telah memberikan izin dan kemudahan kepada penulis.

9. Guru Matematika SMP Negeri 5 Singingi, Ibu Enda Ramadhani, S.Pd yang telah bersedia menjadi validator dan memberikan arahan serta saran kepada penulis dalam melaksanakan penelitian.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang berkenan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dan jauh dari kesempurnaan dalam penulisan skripsi ini, untuk itu saran dan masukan yang membangun sangat diharapkan. Di akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

Pekanbaru, 16 Agustus 2022

Penulis,

Meisy Dismela

NPM.176410770

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	6
1.6 Definisi Operasional.....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
2.1 Media Pembelajaran .....	8
2.2 Lectora Inspire.....	10
2.3 Validitas dan Kepraktisan .....	15
2.4 Penelitian yang Relevan .....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
3.1 Jenis Penelitian .....	21
3.2 Prosedur Pengembangan .....	21
3.3 Objek Penelitian .....	26
3.4 Subjek Uji Coba Produk.....	26
3.5 Instrumen Penelitian.....	26
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	29
3.7 Teknik Analisis Data .....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	34
4.1 Hasil Penelitian.....	34
4.2 Pembahasan .....	61
4.3 Kelemahan Penelitian.....	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	66
5.1 Kesimpulan.....	66
5.2 Saran .....	66
DAFTAR PUSTAKA .....	67
LAMPIRAN.....	73

## DAFTAR TABEL

No Tabel	Halaman
Tabel 1. Aspek dan Indikator Uji Kepraktisan Lembar Angket Siswa.....	19
Tabel 2. Aspek dan Indikator Uji Kepraktisan Lembar Angket Guru .....	20
Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi .....	27
Tabel 4. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	27
Tabel 5. Kisi-kisi Lembar Angket Peserta Didik.....	28
Tabel 6. Kisi-kisi Lembar Angket Guru .....	29
Tabel 7. Kategori Lembar Validasi.....	30
Tabel 8. Modifikasi Kategori Lembar Validasi.....	30
Tabel 9. Modifikasi Kategori Lembar Validasi.....	30
Tabel 10. Pengkategorian Kevalidan Media Pembelajaran .....	33
Tabel 11. Pengkategorian Kepraktisan Media Pembelajaran .....	33
Tabel 12. Saran dan perbaikan ahli materi terhadap media pembelajaran.....	49
Tabel 13. Saran dan Perbaikan Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran .....	51
Tabel 14. Lembar Validasi Ahli Materi Yang Digunakan.....	54
Tabel 15. Hasil Validasi Ahli Materi Media Pembelajaran .....	54
Tabel 16. Lembar Validasi Ahli Media Yang Digunakan .....	55
Tabel 17. Hasil Validasi Ahli Media Media Pembelajaran.....	56
Tabel 18. Rata-rata Gabungan Ahli Materi dan Ahli Media.....	56
Tabel 19. Hasil analisis Angket Respon Siswa.....	59

## DAFTAR GAMBAR

No Gambar	Halaman
Gambar 1. Tampilan Awal <i>Lectora Inspire</i> .....	11
Gambar 2. Tampilan Awal <i>Lectora Inspire</i> .....	11
Gambar 3. Lembar Kerja <i>Lectora Inspire</i> .....	11
Gambar 4. Menu File .....	12
Gambar 5. Menu Home .....	12
Gambar 6. Menu Desain .....	12
Gambar 7. Menu Insert .....	13
Gambar 8. Menu Test & Survey .....	13
Gambar 9. Menu Tools .....	13
Gambar 10. Menu View .....	13
Gambar 11. Menu Properties .....	14
Gambar 12. Tampilan antarmuka <i>Lectora Inspire</i> .....	14
Gambar 13. Rancangan Desain Model Pengembangan ADDIE.....	22
Gambar 14. Alur pada model ADDIE.....	25
Gambar 15. Halaman pembuka.....	36
Gambar 16. Halaman Menu Utama .....	37
Gambar 17. Halaman Pendahuluan.....	37
Gambar 18. Halaman Petunjuk .....	38
Gambar 19. Halaman Kompetensi .....	38
Gambar 20. Halaman Manu Materi .....	39
Gambar 21 Halaman Materi Pertemuan 1.....	39
Gambar 22. Halaman Materi pertemuan 2 .....	40
Gambar 23. Halaman Materi pertemuan 3.....	40
Gambar 24. Halaman Menu Latihan.....	41
Gambar 25. Halaman Latihan.....	41
Gambar 26. Tampilan Halaman Pembuka .....	43
Gambar 27. Tampilan Halaman Pendahuluan 1 .....	43
Gambar 28. Tampilan Halaman Pendahuluan 2 .....	43
Gambar 29. Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan Media .....	44
Gambar 30. Tampilan Halaman Menu Utama .....	44
Gambar 31. Tampilan Halaman Kompetensi Dasar .....	45
Gambar 32 Tampilan Halaman Indikator dan Tujuan Pertemuan 1 .....	45
Gambar 33. Tampilan Halaman Menu Materi .....	46
Gambar 34. Tampilan Halaman Latihan 1 .....	46
Gambar 35. Tampilan Halaman Latihan 2 .....	47
Gambar 36. Tampilan Halaman Latihan 3 .....	47
Gambar 37. Tampilan Halaman Latihan 4 .....	47
Gambar 38. Tampilan Halaman Latihan 5 .....	48
Gambar 39. Kegiatan Uji Coba di SMP N 5 Singingi .....	57
Gambar 40. Kegiatan Uji Coba di SMP N 5 Singingi .....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus Pembelajaran.....	74
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)-1.....	83
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)-2.....	92
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)-2.....	100
Lampiran 5. Pedoman Wawancara .....	109
Lampiran 6. Portopolio Awal Media Pembelajaran.....	111
Lampiran 7. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	124
Lampiran 8. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media .....	125
Lampiran 9. Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi .....	126
Lampiran 10. Instrumen Lembar Validasi Ahli Media.....	132
Lampiran 11. Lembar Validasi Ahli Materi - 1 .....	138
Lampiran 12. Lembar Validasi Ahli Materi - 2 .....	144
Lampiran 13. Lembar Validasi Ahli Materi - 3.....	150
Lampiran 14. Lembar Validasi Ahli Media - 1.....	156
Lampiran 15. Lembar Validasi Ahli Media - 2.....	162
Lampiran 16. Data Hasil Validasi Ahli Materi .....	168
Lampiran 17. Data Hasil Validasi Per-Aspek Ahli Materi .....	173
Lampiran 18. Data Hasil Validasi Ahli Media.....	178
Lampiran 19. Data Hasil Validasi Per-Aspek Ahli Media.....	183
Lampiran 20. Data Hasil Gabungan Ahli Materi dan Media.....	187
Lampiran 21. Instrumen Lembar Angket Guru.....	188
Lampiran 22. Lembar Angket Guru.....	191
Lampiran 23. Data Hasil Angket Guru .....	194
Lampiran 24. Instrumen Lembar Angket Peserta Didik .....	195
Lampiran 25. Lembar Angket Peserta Didik .....	196
Lampiran 26. Data Hasil Lembar Angket Peserta Didik .....	209
Lampiran 27. Prototipe Akhir Media Pembelajaran .....	211
Lampiran 28. Dokumentasi.....	226

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan informasi di era globalisasi saat ini sudah semakin pesat. Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini mampu didukung dengan adanya perubahan yang dihadapi oleh dunia yaitu revolusi industri keempat diberbagai bidang misalnya pada bidang pendidikan, yang dimanfaatkan untuk dijadikan bahan ajar dalam kelas maupun diluar kelas.

Menurut Hamdani (2011) bahwa pendidikan sebuah sistem yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran atau pelatihan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, emosional, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan merupakan wadah dalam memperoleh ilmu pengetahuan yang melimpah, sehingga digunakan dalam memenuhi kewajiban dalam menuntut ilmu bagi setiap orang. Sebagaimana Rasulullah *shallallahu 'alaihi wa sallam* bersabda: yang artinya “menuntut ilmu itu wajib atas setiap muslim”. (HR. Ibnu Majah no. 224, dinilai shahih oleh Syaikh Al-Albani)”. Kemudian dalam QS. Al-Mujadalah ayat 11 dalam (Darmadji, 2013) tentang orang-orang dalam menjalani kehidupannya selalu belajar atau menuntut ilmu, di manapun dan kapanpun, akan diberi derajat yang bertingkat-tingkat baik di dunia maupun di akhirat.

Menurut Rahmi & Ariawan (2022) pendidikan merupakan peranan yang sangat penting dalam membangun peradaban manusia karena pendidikan memberikan pengaruh yang sangat besar. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara”. Pendidikan diharapkan mampu menciptakan generasi yang berkualitas sehingga mampu menghadapi dan merespon tantangan

era yang selalu berubah (Rezeki et al., 2020). Sehingga salah satu pendidikan yang harus dipelajari untuk menghadapi masa depan yaitu matematika (Zafrullah & Zetriuslita 2021)

Salah satu pembelajaran yang menjadi sorotan dalam dunia pendidikan yaitu matematika. Matematika merupakan salah satu ilmu yang dipelajari pada setiap jenjang pendidikan mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) sampai ke Perguruan Tinggi. Menurut Ariawan & Zetriuslita (2021: 1410) “matematika merupakan salah satu bagian dari usaha dan terencana tersebut serta merupakan bagian untuk mewujudkan tujuan pendidikan itu sendiri”. Menurut Nufus et al. (2016) bahwa Matematika merupakan suatu bidang ilmu yang sangat penting dan diharapkan siswa dapat menguasai konsep matematika dengan baik. Menurut Ismah & Riski (2016) bahwa Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang bisa disentuh oleh media interaktif karena matematika adalah ilmu eksak dimana ada pelajaran yang dapat diterapkan menggunakan media interaktif.

Agar siswa mampu menguasai pembelajaran matematika dengan baik, maka guru sebagai pendidik perlu melakukan persiapan dengan baik sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah dengan kehadiran media pembelajaran. Menurut Aholongan et al., (2021) media pembelajaran merupakan pilihan yang tepat sebagai wadah untuk mengaplikasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran sangat penting. Hal ini dikarenakan menurut Arsyad (2016) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dan juga menurut Septiawan & Abdurrahman (2020) bahwa media pembelajaran merupakan suatu perantara untuk memperlancar tercapainya tujuan pendidikan disekolah dan juga bisa menyalurkan pesan secara sempurna, serta dapat mengatasi kebutuhan dan masalah peserta didik dalam belajar.

Menurut Arsyad (2016: 28) mengemukakan bahwa “media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai materi pembelajaran dengan lebih baik,
3. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, dan
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.”

Memperhatikan peranan penting dari media pembelajaran, peneliti tertarik menggunakan media dijadikan sebagai basis pembelajaran karena terbukti media dalam melengkapi dan mendukung kegiatan interaksi pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Lectora inspire*. Menurut Zuhri & Rizaleni (2016) *Lectora inspire* adalah *software* pengembangan belajar elektronik (*e-elearning*) yang relative mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih karena *Lectora Inspire* memiliki antarmuka yang familiar dengan kita yang telah mengenal maupun menguasai *Microsoft Office*. *Lectora inspire* didesain khusus bagi pemula, sehingga keunggulan dari *lectora inspire* sangat mudah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran dan dapat membuat materi uji atau evaluasi (Shalikhah et al., 2017). Menurut Shalikhah et al., (2017) juga bahwa para guru yang tidak terlalu mahir mengoperasikan komputer, akan mudah dengan menggunakan program aplikasi *lectora inspire* dan dapat menggunakannya dalam menyiapkan bahan ajar bagi siswa.

Menurut Tawassalna (2020) *Lectora inspire* sangat mudah digunakan sehingga dapat mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran yang diinginkan karena sudah dilengkapi dengan *templete* media pembelajaran sehingga penggunaan *software lectora inspire* dapat mendorong perhatian dan minat belajar siswa sehingga menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan dan menarik karena memuat berbagai teks, gambar, animasi, efek suara, musik dan video, tentunya hal ini akan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran.

Menurut Sukamto & Wardani (2016) *Lectora Inspire* sangat cocok dikembangkan oleh guru yang tidak punya pengetahuan khusus tentang pemograman canggih, karena *Lectora Inspire* menyediakan pembuatan media interaktif tanpa *coding* yang rumit. Selain itu menurut Akbarini et al (2018) kelebihan lain dari *software* ini yaitu sudah dilengkapi fitur yang canggih, diantaranya adalah animasi; gambar; video, serta mencakup konten materi ajar dan materi uji. Sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis *Lectora inspire* dapat membantu guru dalam menyampaikan pokok bahasan.

Telah dilakukan penelitian sebelumnya, bahwa media pembelajaran khususnya berbantuan *Lectora Inspire*. Asril (2018) dengan hasil penelitiannya pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Lectora Inspire* untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik dinyatakan valid hal ini menunjukkan media ini layak digunakan dalam pembelajaran matematika SMA. Zuhriya (2019) dengan hasil penelitiannya pengembangan media pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire* untuk melatih kemandirian belajar matematika siswa dinyatakan valid atau layak digunakan.

Hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru matematika di SMP Negeri 5 Singingi pada tanggal 15 maret 2021, diperoleh informasi bahwa sekolah memiliki fasilitas yang memadai untuk menerapkan dan mendukung proses media pembelajaran seperti labor komputer. Akan tetapi penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar digunakan hanya pernah sesekali menggunakan media ppt (power point) dan alat peraga yang tersedia disekolah seperti sebuah balok, kubus, kerucut dan benda-benda bangun ruang lainnya yang masih kurang menarik, kurang bervariasi, kurang interaktif dalam penggunaannya. Guru juga menyebutkan bahwa kebanyakan siswa kurang memahami konsep yang mereka pelajari dalam proses pembelajaran pada materi aritmatika sosial karena guru menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran yaitu metode ceramah dan tanya jawab, akibatnya peserta didik kurang perhatian terhadap apa yang disampaikan oleh guru dan siswa merasa bosan dan kurang tertarik dengan pembelajaran pada materi tersebut.

Oleh karena itu peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran berbantuan *software* pada materi aritmatika sosial untuk memenuhi kebutuhan

guru dan peserta didik. Salah satu *software* yang dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran adalah *Lectora Inspire* sudah dilengkapi fitur yang canggih, diantaranya adalah animasi; gambar; vidio, serta mencakup konten materi ajar dan materi uji. Melalui pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan dapat meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran matematika akan terasa lebih menarik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Lectora Inspire* Pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VII SMP N 5 Singingi**”

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis mengemukakan rumusan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran berbantuan *lectora inspire* pada materi aritmatika sosial siswa kelas VII SMP/MTs ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbantuan *lectora inspire* pada materi aritmatika social siswa kelas VII SMP/Mts yang valid dan praktis.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran matematika berbantu *Lectora Inspire* ini diharapkan memberikan manfaat:

#### 1) Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik untuk memahami konsep Aritmatika sosial dengan mudah dan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan pembelajaran yang variatif dan menyenangkan.

## 2) Bagi Guru

Memudahkan guru dalam penyampaian materi Aritmatika Sosial pada saat proses belajar mengajar dan membantu guru sebagai inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreatifitas guru. Guru tidak perlu memahami bahasa program canggih jika guru ingin membuat media ini.

## 3) Bagi Sekolah

Sebagai referensi media pembelajaran di sekolah serta masukan dalam menyusun program peningkatan kualitas sekolah dan kinerja guru.

## 4) Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman calon guru yang profesional dan dapat dijadikan masukan dalam mengembangkan media pembelajaran.

### 1.5 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah:

- 1) Produk ini berupa media visual dan animasi pembelajaran matematika untuk peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama atau yang sederajat pada materi aritmatika sosial.
- 2) Produk yang dikembangkan menggunakan perangkat lunak *Lectora Inspire* ini didalamnya terdapat teks, gambar, efek suara, musik, animasi, dan vidio yang digabung menjadi suatu media pembelajaran.
- 3) Produk ini dapat dijalankan dalam komputer bersistem operasi *windows*.
- 4) Produk ini dilengkapi dengan soal-soal latihan yang disertai dengan *feedback* yang akan muncul ketika peserta didik memasukkan jawaban yang dapat mengevaluasi materi yang dipelajari.
- 5) Produk ini dapat disimpan di *flashdisk* dan *CD*.

### 1.6 Definisi Operasional

- 1) Penelitian pengembangan merupakan metode untuk merancang, mengembangkan serta menguji validitas dan praktikalitas produk yang dikembangkan sehingga menghasilkan produk yang memenuhi kriteria layak dan praktis. Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire* pada materi aritmatika sosial.

- 2) Pembelajaran matematika merupakan proses interaksi antar peserta didik dan guru serta sumber belajar sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar mengenai disiplin ilmu tentang penalaran logika yang bertujuan agar peserta didik mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik saat proses pembelajaran.
- 4) *Lectora Inspire* merupakan perangkat lunak *e-learning* yang dapat digunakan oleh guru dalam membuat media pembelajaran dan memiliki tombol-tombol utama yang dapat mempermudah guru dalam menggunakannya.



## BAB II KAJIAN TEORI

### 2.1 Media Pembelajaran

#### 2.1.1 Pengertian Media

Menurut Arsyad (2017) mengemukakan bahwa Media berasal dari kata “*medius*” yang artinya tengah perantara atau pengantar. Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Dalam bahasa arab, media adalah wasail atau wasilah yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Suryani et al (2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Menurut Arsyad (2017) Media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran, yang mempunyai fungsi yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pelajaran.

Menurut Rahmy (2020) media Pembelajaran sangat penting di zaman era sekarang karena media dapat dijadikan alat bantu dalam proses belajar mengajar dikelas agar guru lebih efektif dan efisien didalam kelas dan juga dapat membantu semangat siswa dalam belajar. Menurut Nofriyandi et al., (2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan elemen utama yang lebih dominan untuk sistem belajar mengajar karena media pembelajaran ini sangat memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat yang dapat menyampaikan pesan tertentu untuk mengatur hubungan yang efektif sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dan dapat melakukan proses belajar yang efisien dan efektif.

#### 2.1.2 Jenis-Jenis Media

Jenis-jenis media menurut Nurseto (2011: 23) mengklarifikasi media ke dalam tujuh kelompok yaitu :

1. Media audio, seperti: siaran berita bahasa jawa dalam radio, sandiwara bahasa Jawa dalam radio, *tape recorder* beserta pita audio berbahasa Jawa.
2. Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

3. Media visual diam, seperti: foto, *slide*, gambar.
4. Media visual gerak, seperti: film bisu, *movie maker* tanpa suara, video tanpa suara.
5. Media audio semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara.
6. Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, slide rangkai suara.
7. Media audio visual gerak, seperti: televisi, video, film serta segala bentuk media audio yang biasa digunakan oleh manusia seperti kaset program dan piringan.

### 2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Nurrita (2018: 177) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a) Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu: memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b) Manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu: dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

### 2.1.4 Media Pembelajaran Matematika

Menurut Sundayana (2013) bahwa Pembelajaran matematika adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang sengaja dilakukan untuk memperoleh pengetahuan dengan memanipulasi simbol-simbol dalam matematika sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku. Menurut Amir (2014) Pembelajaran matematika merupakan proses terencana dalam pemberian pengalaman belajar peserta didik untuk memperoleh pengetahuan tentang matematika dengan cerdas dan terampil serta mampu memahami matematika dengan baik.

Menurut Tawassalna (2020) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik saat proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sehingga dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika adalah materi, alat atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam pembelajaran matematika dan sebagai sarana yang membantu dalam proses pembelajaran.

## 2.2 Lectora Inspire

### 2.2.1 Pengertian

Menurut Santoso & Chotibuddin (2020), mengemukakan bahwa *Lectora Inspire* merupakan suatu program aplikasi yang dapat digunakan untuk presentasi atau media pembelajaran yang memiliki variasi *template* yang cukup banyak sehingga *user* yang tergolong pemula dapat menggunakan *template* yang tersedia dengan mudah. Sedangkan menurut Shalikhah (2016) *Lectora inspire* merupakan program yang efektif dalam membuat media pembelajaran dan merupakan *Software* pengembangan belajar elektronik (*E-Learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih.

Menurut Lestari (2020) Keunggulan *lectora inspire* sangat user friendly “mudah digunakan” dalam pembuatan media pembelajaran dan dapat membuat materi uji atau evaluasi. Menurut Lestari (2020) juga mengatakan *Lectora Inspire* juga dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran baik *online* maupun *offline*.

Menurut Mas’ud, (2020) :

*Lectora Inspire* mempunyai beberapa keunggulannya, yaitu:

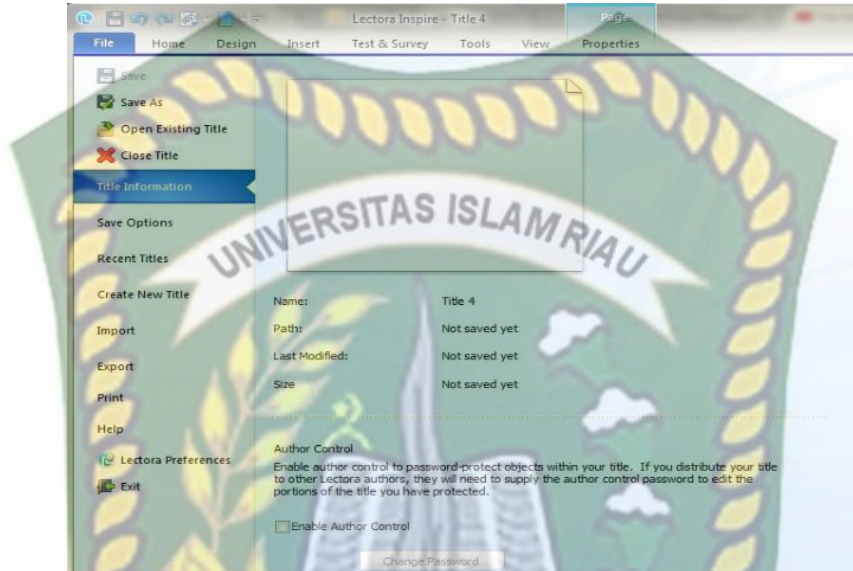
1. Dapat digunakan untuk membuat website, konten e-learning interaktif, dan presentasi produk atau pembelajaran.
2. Fitur-fitur yang disediakan *Lectora Inspire* sangat memudahkan pengguna pemula untuk membuat multimedia (audio dan video) pembelajaran.
3. Bagi seorang guru atau pengajar, keberadaan *Lectora Inspire* dapat memudahkan membuat media pembelajaran untuk digunakan dalam pembelajaran.
4. *Template* cukup lengkap.
5. Menyediakan media library yang sangat membantu pengguna.
6. *Lectora Inspire* sangat memungkinkan penggunaannya untuk pengonversi presentasi *Microsoft Powerpoint* ke konten *e-learning*.



Fitur-fitur di *lectora inspire* :

1. File

File terdiri dari perintah – perintah seperti membuat dokumen baru, membuka dokumen, menyimpan dokumen dan sebagainya.



Gambar 4. Menu File

2. Home

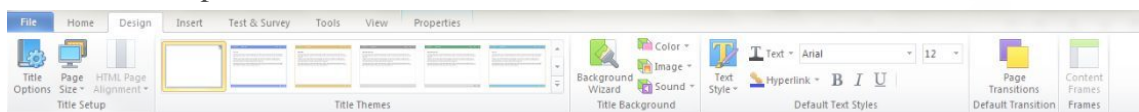
Home terdiri dari *toolbar-toolbar* seperti *toolbar standar*, *toolbar formatting*, terdapat pula menu untuk menambahkan *chapter*, *section* dan *page*, serta terdapat *publish* untuk mempublikasikan media pembelajaran *lectora inspire*.



Gambar 5. Menu Home

3. Desain

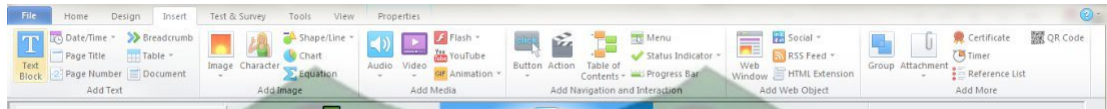
Desain digunakan untuk menentukan tema yang akan digunakan saat pembuatan media pembelajaran, terdapat pula background wizard, ukuran huruf dan tipe huruf.



Gambar 6. Menu Desain

#### 4. Insert

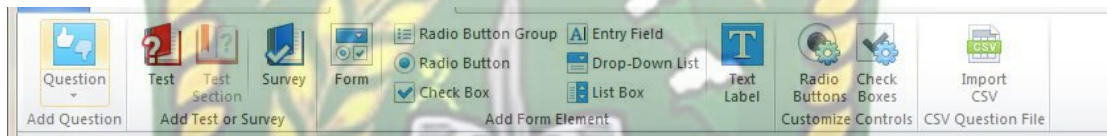
Insert terdiri dari perintah-perintah untuk menyisipkan gambar, video, flash, karakter, sertifikat, waktu dan sebagainya.



**Gambar 7. Menu Insert**

#### 5. Test & Survey

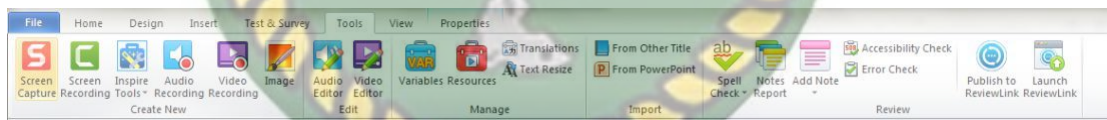
Test & Survey terdiri dari perintah untuk membuat soal tes yang terdiri dari delapan jenis soal tes yang dapat digunakan.



**Gambar 8. Menu Test & Survey**

#### 6. Tools

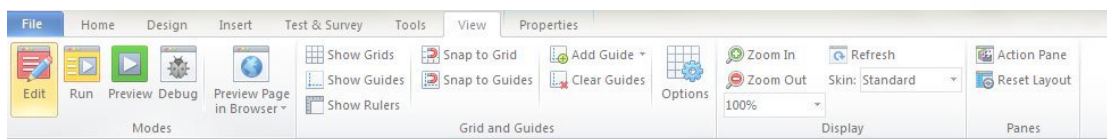
Tools terdiri dari beberapa perintah untuk menyempurnakan hasil pengembangan media pembelajaran, seperti mengedit foto, memasukkan suara, *import* dari *title* yang lain serta *import* dari powerpoint dan lain sebagainya.



**Gambar 9. Menu Tools**

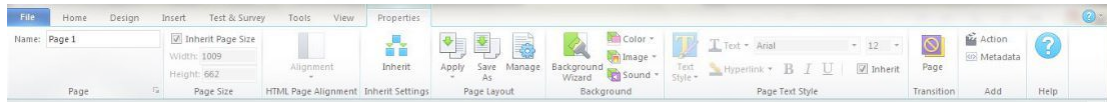
#### 7. View

View berisi menu-menu seperti *edit*, *run*, *preview* yang berfungsi untuk melihat tampilan lembar kerja sebelum di *publish*. Terdapat pula *zoom in* dan *zoom out* untuk mengubah ukuran lembar kerja.



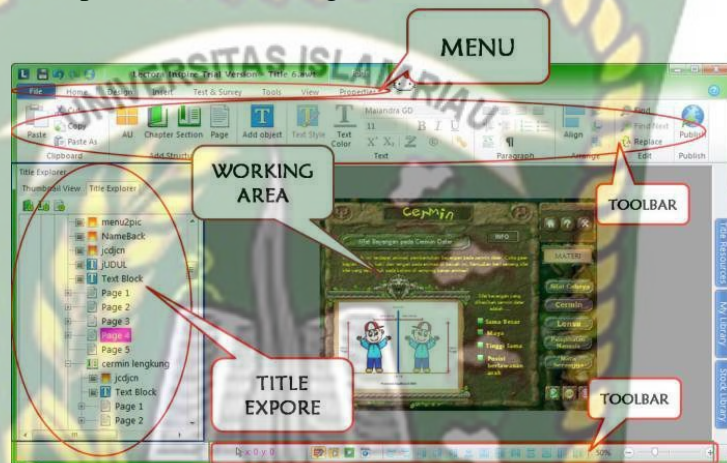
**Gambar 10. Menu View**

## h) Properties



**Gambar 11. Menu Properties**

Pada tampilan antarmuka Lectora Inspire terdapat empat bagian utama, yaitu Menu, Toolbar, Title Explorer, dan Working Area.



**Gambar 12. Tampilan antarmuka Lectora Inspire**

Menurut Mas'ud (Rahmawati, 2018: 36) menjelaskan deskripsi singkat mengenai antarmuka *lectora inspire* sebagai berikut:

- (1) Menu bar, digunakan untuk mengakses semua fungsi yang ada dalam *lectora inspire*. Sebagian besar dari fungsi tersebut juga dapat diakses dari toolbar.
- (2) Toolbar, berisi shortcut untuk mengakses fungsi dalam *lectora inspire*. Ada beberapa toolbar yang terdapat dalam tampilan antarmuka *lectora inspire*, yaitu:
  - (1) Toolbar standart, memuat perintah untuk mengelola file, seperti menyimpan, membuka, dan memotong isi.
  - (2) Toolbar text, memuat perintah untuk menyunting dan bekerja dengan teks (font).
  - (3) Toolbar mode, memuat perintah untuk perubahan di antara mode-mode dalam *lectora inspire*.

- (4) Toolbar insert, memuat perintah untuk menyisipkan objek ke dalam title
- (5) Toolbar alignment, memuat perintah untuk meluruskan objek.
- (6) Toolbar arrow, memuat perintah untuk membuat tanda anak panah.
- (7) Toolbar trapazoid, triangle, dan paralleogram, memuat perintah untuk membuat bentuk trapesium, segitiga, dan jajar genjang.

Menurut Rahmawati (2018) *Lectora inspire* juga memiliki fitur lain yaitu media library yang didalamnya terdapat Flash activities dimana pengguna dapat memanfaatkan fitur *flash activities* untuk membuat pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk animasi permainan.

## 2.3 Validitas dan Kepraktisan

### 2.3.1 Validitas

Menurut Rahmy (2020) Validitas Media merupakan suatu media pembelajaran yang harus diukur kevalidannya agar dapat dipakai dan digunakan dalam jangka waktu lama. Selanjutnya Rahmy (2020) juga mengatakan bahwa validitas media pembelajaran adalah pengujian yang dilakukan terhadap media apakah penyajian media sudah sesuai dengan konsep, kurikulum, daya tarik, serta kemudahannya untuk digunakan.

Menurut Lukitaningrum (2016) penilaian pengembangan media pembelajaran untuk ahli materi terdapat tiga aspek yang dinilai yaitu: aspek desain pembelajaran, aspek isi materi dan aspek bahasa atau komunikasi. Sedangkan menurut Widyasari et al., (2021) dalam penilaian media pembelajaran meliputi 3 aspek yang dinilai (aspek format, aspek isi dan bahasa). Adapun indikatornya sebagai berikut:

1. Aspek Format :
  - a. Keserasian warna, tulisan dan gambar pada media
  - b. Pemilihan ukuran huruf pada media
  - c. Kesesuaian tata letak media
  - d. Kemudahan penggunaan tombol navigasi pada media
  - e. Suara efek animasi
  - f. Efek perpindahan halaman berfungsi dengan baik
  - g. Kejelasan suara pada video didalam media

- h. Kualitas gambar pada media
- 2. Aspek Isi
  - a. Kesesuaian materi pada media dengan kompetensi inti
  - b. Kesesuaian materi pada media dengan kompetensi dasar
  - c. Kesesuaian materi pada media dengan indikator pencapaian kompetensi dasar
  - d. Kesesuaian materi pada media dengan tujuan pembelajaran
  - e. Keruntutan materi pada media
  - f. Menyajikan contoh permasalahan sehari-hari sesuai materi

3. Aspek Bahasa

- a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami
- b. Bahasa yang digunakan komutatif
- c. Tata bahasa yang digunakan sesuai EYD

Berdasarkan uraian di atas, adapun lembar validasi yang digunakan untuk menilai media pembelajaran oleh ahli materi yang telah dirancang oleh peneliti sesuai kebutuhan. Hasil lembar validasi yang dirancang oleh peneliti sebagai berikut :

1) Aspek Format

- a. Keserasian warna, tulisan dan gambar pada media
- b. Pemilihan ukuran huruf pada media
- c. Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media
- d. Kemudahan penggunaan tombol navigasi pada media
- e. Kesesuaian tata letak media
- f. Kejelasan suara audio dalam media

2) Aspek Isi

- a. Kesesuaian materi pada media dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran
- b. Uraian penjelasan materi mudah dipahami pada media
- c. Menyajikan contoh permasalahan sehari-hari sesuai materi
- d. Penyajian soal latihan sesuai dengan materi dalam media

3) Aspek Bahasa

- a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami

b. Tata bahasa yang digunakan sesuai EYD

Menurut Setyawan & Wahyuni (2019: 98) penilaian validator terhadap media pembelajaran meliputi beberapa aspek, yaitu aspek kemudahan dalam mengoperasikan media pembelajaran, kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran, kemudahan tombol navigasi, kemudahan umpan balik, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, uraian penjelasan materi mudah dipahami, penyajian soal latihan sesuai dengan materi yang disajikan, pemberian evaluasi dalam media pembelajaran, penggunaan teks yang jelas dan dapat dipahami, penggunaan animasi menarik dan sesuai konsep, penggunaan kombinasi warna yang tepat dan menarik, kesesuaian gambar dan objek dengan materi, bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami, bahasa yang digunakan sesuai kaidah bahasa Indonesia yang baku.

Menurut Swasono (2013: 44) mengatakan penilaian pengembangan media pembelajaran untuk ahli media meliputi 3 aspek beserta indikatornya yaitu, 1) Aspek Tampilan (ketepatan memilih background, keserasian warna, kejelasan gambar, ketepatan ukuran gambar, ketepatan jenis dan ukuran huruf (*font*), variasi huruf, komposisi layout dan template, ketertarikan gambar, ketertarikan video, ketepatan penggunaan bahasa) 2) Aspek Pemograman (kemudahan berinteraksi, ketertarikan menu, efisiensi tulisan, kemudahan mencari materi) 3) Aspek Kelengkapan Media (Kelengkapan daftar materi, kelengkapan judul dan keterangan judul, kelengkapan gambar, kelengkapan video).

Juga menurut Putra (2020: 43-44) penilaian oleh ahli media terhadap media pembelajaran meliputi 3 aspek yaitu, 1) Aspek Penyajian (komunikatif, sederhana dan memikat, kemudahan dalam pengoperasian) 2) Aspek Tampilan (audio, visual, media bergerak, ikon navigasi) 3) Aspek Pemograman (kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan, afektif, efisien dan interaktif, stabilitas/tingkat kemudahan, kehandalan).

Berdasarkan uraian di atas, adapun lembar validasi yang digunakan untuk menilai media pembelajaran oleh ahli media yang telah dirancang oleh peneliti sesuai kebutuhan. Hasil lembar validasi yang dirancang oleh peneliti sebagai berikut :

1. Aspek tampilan
  - a. Ketepatan memilih background
  - b. Kecerahan warna
  - c. Kejelasan gambar
  - d. Audio (background, music)
  - e. Ketepatan jenis dan ukuran huruf
  - f. Komposisi layout atau template
  - g. Ketertarikan gambar
  - h. Ketepatan penggunaan bahasa
  - i. Ikon navigasi
  - j. Kemudahan dalam mengoperasikan
2. Aspek Pemrograman
  - a. Afektif dan efisien
  - b. Ketertarikan menu
  - c. Kemudahan mencari materi
3. Aspek Kelengkapan
  - a. Kelengkapan daftar materi
  - b. Kelengkapan judul dan keterangan judul
  - c. Kelengkapan gambar
  - d. Kelengkapan audio

### 2.3.2 Kepraktisan

Dalam kamus besar bahasa Indonesia praktikalitas atau kepraktisan diartikan sebagai suatu yang bersifat praktis dan efisien. Menurut Purwanto (2009) kepraktisan adalah suatu kualitas yang menunjukkan kemungkinan dapat dijalankannya suatu kegunaan umum dari suatu teknik penilaian, dengan mendasarkannya pada biaya, waktu yang diperlukan untuk menyusun, kemudahan penyusunan, mudahnya penskoran, dan mudahnya penginterpretasian hasil-hasilnya. Kepraktisan media pembelajaran ditentukan dari hasil penilaian pengguna atau pemakai dimana tingkat kepraktisan dapat dilihat dari penjelasan guru yang berpendapat bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh siswa dan guru (Irawan & Hakim 2021). Menurut Revita (2019) nilai kepraktisan diperoleh

dari hasil instrument pengumpulan data berupa angket respon yang diisi guru dan peserta didik sebagai pengguna pada uji lapangan. Dari pendapat ahli diatas, maka tingkat kepraktisan pada media pembelajaran yang dikembangkan dapat ditentukan melalui angket respon guru dan peserta didik.

Menurut Khalisa et al (2021: 131) Kepraktisan dipertimbangkan berdasarkan aspek-aspek berikut ini :

- 1) Kemudahan dalam penggunaan, meliputi indikator (media mudah dioperasikan, penggunaan intruksi tepat dan jelas).
- 2) Waktu diperlukan sangat singkat, meliputi indikator (media dapat digunakan diaman saja, media dapat diingat pada waktu yang lebih lama).
- 3) Daya tarik produk, meliputi indikator (tampilan media menarik minat belajar, teks dibuat dengan jelas, aktivitas belajar meningkat).
- 4) Mudah diinterpretasikan, meliputi indikator (memberikan kesan kepada peserta didik dalam belajar matematika).
- 5) Penyajian, meliputi indikator (materi yang disajikan mudah dipahami, bahasa yang disajikan mudah dipahami, bahasa yang disajikan sesuai dengan EYD).

Berdasarkan uraian di atas, adapun lembar angket respon guru dan peserta didik yang digunakan untuk menilai media pembelajaran modifikasi khalisa yang telah dirancang oleh peneliti sesuai kebutuhan berdasarkan aspek-aspek sebagai berikut:

**Tabel 1. Aspek dan Indikator Uji Kepraktisan Lembar Angket Siswa**

No.	Aspek	Indikator
1.	Kemudahan dalam penggunaan	Media mudah dioperasikan
		Penggunaan intruksi tepat dan jelas
2.	Daya tarik produk	Tampilan
		Animasi
		Tulisan pada media pembelajaran menarik
3.	Mudah diinterpretasikan	Materi mudah dipahami
		Meningkatkan pengetahuan
		Motivasi belajar
4.	Bahasa	Bahasa yang disajikan mudah dipahami

**Tabel 2. Aspek dan Indikator Uji Kepraktisan Lembar Angket Guru**

No.	Aspek	Indikator
1.	Kemudahan dalam penggunaan	Media mudah dioperasikan
		Penggunaan tombol tepat dan jelas
2.	Daya tarik produk	Tampilan
		Animasi
3.	Mudah diinterpretasikan	Materi mudah disampaikan
		Materi mudah dipahami
		Belajar mandiri
		Motivasi belajar
4.	Bahasa	Bahasa yang disajikan mudah dipahami

#### 2.4 Penelitian yang Relevan

1. Ulfatuzzahara (2018) dalam penelitiannya tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* menyimpulkan bahwa Omedia pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi mencapai tingkat kevalidan 85% dan berdasarkan penilaian ahli media juga mencapai tingkat kevalidan 87,5% dan ahli pembelajaran mencapai tingkat kevalidan 92,5% dan uji coba lapangan mencapai 92,83%. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi tingkat kevalidan yang tinggi, sehingga media pembelajaran efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

2. Mahmudah (2019) dalam penelitiannya tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil ahli materi diperoleh rata-rata 4,53 yang termasuk dalam 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 termasuk dalam kategori sangat layak.

3. Tawassalna (2020) dalam penelitiannya tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan keempat validator adalah sebesar 85,19% memenuhi kriteria sangat valid.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian *Research And Development* (R&D) atau metode penelitian dan pengembangan. Menurut (Setyosari, 2013) dalam dunia pendidikan khususnya pembelajaran, penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, berupa model desain dan desain bahan ajar, produk misalnya media dan juga proses. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016) bahwa Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

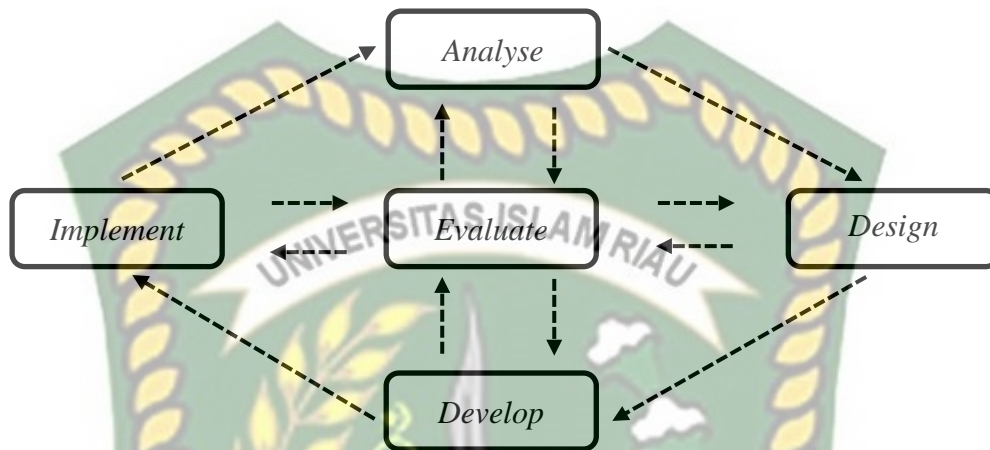
Menurut Yolanda & Wahyuni (2022: 64) mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya dan menguji keefektifan produk tersebut sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk baru yang lebih efektif dan sistematis.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian pengembangan adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan sebuah produk melalui tahapan tertentu, hingga nantinya dihasilkan sebuah produk yang teruji tingkat kevalidan dan kepraktisan terhadap kebutuhan.

#### **3.2 Prosedur Pengembangan**

Menurut Cahyadi (2019) Peran teknologi pendidikan dalam mengembangkan pembelajaran belajar siswa dapat didesain dengan menggunakan media pembelajaran yang perlu merujuk pada model pengembangan yang guna pasti kualitas media pembelajaran dalam menunjang efektifitas pembelajaran, salah satunya adalah model ADDIE yang sering digunakan dalam pengembangan bahan ajar.

Menurut Mulyatiningsih (2011: 183) ADDIE merupakan singkatan dari *analyse* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implement* (implementasi), *evaluate* (evaluasi). Rancangan model pengembangan ADDIE (Tegeh & Kirna, 2013: 16) adalah seperti berikut:



**Gambar 13. Rancangan Desain Model Pengembangan ADDIE**

Pada penelitian ini akan dilakukan kelima tahap model penelitian ADDIE. Tahap-tahap menggunakan model ADDIE menurut Mulyatiningsih (2011: 183-186) yaitu:

**a) Analysis (Analisa)**

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan model pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan.

**b) Design (Perancangan)**

Dalam perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alatevaluasi hasil belajar.

**c) Development (Pengembangan)**

Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Sebagai contoh, apabila pada tahap design telah dirancang penggunaan model/metode baru yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan disiapkan atau dibuat

perangkat pembelajaran dengan model/metode baru tersebut seperti RPP, media dan materi pelajaran.

**d) *Implementation* (Penerapan)**

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model/metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya

**e) *Evaluation* (Evaluasi)**

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluation formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut.

Berdasarkan tahapan model Pengembangan ADDIE diatas adapun tahapan yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

**1) *Analysis* (analisis)**

Memperoleh informasi dengan melakukan wawancara ke sekolah terkait proses pembelajaran didalam kelas. Dengan melakukan wawancara peneliti lebih mudah melakukan penelitian mengetahui masalah dan kebutuhan pembelajaran matematika.

**2) *Design* (perancangan)**

Setelah mendapatkan solusi dari masalah tersebut, peneliti merancang atau membuat media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire* serta merancang instrument-instrumen penelitian yang diperlukan yang sebelumnya sudah menentukan materi pembelajaran. Pada tahap ini peneliti mendesain produk berupa media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire* dan instrumen penelitian yaitu instrument validitas dan kepraktisan.

### 3) *Development* (pengembangan)

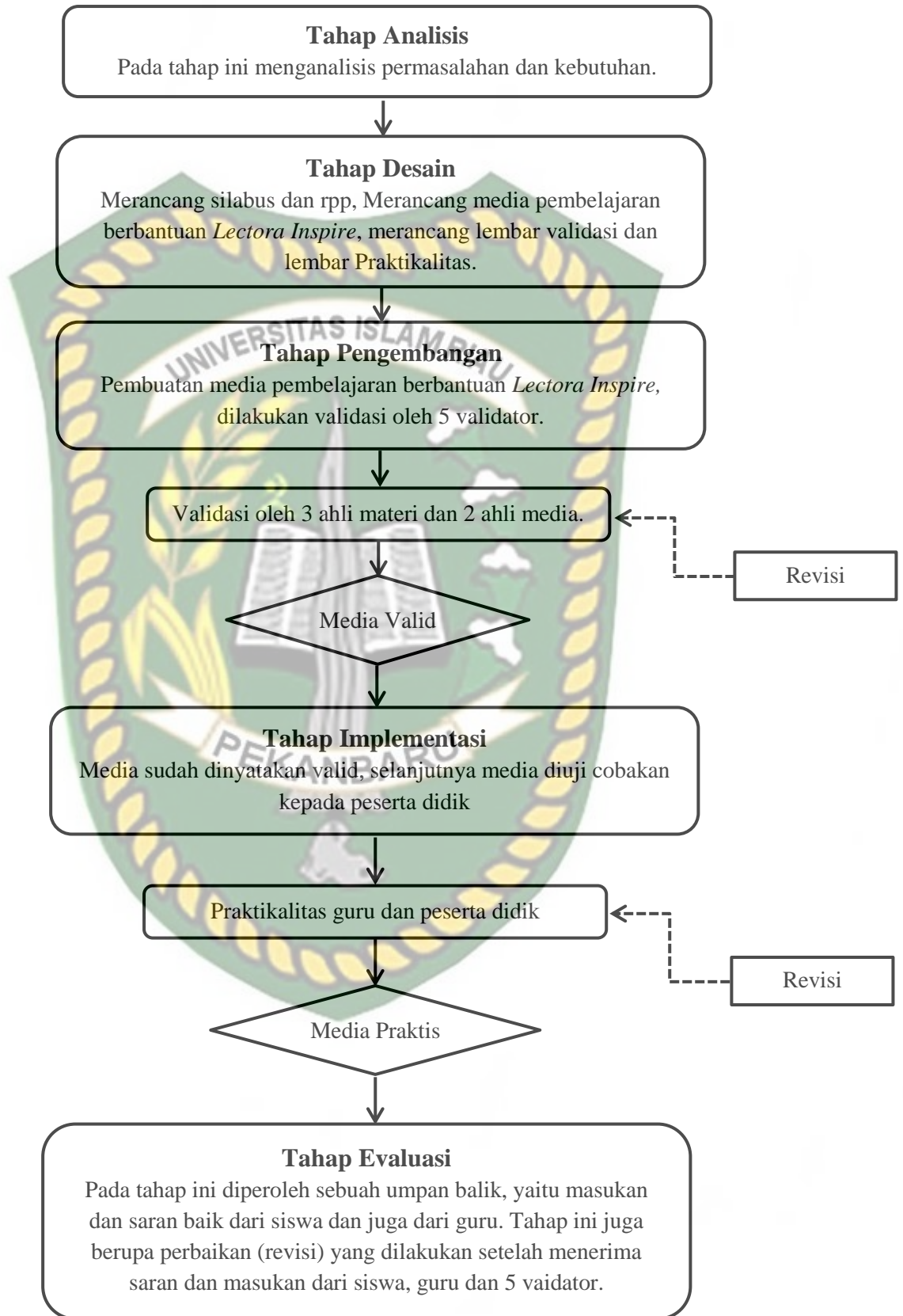
Peneliti melakukan pembuatan media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire* pada materi aritmatika social kelas VII sesuai dengan desain media yang telah dibuat sebelumnya. Kemudian pada tahap pengembangan ini juga dilakukan analisis data hasil validasi media pembelajaran untuk mendapatkan hasil validitas pengembangan media pembelajaran.

### 4) *Implementation* (Penerapan)

Impelementasi yang dilakukan oleh penelitian ini hanya melakukan uji coba media yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan pada siswa kelas VII 2 SMP N 5 SINGINGI sebanyak 15 orang. Tahap impelementasi tidak dilakukan sepenuhnya karena pada penelitian ini uji coba media hanya bertujuan untuk melihat kepraktisan media pembejaran yang telah dibuat. Setelah uji coba media pembelajaran, dilakukan analisis data hasil kepraktisan sehingga diperoleh hasil kepraktisan pengembangan media pembelajaran.

### 5) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu evaluasi formatif yang bertujuan untuk memperbaiki media yang telah dikembangkan sehingga menghasilkan media pembelajaran final.



Gambar 14. Alur pada model ADDIE

**Keterangan:**

↓↑ = Arah aliran program

◇ = Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan langkah selanjutnya

□ = Permulaan/Akhir program

□ = proses perhitungan/proses pengolahan data

### 3.3 Objek Penelitian

Objek penelitian ini yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Lectora Inspire* Pada Materi Aritmatika Sosial.

### 3.4 Subjek Uji Coba Produk

Subjek dalam Uji coba adalah siswa kelas VII di SMPN 5 Singingi yang berjumlah 15 orang. Teknik pengambilan subjek uji coba ini dilakukan Secara acak dengan memilih salah satu kelas dengan kemampuan heterogen.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2016) Intrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur sesuatu yang diamati. Pada penelitian ini, instrument tersebut berupa lembar validasi dan lembar kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan dapat diketahui dari hasil pengumpulan data.

#### 3.5.1 Instrumen Lembar Validasi

Lembar validasi dalam penelitian ini adalah lembaran yang digunakan untuk memvalidasi produk yang dikembangkan. Tujuan dari pengisian lembar validasi ini yaitu untuk menguji kelayakan media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire* pada materi aritmatika sosial yang dikembangkan.

Dalam penelitian ini terdapat tiga validator ahli materi dan dua ahli media yang terdiri dari tiga orang Dosen Pendidikan Matematika UIR, satu orang Guru Matematika SMP dan satu orang Dosen Teknik Infomatika. Peneliti membuat instrument penelitian sesuai kebutuhan peneliti. Berikut ini adalah kisi-kisi lembar validasi:

**Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	No Pernyataan	Banyak Butir
1.	Aspek Format	Keserasian warna, tulisan dan gambar pada media	1,2,3,4,5	12
		Pemilihan ukuran huruf pada media	6	
		Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media	7	
		Kemudahan penggunaan tombol navigasi pada media	8	
		Kesesuaian tata letak media	9,10	
		Kejelasan suara audio dalam media	11,12	
2	Aspek Isi	Kesesuaian materi pada media dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	13,14,15	9
		Uraian penjelasan materi mudah dipahami pada media	16	
		Menyajikan contoh permasalahan sehari-hari sesuai materi	17	
		Penyajian soal latihan sesuai dengan materi dalam media	18,19,20,21	
3	Format Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	22	2
		Tata bahasa yang digunakan sesuai EYD	23	

**Tabel 4. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Indikator	No Pernyataan	Banyak Butir
1.	Tampilan	Ketepatan memilih background	1	13
		Keserasian warna	2	
		Kejelasan gambar	3	
		Audio (back sound, music)	4,5	
		Ketepatan jenis dan ukuran huruf	6,7	
		Komposisi layout atau template	8	
		Ketertarikan gambar	9	
		Ketepatan penggunaan bahasa	10	
		Ikon navigasi	11,12	
		Kemudahan dalam mengoperasikan	13	

2.	Pemograman	Afektif dan efisien	14	3
		Ketertarikan menu	15	
		Kemudahan mencari materi	16	
3	Kelengkapan	Kelengkapan daftar materi	17	4
		Kelengkapan judul dan keterangan judul	18	
		Kelengkapan gambar	19	
		Kelengkapan audio	20	

### 3.5.2 Instrumen Lembar Kepraktisan

Instrumen ini berupa angket respon peserta didik dan guru yang berisi pernyataan mengenai pengalaman peserta didik dan guru setelah menggunakan media pembelajaran. Lembar angket memuat identitas, petunjuk pengisian angket, keterangan skala penilaian dan tabel penilaian. Indikator yang terdapat dalam angket berkaitan dengan bagaimana respon peserta didik dan guru setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Peneliti membuat instrumen penelitian sesuai kebutuhan peneliti. Berikut ini adalah kisi-kisi lembar angket peserta didik dan guru:

**Tabel 5. Kisi-kisi Lembar Angket Peserta Didik**

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan	Banyak Butir
1.	Kemudahan dalam penggunaan	Media mudah dioperasikan	1	4
		intruksi tepat dan jelas	5,6,7	
2.	Daya tarik produk	Tampilan	2	3
		Animasi	3	
		Tulisan pada media pembelajaran menarik	4	
3.	Mudah diinterpretasikan	Materi mudah dipahami	9	4
		Meningkatkan pengetahuan	12	
		Motivasi belajar	10,11	
4.	Bahasa	bahasa yang disajikan mudah dipahami	8	1

**Tabel 6. Kisi-kisi Lembar Angket Guru**

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan	Banyak Butir
1.	Kemudahan dalam penggunaan	Media mudah dioperasikan	1	3
		Penggunaan tombol tepat dan jelas	2,3	
2.	Daya tarik produk	Tampilan	10	2
		Animasi	9	
3.	Mudah diinterpretasikan	Materi mudah disampaikan	5	4
		Materi mudah dipahami	8	
		Belajar mandiri	6	
		Motivasi belajar	7	
4.	Bahasa	Bahasa yang disajikan mudah dipahami	4	1

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2016) teknik pengumpulan data merupakan langkah strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Dalam penelitian ini jenis data yang dikumpulkan adalah data yang berkaitan tentang validasi dan kepraktisan media pembelajaran. Adapun tekniknya yaitu dengan menggunakan teknik *non-test* yakni dengan menggunakan angket/kuisisioner. Adapun teknik pengumpulan data *non-test* sebagai berikut:

#### 3.6.1 Data Lembar Validasi

Lembar validasi ini dinilai oleh validator ahli bertujuan untuk mengetahui kualitas dan kesesuaian materi dengan strategi dan konsep pembelajaran. Dalam mengisi angket validasi, validator hanya diminta untuk memilih salah satu jawaban yang telah disediakan sesuai dengan nilai yang akan diberikan. Adapun skala penilaian pada lembar validasi oleh validator berdasarkan skala likert pada tabel di bawah ini:

**Tabel 7. Kategori Lembar Validasi**

No	Skor Penilaian	Kategori
1.	5	Sangat Setuju
2.	4	Setuju
3.	3	Netral
4.	2	Tidak Setuju
5.	1	Sangat Tidak Setuju

Sumber : Sugiyono (2016 : 93)

Peneliti memodifikasi skala likert menjadi 4 kategori. Modifikasi skala likert dimaksudkan untuk menghilangkan kelemahan pada kategori jawaban yang ditengah (skor penilaian 3) yang memiliki makna ganda, bisa diartikan tidak setuju, setuju, netral atau bahkan tidak dapat menentukan jawaban. Maka dari itu peneliti memodifikasi skala likert untuk mempertegas penilaian validator dan disesuaikan dengan kebutuhan penilaian. Adapun modifikasinya adalah sebagai berikut:

**Tabel 8. Modifikasi Kategori Lembar Validasi**

No	Skor Penilaian	Kategori
1.	4	Sangat Setuju
2.	3	Setuju
3.	2	Kurang Setuju
4.	1	Tidak Setuju

Sumber :Modifikasi Sugiyono (2016: 93)

### 3.6.2 Data Lembar Kepraktisan

Lembar kepraktisan dalam penelitian ini berupa angket respon peserta didik. Lembar angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran matematika yang dikembangkan dengan pengisian lembar angket peserta didik dilakukan setelah akhir pertemuan pembelajaran dipertemuan ketiga. Angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran matematika diisi berdasarkan skala likert seperti pada tabel di bawah ini:

**Tabel 9. Modifikasi Kategori Lembar Validasi**

No	Skor Penilaian	Kategori
1.	4	Sangat Setuju
2.	3	Setuju
3.	2	Kurang Setuju
4.	1	Tidak Setuju

Sumber :Modifikasi Sugiyono (2016: 93)

### 3.7 Teknik Analisis Data

#### 3.7.1 Analisis Data Hasil Validasi

##### 1. Ahli Materi

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif yaitu mendeskripsikan atau menggambarkan data yang diperoleh dari hasil lembar validasi. Hasil validasi diisi oleh validator selanjutnya dianalisis untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran. Untuk mengukur tingkat validitas menurut Akbar (2013: 158) yang telah dimodifikasi rumusnya adalah sebagai berikut:

$$Vmt_1 = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$Vmt_2 = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$Vmt_3 = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Setelah memperoleh hasil validasi dari masing-masing validator ahli materi 1,2, dan 3 selanjutnya yaitu melakukan perhitungan validitas gabungan agar bisa mengetahui rata-rata atau validitas akhir dari pendapat para ahli dengan rumus modifikasi menurut (Akbar, 2013):

$$Vg_{mt} = \frac{Vmt_1 + Vmt_2 + Vmt_3}{3} = \dots\%$$

Keterangan:

$Vg_{mt}$  =Validasi ahli materi (gabungan)

$Vmt_1$  =Validasi ahli materi-1

$Vmt_2$  =Validasi ahli materi-2

$Vmt_3$  =Validasi ahli materi-3

Tse =Total skor empiris (hasil validasi dan validator)

Tsh =Total maksimal yang diharapkan

##### 2. Ahli Media

Sama halnya dengan ahli materi, Data yang diperoleh pada ahli media dianalisis secara deskriptif yaitu mendeskripsikan atau menggambarkan data yang

diperoleh dari hasil lembar validasi ahli media. Hasil validasi yang telah diisi oleh validator selanjutnya dianalisis untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran. Untuk mengukur tingkat validitas menurut Akbar (2013: 158) yang telah dimodifikasi rumusnya adalah sebagai berikut:

$$Vmd_1 = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$Vmd_2 = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Setelah memperoleh hasil validasi dari masing-masing validator ahli media 1 dan 2, selanjutnya yaitu melakukan perhitungan validitas gabungan agar bisa mengetahui rata-rata atau validitas akhir dari pendapat para ahli dengan rumus modifikasi menurut (Akbar, 2013):

$$Vg_{md} = \frac{Vmd_1 + Vmd_2}{2} = \dots\%$$

Keterangan:

$Vg_{md}$  =Validasi ahli media(gabungan)

$Vmd_1$  =Validasi ahli media-1

$Vmd_2$  =Validasi ahli media-2

Tse =Total skor empiris (hasil validasi dan validator)

Tsh =Total maksimal yang diharapkan

Kemudian, Setelah memperoleh hasil validasi gabungan dari masing-masing validator ahli materi dan ahl media, selanjutnya yaitu melakukan perhitungan validitas gabungan agar bisa mengetahui rata-rata atau validitas akhir dari pendapat para ahli dengan rumus modifikasi menurut (Akbar, 2013):

$$Vg = \frac{Vg_{mt} + Vg_{md}}{2} = \dots\%$$

Keterangan:

$Vg$  =Validasi (gabungan)

$Vg_{mt}$  =Validasi ahli materi gabungan

$Vg_{md}$  =Validasi ahli media gabungan

Kemudian, Hasil dari masing-masing validator dan hasil analisis validasi gabungan dari semua validator setelah diketahui tingkat presentasenya maka dapat dicocokkan atau dikonfirmasi dengan kriteria validasi sebagai berikut :

**Tabel 10. Pengkategorian Kevalidan Media Pembelajaran**

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1.	76% – 100%	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi
2.	51% – 75%	Valid atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
3.	26% – 50%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4.	0% – 25%	Tidak valid atau tidak boleh dipergunakan

Sumber modifikasi: Hidyati (2013: 7)

### 3.7.2 Analisis Data Hasil Kepraktisan

Data yang dikumpulkan dari peneliti ini hasil angket respon guru dan peserta didik. Untuk menghitung setiap angket respon guru dan peserta didik digunakan rumus dari Akbar (2013: 158) yaitu:

$$P = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase praktikalitas

Tsh = Total maksimal yang diharapkan

Tse = Total skor empiris

Cara penilaian hasil angket respon guru dan peserta didik dapat mengacu pada kriteria berikut Nery et al., (2021: 117):

**Tabel 11. Pengkategorian Kepraktisan Media Pembelajaran**

No	Kriteria Praktis	Tingkat Praktikalitas
1.	75,01% – 100%	Sangat praktis atau dapat digunakan tanpa revisi
2.	50,01% – 75%	Praktis atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
3.	25,01% – 50%	Kurang praktis, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4.	01,00% – 25%	Tidak Praktis atau tidak boleh dipergunakan

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran dengan bantuan *Software Lectora Inspire* yang di dalamnya memuat materi arimatika sosial. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan kepraktisan hasil pengembangan media pembelajaran matematika berbantuan *Lectora Inspire* pada aritmatika sosial yang dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan *ADDIE*. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan seluruh tahap prosedur pengembangan *ADDIE*, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Evaluation* (Evaluasi). Adapun uraian hasil pengembangan media pembelajaran dari setiap tahap adalah sebagai berikut:

##### 4.1.1 Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap ini dilakukan untuk membantu peneliti memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai solusi permasalahan yang diinginkan. Untuk memastikan tujuan kondisi yang diinginkan dari pengembangan media maka perlu dilakukan analisis kebutuhan sebagai tahap awal penelitian. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran matematika di SMPN 5 Singingi diperoleh informasi bahwa metode pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran hanya mendengar penjelasan guru atau ceramah dan tanya jawab, sehingga proses pembelajaran cenderung membosankan. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih tradisional seperti buku mata pelajaran, papan tulis dan guru hanya pernah sesekali menggunakan media ppt (*power point*) dan alat peraga yang tersedia di sekolah seperti sebuah balok, kubus, kerucut dan benda-benda bangun ruang lainnya yang masih kurang menarik, kurang bervariasi, kurang interaktif dalam penggunaannya. Guru juga belum pernah menggunakan media pembelajaran berbantuan seperti komputer padahal disekolah sudah memiliki fasilitas yang memadai untuk menerapkan dan mendukung proses media pembelajaran. Guru juga menyebutkan bahwa kendala waktu pembuatan media

pembelajaran berbantuan seperti komputer menjadi alasan guru belum pernah menggunakannya apalagi guru belum menguasai cara menggunakan media pembelajaran menggunakan komputer maupun software-software pendukung proses pembelajaran. Walaupun guru telah menggunakan alat peraga untuk mendukung menjelaskan materi seperti kubus, balok dll tetapi guru belum pernah menggunakan media pembelajaran pada materi aritmatika sosial. Penguasaan konsep materi aritmatika sosial masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan untuk menyelesaikan soal apalagi peserta didik hanya berfokus pada buku dan guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang membuat peserta didik kurang fokus, kurang kreatif dan rasa ingin tahu yang rendah.

Setelah penjabaran analisis kebutuhan telah selesai, peneliti melaksanakan penelitian awal dengan tujuan untuk mendapatkan secara detail media pembelajaran yang dibutuhkan sebagai dasar perancangan. Proses penelitian awal yang dijabarkan adalah menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk gambar, teks maupun animasi untuk memperkuat materi yang diberikan dengan media pembelajaran yang mudah digunakan, mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran hanya mendengar penjelasan guru dan tanya jawab sehingga jenis penyampaian pembelajaran diperlukan agar pembelajaran tidak membosankan. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran dengan penyampaian pembelajaran baik yang mambantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu peserta didik lebih fokus dan merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Peneliti menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* untuk bahan media pembelajaran. Pemilihan aplikasi *Lectora Inspire* ini dikarenakan dalam penggunaannya yang mudah dan tidak menggunakan bahasa pemograman yang canggih, sehingga penggunaan *Lectora Inspire* bisa digunakan oleh pemula seperti guru yang ingin menggunakan media pembelajaran sebagai sarana belajar mengajar.

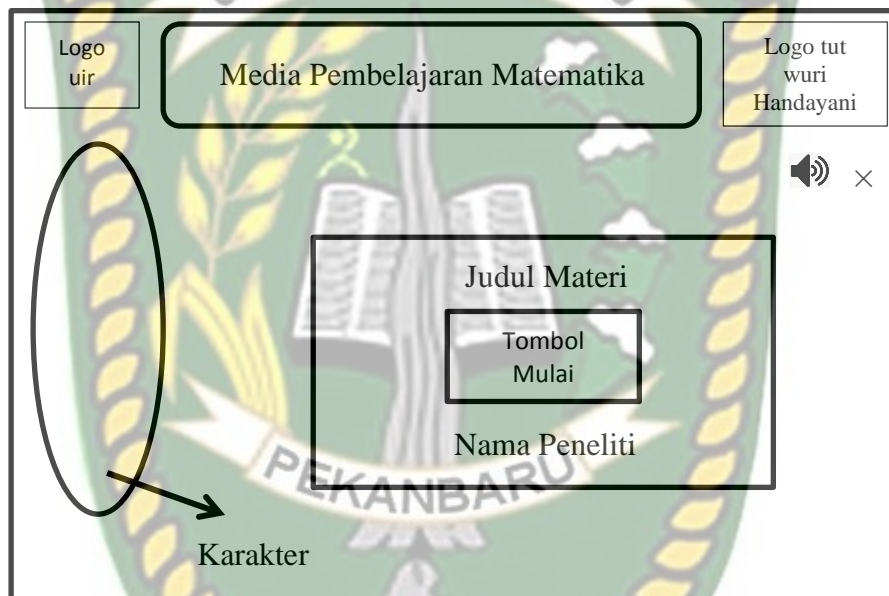
#### 4.1.2 Design (perancangan)

Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire*. Pada tahap desain ini ada beberapa tahapan:

1. Merancang silabus dan rencana perangkat pembelajaran untuk sebagai pedoman penyusunan kegiatan pembelajaran.
2. Merancang media pembelajaran dengan membuat desain pada media yang akan dikembangkan. Adapun desain media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* yaitu sebagai berikut:

- 1) Halaman Pembuka

Halaman pembuka memuat beberapa teks, gambar, audio, animasi dan tombol navigasi. Pada bagian tengah kanan halaman pembuka terdapat teks bertuliskan mulai untuk memasuki halaman berikutnya.



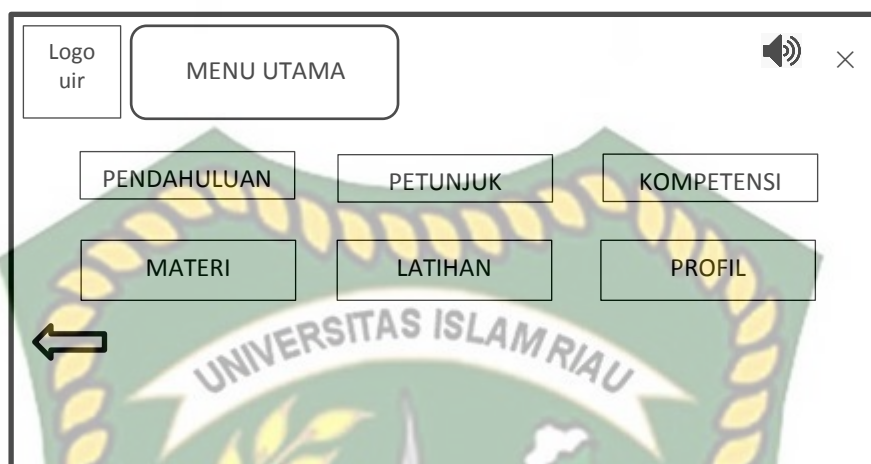
**Gambar 15. Halaman pembuka**

Pada bagian sebelah kiri atas dan kanan atas terdapat logo Universitas Islam Riau (UIR) dan logo Tut Wuri Handayani, Tulisan media pembelajaran diantara logo tersebut. Halaman pembuka memuat judul pokok materi yang disajikan di dalam media pembelajaran yaitu Aritmatika sosial. Di bawah judul tersebut terdapat tombol mulai untuk memasuki halaman selanjutnya dan dibawah tombol tersebut juga tertera nama pembuat media pembelajaran.

- 2) Halaman Menu Utama

Memuat menu yang terdapat pada media pembelajaran. Ada pun menu tersebut terdiri dari pendahuluan, pertunjuk penggunaan media pembelajaran, kompetensi yang berisi kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran, materi

aritmatika sosial yang meliputi semua pertemuan, latihan yang meliputi semua pertemuan dan profil peneliti.



**Gambar 16. Halaman Menu Utama**

3) Halaman Pendahuluan

Halaman pendahuluan memuat teks bertuliskan tujuan dan kegunaan media pembelajaran yang telah dibuat



**Gambar 17. Halaman Pendahuluan**

4) Halaman Petunjuk

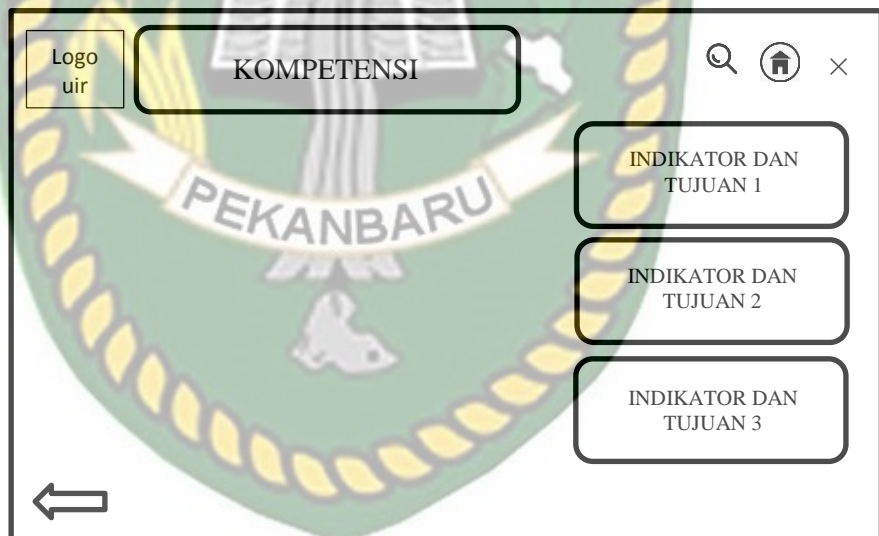
Halaman petunjuk memuat cara penggunaan tombol navigasi pada media pembelajaran yang dijabarkan dengan menjelaskan fungsi dari masing-masing tombol navigasi yang terdapat pada media pembelajaran.



**Gambar 18. Halaman Petunjuk**

5) Halaman Kompetensi

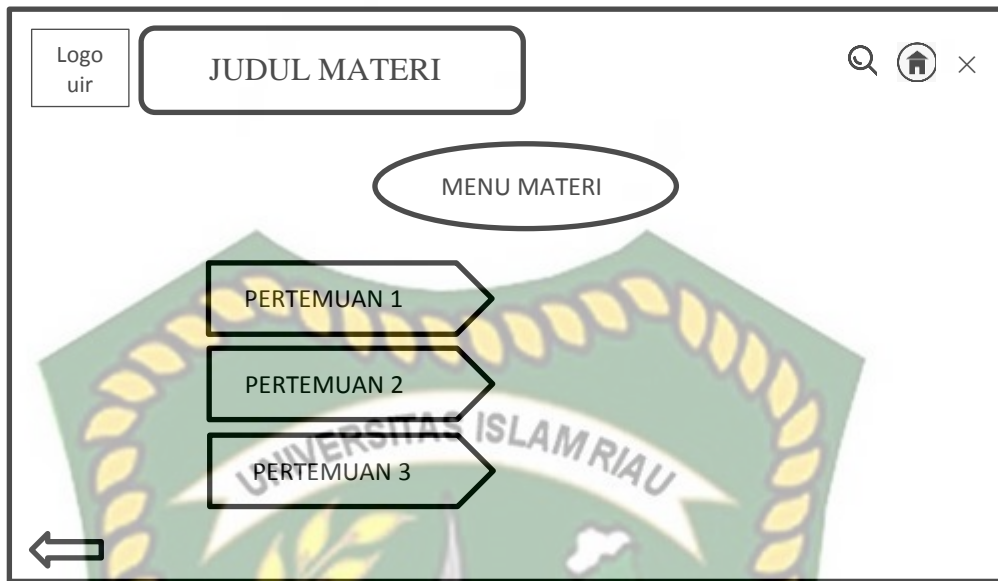
Halaman kompetensi memuat kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran dari masing-masing pertemuan.



**Gambar 19. Halaman Kompetensi**

6) Halaman Menu Materi

Halaman menu materi memuat pilihan materi mulai dari pada pertemuan I, pertemuan II, dan pertemuan III.

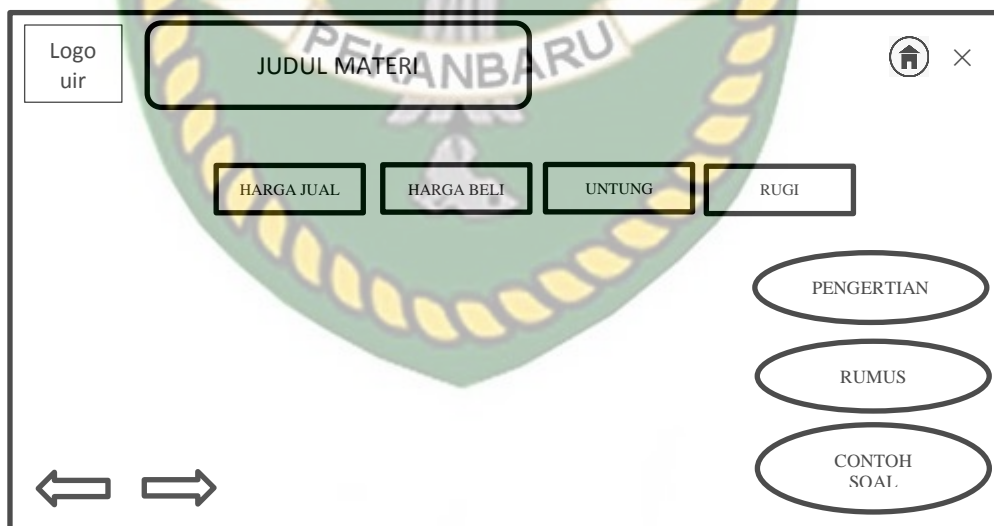


**Gambar 20. Halaman Manu Materi**

7) Halaman Materi

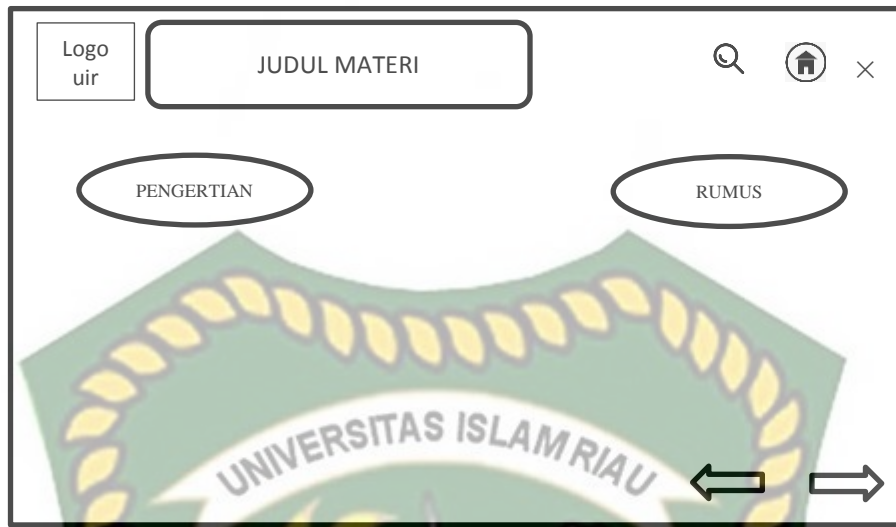
Halaman materi memuat materi-materi tentang Aritmatika sosial yang dibagi menjadi beberapa sub materi, yaitu:

- a) Halaman Materi pertemuan 1 yang disajikan diawal memperhatikan ilustrasi dan setelah itu definisi, rumus dan contoh soal dalam kehidupan sehari-hari.



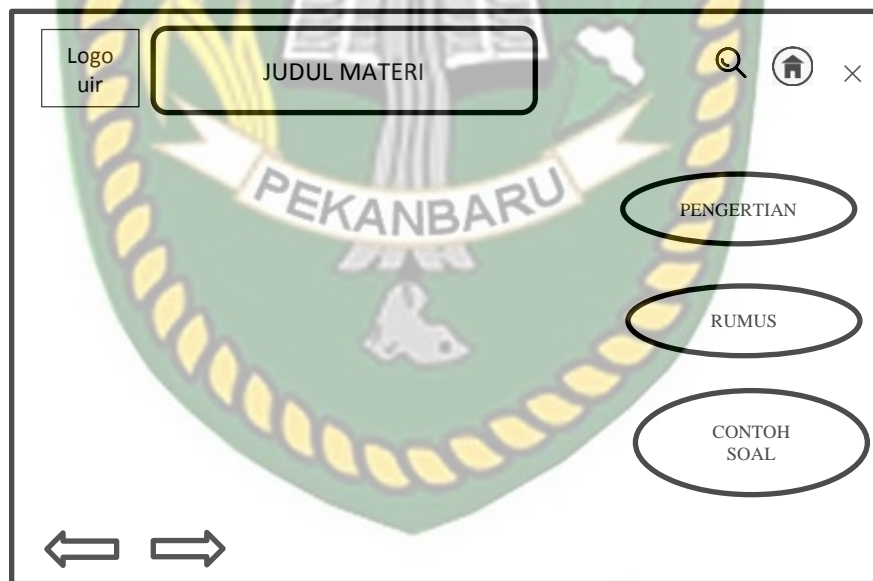
**Gambar 21 Halaman Materi Pertemuan 1.**

- c) Halaman Materi pertemuan 2 yang disajikan diawal memperhatikan kasus dalam kehidupan sehari-hari dan setelah itu memasuki halaman definisi dan rumus.



Gambar 22. Halaman Materi pertemuan 2

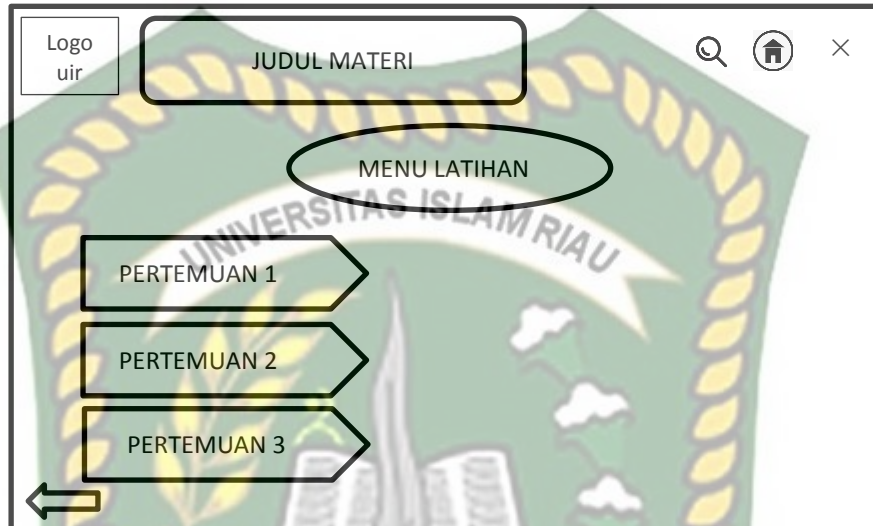
- b) Halaman Materi pertemuan 3 yang disajikan diawal memperhatikan gambar pada media pembelajaran dan setelah itu memasuki halaman definisi, rumus dan contoh soal dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 23. Halaman Materi pertemuan 3.

### 8) Halaman Menu Latihan

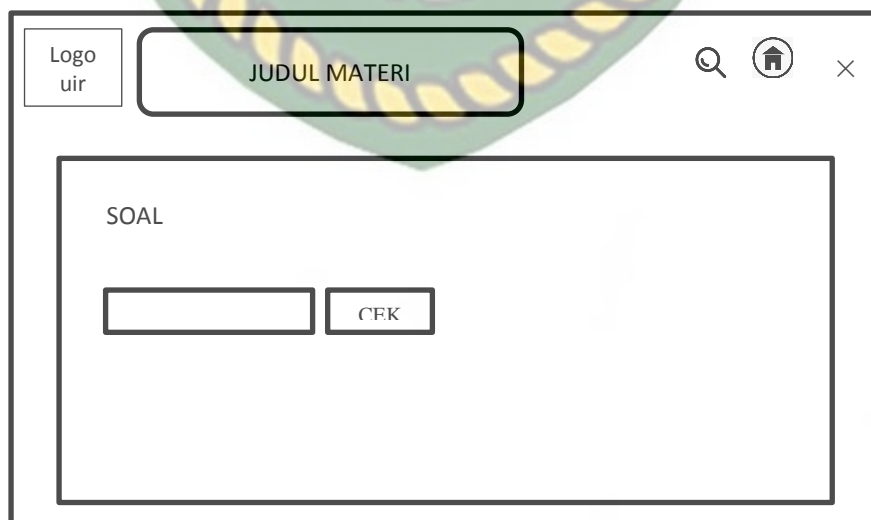
Menu latihan menu untuk melaksanakan latihan mandiri setelah mempelajari materi aritmatika sosial. Halaman menu latihan disajikan per masing-masing pertemuan.



**Gambar 24.** Halaman Menu Latihan.

### 9) Halaman Latihan

Halaman latihan memuat soal-soal pada setiap pertemuan, yang tiap pertemuannya memuat 4 soal isian yang jawabannya dapat langsung *diinput* pada media pembelajaran. Diakhir halaman latihan terdapat pembahasan soal dari aritmatika sosial.



**Gambar 25.** Halaman Latihan.

### 3. Merancang lembar validitas dan lembar praktikalitas

Instrument lembar validasi pada media berupa lembar angket validasi. Angket tersebut memuat beberapa pertanyaan berdasarkan aspek-aspek pada media pembelajaran yang bertujuan mengukur kevalidan media pembelajaran yang telah dirancang. Sedangkan lembar praktikalitas adalah angket respon siswa yang bertujuan mengukur tingkat kepraktisan setelah menggunakan media pembelajaran yang telah dirancang. Hasil rancangan lembar validasi dan lembar angket respon siswa yang digunakan dapat dilihat pada lampiran.

#### 4.1.3 Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini media mulai dikembangkan sesuai dari tahap perancangan. peneliti sudah mulai pemasangan aplikasi *Lectora Inspire* yang sudah diunduh sebelumnya. Semua bahan yang sudah dikumpulkan sebelumnya kemudian dimasukkan, disatukan dan disusun sesuai dengan yang telah peneliti rancang pada tahapan desain dengan menggunakan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi *Lectora Inspire*. Di bawah ini merupakan tampilan dari beberapa hasil pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan sedangkan untuk lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran.

##### 1) Halaman Pembuka

Halaman pembuka terdapat judul media pembelajaran yaitu media pembelajaran matematika pada materi aritmatika sosial. Pada bagian pojok kiri terdapat logo universitas peneliti dan pojok kanan logo tut wuri handayani dimana peneliti akan turun ke sekolah yaitu tingkat SMP/MTS sederajat. Di bawah tersebut terdapat tombol keluar dari media dan tombol otomatis mematikan dan menghidupkan suara. Pada tengah kanan terdapat teks bertuliskan mulai untuk memasuki halaman berikutnya. Pada halaman pembuka juga dilengkapi animasi karakter sesosok guru yang berhijab berwarna hitam yang dapat bergerak.



**Gambar 26.** Tampilan Halaman Pembuka

2) Halaman Pendahuluan

Setelah tombol mulai diklik halaman yang akan muncul adalah halaman pendahuluan, dimana halaman ini penting untuk peserta didik baca. Pada halaman pendahuluan bertuliskan tujuan dan kegunaan media pembelajaran yang telah dibuat.



**Gambar 27.** Tampilan Halaman Pendahuluan 1

3) Halaman Petunjuk Penggunaan Media

Tombol selanjutnya menuju ke halaman petunjuk penggunaan. Peserta didik akan dapat membaca apa saja fungsi dari tombol-tombol navigasi yang telah dibuat peneliti pada media pembelajaran. Petunjuk tersebut akan memudahkan peserta didik dalam memakai media pembelajaran. Halaman petunjuk penggunaan juga dilengkapi suara peneliti dan music latar media pembelajaran agar lebih menarik.



**Gambar 28.** Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan Media

4) Halaman Menu Utama

Halaman selanjutnya yaitu menu utama. Pada menu utama ini terdapat 6 menu yaitu menu pendahuluan, menu petunjuk penggunaan media, menu kompetensi, menu materi aritmatika sosial, menu latihan dan menu profil peneliti.



**Gambar 29.** Tampilan Halaman Menu Utama

5) Halaman Kompetensi

Pada halaman kompetensi terdapat kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yang sudah dilengkapi pertemuan 1, 2 dan 3.



Gambar 30. Tampilan Halaman Kompetensi Dasar



Gambar 31 Tampilan Halaman Indikator dan Tujuan Pertemuan 1

#### 6) Halaman Materi

Materi pada halaman media ini adalah materi aritmatika sosial. Halaman menu materi terdapat 3 pertemuan. Sub bab materi pertemuan pertama yaitu harga jual, harga beli, untung dan rugi. Pertemuan kedua, persentase untung, persentase rugi dan diskon. Pertemuan ketiga yaitu bruto, netto dan tara. Untuk memasuki pertemuan tersebut klik tombol yang bertuliskan pertemuan 1,2, dan 3 pada warna biru dongker yang peneliti sesuaikan dengan warna seragam sekolah tingkat SMP sederajat.



Gambar 32. Tampilan Halaman Menu Materi

#### 7) Halaman Latihan

Halaman latihan terdapat menu pilihan dari pertemuan 1,2 dan 3. Jika memasuki latihan pertemuan 1,2 dan 3 dengan mengklik tombol pada menu, peserta didik akan mengisi nama masing-masing dan kelas. Selanjutnya akan memasuki soal latihan yang telah disediakan yaitu empat soal yang masing-masing pertanyaannya ada yang essay dan ada juga yang objektif. Jika peserta didik telah mengisi jawaban pada soal pada tombol cek juga akan muncul feedback dimana peserta didik akan mengetahui apakah jawabannya benar atau salah. Setelah mengisi jawaban terdapat nilai dan nama masing-masing peserta didik dan juga terdapat tombol pembahasan pada pojok kanan bawah yang berwarna merah. Peserta didik dapat melihat pembahasan jika jawaban salah pada soal pada media pembelajaran pada materi aritmatika sosial.



Gambar 33. Tampilan Halaman Latihan 1



Gambar 34. Tampilan Halaman Latihan 2



Gambar 35. Tampilan Halaman Latihan 3



Gambar 36. Tampilan Halaman Latihan 4



**Gambar 37.** Tampilan Halaman Latihan 5

Setelah produk selesai dibuat, kemudian dilakukan validasi oleh validator menggunakan instrument penilaian yaitu lembar validasi media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire* pada materi aritmatika sosial kelas VII SMP. Validator dalam penelitian ini ada lima validator yaitu tiga validator ahli materi dan dua ahli media. Adapun validator ahli materi dalam penelitian ini terdiri dua orang dosen Selaku dosen program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Islam Riau dan satu orang guru selaku guru mata pelajaran matematika di SMP N 5 Singingi. Sedangkan ahli media satu orang dosen program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Islam Riau dan satu orang dosen teknik informatika Universitas Islam Kuantan Singingi. Penilaian validator ahli media meliputi tiga aspek, yaitu aspek penyajian, aspek isi materi dan aspek bahasa. Sedangkan penilaian ahli materi meliputi tiga aspek yaitu aspek tampilan, aspek isi pemograman dan aspek kelengkapan.


Validasi media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire* ini pertama kali dilakukan pada tanggal 26 maret hingga 4 agustus 2022. Selama proses validasi, para validator memberikan beberapa saran dan masukan yang bertujuan untu meminimalisir kesalahan dalam pembuatan mdia pembelajaran sehingga dapat menghasilkan produk yang valid. Hasil validasi serta saran yang diperoleh dari para validator digunakan sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Saran dan perbaikan terhadap media pembelajaran ini disajikan dalam tabel 12 berikut ini:

Tabel 12. Saran dan perbaikan ahli materi terhadap media pembelajaran

No	Aspek Penyajian	
1.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	 <p>Saran: pada halaman pendahuluan beri tombol menu utama/home.</p>	 <p>Perbaikan: menambahkan tombol menu utama/home pada pojok kanan atas media pembelajaran.</p>
2.	 <p>Saran: pada tombol selanjutnya tambahkan teks sebelumnya dan selanjutnya</p>	 <p>Perbaikan: menambahkan teks sebelumnya dan selanjutnya pada bagian bawah tombol.</p>
3.	 <p>Saran : Ganti gambar navigasi yang sesuai.</p>	 <p>perbaikan: mengganti navigasi yang sesuai.</p>

4.		
	Saran: Saat pembukaan jangan menggunakan musik.	Perbaikan: Menghapus musik pada bagian bawah logo tut wuri handayani.

No	Aspek Isi Materi	
	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
5.		
	Saran: Masukkan KI dan KD dalam media.	Perbaikan: Memasukan KI dan KD dalam media.
6.		
	Saran: Pada menu materi sebaiknya ipk dan tujuan diganti saja dengan judul sub materi, karena ipk dan tujuan sudah ada dimenu kd.	Perbaikan: Mengganti judul sub materi.

7.		
	Saran: Untuk contoh soal disesuaikan dengan materi agar lebih mudah dipahami.	Perbaikan: mengganti contoh soal disesuaikan dengan materi agar lebih mudah dipahami

Aspek penyajian dan Aspek isi materi terdapat bebarapa saran dari masing-masing validator. Sedangkan untuk aspek bahasa tidak ada komentar validator sehingga tidak ada proses perbaikan oleh peneliti. Saran dan perbaikan oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 13. Saran dan Perbaikan Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran**

No.	Aspek Tampilan	
	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.		
	Saran: Suara dihapus karena bisa mengganggu konsentrasi peserta didik.	Perbaikan: Menghapus suara.

<p>2.</p>		
	<p>Saran: Gunakan background yang beresolusi tinggi.</p>	<p>Perbaikan: Mengganti background beresolusi tinggi.</p>
<p>3.</p>		
	<p>Saran: Gunakan jenis tulisan yang rapi, menarik dan jelas.</p>	<p>Perbaikan: Mengganti jenis tulisan.</p>
<p>No</p>	<p><b>Aspek Isi Pemograman</b></p>	
<p>4.</p>		
	<p>Saran: Gunakan menu secara semetris.</p>	<p>Perbaikan: Mengganti menu.</p>
<p>5.</p>	<p>Saran Lainnya</p>	



Saran: Tambahkan soal objektif.

Perbaikan: Menambahkan soal objektif.

Dari tabel diatas menunjukkan saran atau komentar validator ahli media terhadap aspek tampilan dan Aspek isi pemograman. Pada aspek tampilan ahli media juga menambahkan untuk menghapus music audio karena dapat mengganggu konsentrasi peserta didik dalam belajar. Validator juga menambahkan mengganti latar belakang media dengan gambar yang beresolusi tinggi agar media tidak buram ketika dilihat. Jenis tulisan pada media gunakan jenis yang menarik jangan terlalu formal dan juga bisa dibaca dengan jelas serta tulisan-tulisan dirapikan kembali. Untuk aspek isi pemograman menu utama dibuat secara simetris agar tidak ada keraguan dalam penggunaannya. Sedangkan pada aspek kelengkapan tidak ada saran dari validator sehingga tidak ada proses perbaikan pada media pembelajaran. Saran lainnya yaitu ahli media menyarankan untuk menambahkan soal objektif terhadap media perbelajaran sehingga ada variasi soal latihan dalam media pembelajaran.

Setelah dilakukan proses perbaikan pada media pembelajaran, selanjutnya data hasil dari lembar validasi yang telah diisi oleh setiap masing-masing validator disajikan. Berdasarkan data hasil validasi oleh masing-masing ahli dan setiap aspek dihitung persentasenya. Persentase setiap aspek dan total hasil validasi dicocokkan dengan tabel kategori kevalidan dan hasil penilaian media pembelajaran.

#### 4.1.3.1 Hasil Validasi Media oleh Ahli Materi

Pada penelitian ini, validator ahli materi yang menilai media pembelajaran lectorsa inspire ini adalah :

1. Validator 1 (V1) : Ibu ZT
2. Validator 2 (V2) : Ibu AS
3. Validator 3 (V3) : Ibu ER

Penilaian terhadap media pembelajaran oleh masing-masing validator ini meliputi tiga aspek, yaitu aspek penyajian, aspek isi materi dan aspek bahasa. Penyajian hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 11 dibawah ini:

**Tabel 14 Lembar Validasi Ahli Materi Yang Digunakan**

Aspek yang dinilai	Persentase Validitas Per-Pertemuan (%)			Rata-rata	Kriteria Validitas
	1	2	3		
Aspek Penyajian	85,4%	85,4%	85,4%	85,4%	Sangat Valid
Aspek Isi Materi	84,3%	84,3%	84,3%	84,3%	Sangat Valid
Aspek Bahasa	87,5%	87,5%	87,5%	87,5%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian media pembelajaran untuk setiap aspek yang paling rendah terdapat aspek isi materi diperoleh 84,3% dikategorikan sangat valid. dikarenakan pada aspek ini terdapat kompetensi inti yang tidak dibuat dalam media, pada indikator nomor 19 aspek isi materi bernilai 2 dikarenakan terdapat soal latihan yang tidak sesuai dengan materi pembelajaran. Nilai aspek yang tertinggi terdapat pada aspek bahasa memperoleh rata-rata 87,5% dikategorikan sangat valid.

Pada tabel dibawah ini dapat dilihat hasil validasi media pembelajaran yang diperoleh dari penilaian ketiga validator:

**Tabel 15 Hasil Validasi Ahli Materi Media Pembelajaran**

Pertemuan	Persentase Validitas (%)			Rata-rata	Kriteria Validitas
	V1	V2	V3		
Pertemuan 1	89,1%	72,8%	93,4%	85,14%	Sangat Valid

Pertemuan 2	89,1%	72,8%	93,4%	85,14%	Sangat Valid
Pertemuan 3	89,1%	72,8%	93,4%	85,14%	Sangat Valid
<b>Rata-rata Total</b>				85,14%	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan Tabel 15 hasil penilaian validasi media pembelajaran berbantuan Lectora Inspire pada materi aritmatika sosial yang dilakukan oleh tiga validator ahli materi diperoleh rata-rata total validitas media pembelajaran dari setiap pertemuan adalah 85,14% dengan kriteria “sangat valid” sehingga media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi.

Meskipun skor hasil penilaian sudah termasuk dalam kategori sangat valid, peneliti tetap merevisi beberapa kekurangan yang terdapat pada media pembelajaran *Lectora Inspire*.

#### 4.1.3.2 Hasil Validasi Media oleh Ahli Media

Pada penelitian ini, validator ahli materi yang menilai media pembelajaran *lectora inspire* ini adalah

1. Validator 1 (V1) : Ibu EL
2. Validator 2 (V2) : bapak LA

Penilaian terhadap media pembelajaran oleh masing-masing validator ahli media ini meliputi 3 aspek, yaitu aspek tampilan, aspek isi pemograman dan aspek kelengkapan. Penyajian data hasil validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 16. Lembar Validasi Ahli Media Yang Digunakan**

Aspek yang dinilai	Persentase Validitas Per-Pertemuan (%)			Rata-rata	Kriteria Validitas
	1	2	3		
Aspek Tampilan	86,5%	86,5%	86,5%	86,5%	Sangat Valid
Aspek Pemograman	79,2%	79,2%	79,2%	79,2%	Sangat Valid
Aspek Kelengkapan	84,4%	84,4%	84,4%	84,4%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian media pembelajaran untuk setiap aspek yang paling rendah terdapat aspek isi pemograman memperoleh nilai 79,5% dikarenakan pada aspek ini terdapat beberapa saran dari validator ahli media yaitu mengganti menu yang simetris.

Pada tabel dibawah ini dapat dilihat hasil validasi media pembelajaran yang diperoleh dari penilaian kedua validator ahli media:

**Tabel 17. Hasil Validasi Ahli Media Media Pembelajaran**

Pertemuan	Persentase Validitas (%)		Rata-rata	Kriteria Validitas
	V1	V2		
Pertemuan 1	90%	80%	85%	Sangat Valid
Pertemuan 2	90%	80%	85%	Sangat Valid
Pertemuan 3	90%	80%	85%	Sangat Valid
<b>Rata-rata Total</b>			<b>85%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan Tabel 17 hasil penilaian validasi media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire* pada materi aritmatika sosial yang dilakukan oleh dua validator ahli media diperoleh rata-rata total validitas media pembelajaran dari setiap pertemuan adalah 85% dengan kriteria “sangat valid” sehingga media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi. Media pembelajaran yang dikembangkan ini telah memenuhi kriteria kavalidan menurut (Akbar, 2013: 55). Walaupun media dapat digunakan tanpa revisi, akan tetapi untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik maka peneliti tetap melakukan revisi kecil yang sudah disarankan validator. Setelah media selesai direvisi, barulah media pembelajaran layak digunakan.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, maka diperoleh rata-rata gabungan ahli materi dan ahli media pada tabel berikut:

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	85,14%	Sangat Valid
Ahli Media	85%	Sangat Valid
Rata-rata	85,07%	Sangat Valid

**Tabel 18. Rata-rata Gabungan Ahli Materi dan Ahli Media**

Hasil persentase rata-rata gabungan yang diberikan validator adalah 85,07% yang masuk dalam kategori “sangat valid” maka media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire* pada materi aritmatika sosial layak untuk diuji cobakan.

#### 4.1.4 Tahap *Implementation* (implementasi)

Pada tahap implementasi, media pembelajaran diuji cobakan kepada peserta didik kelas VII 2 SMP N 5 Singingi yang berjumlah 15 orang. Uji coba dilaksanakan diruang komputer SMP N 5 Singingi pada tanggal 11-14 July 2022. Setelah dilaksanakan uji coba, peserta didik diberikan lembar angket respon memperoleh data hasil kepraktisan media pembelajaran. Data hasil kepraktisan kemudia dianalisis untuk mengetahui hasil kepraktisan media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire*. Berikut salah satu kegiatan uji coba media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire*:



**Gambar 38.** Kegiatan Uji Coba di SMP N 5 Singingi



**Gambar 39.** Kegiatan Uji Coba di SMP N 5 Singingi

Uji coba media pembelajaran materi aritmatika sosial dilaksanakan dalam 3 pertemuan. Pada pertemuan pertama, peserta didik diminta untuk memasukkan email akun dari sekolah di cromebook masing-masing. Kemudian peserta didik, membuka media yang sudah dikirim melalui email tersebut. Selama proses pembelajaran peneliti memandu peserta didik untuk menggunakan media. Pada pertemuan pertama, materi yang dipelajari peserta didik adalah harga beli, harga jual, untung dan rugi. Setelah mempelajari materi, peserta didik mengerjakan soal latihan pada media pembelajaran. Setelah itu peneliti mengajak peserta didik membahas bersama-sama soal latihan yang telah dikerjakan.

Pada pertemuan kedua, materi yang dipelajari peserta didik adalah persentase untung dan persentase rugi. Setelah mempelajari materi, peserta didik mengerjakan soal latihan pada media pembelajaran. Setelah itu peneliti mengajak peserta didik membahas bersama-sama soal latihan yang telah dikerjakan.

Pada pertemuan ketiga, materi yang dipelajari peserta didik adalah bruto, netto dan tara. Peserta didik melakukan pembelajaran mandiri karena sudah terbiasa dengan media. Peneliti berperan sebagai fasilitator untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan peserta didik mengenai materi yang tidak dipahaminya. setelah pembelajaran telah selesai, peserta didik diberikan lembar angket respon.

Selanjutnya, data hasil kepraktisan yang diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran. Analisis data hasil kepraktisan dari angket respon guru terhadap media pembelajaran memperoleh rata-rata sebesar 97,5% dengan kriteria “sangat praktis”. Adapun data hasil kepraktisan dari angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

No.	Butir Angket	1	2	3	4	Jumlah	Rata-rata
1.	Saya mudah dalam mengoperasikan media <i>Lectora Inspire</i>	0	0	15	40	55	92%
2.	Tampilan pada media <i>Lectora Inspire</i> menarik	0	0	30	20	50	83%
3.	Gambar dan karakter dalam media <i>Lectora Inspire</i> yang disajikan jelas dan menarik	0	0	33	16	49	82%

4.	Tulisan yang disajikan pada media <i>Lectora Inspire</i> jelas dan dapat dibaca	0	0	15	40	45	75%
5.	Tombol navigasi pada media <i>Lectora Inspire</i> mudah digunakan	0	0	30	20	50	83%
6.	Tampilan menu dan petunjuk penggunaan pada media <i>Lectora Inspire</i> jelas dan dapat dimengerti	0	0	27	24	51	85%
7.	Saya bisa memilih materi, soal latihan dan lainnya pada media <i>Lectora Inspire</i> dengan mudah	0	0	42	4	46	77%
8.	Bahasa yang digunakan pada media <i>Lectora Inspire</i> mudah saya pahami	0	4	36	4	44	74%
9.	Materi yang disajikan dalam media <i>Lectora Inspire</i> jelas dan mudah dimengerti	0	2	33	12	47	78%
10.	Saya termotivasi untuk belajar karena menggunakan media <i>Lectora Inspire</i> ini	0	0	33	16	49	81%
11.	Media <i>Lectora Inspire</i> membantu saya menambahkan minat belajar saya	0	0	36	12	48	80%
12.	Media <i>Lectora Inspire</i> membantu meningkatkan pengetahuan saya	0	0	33	12	47	78%
<b>Rata-rata Gabungan</b>							<b>80,66%</b>

**Tabel 19. Hasil analisis Angket Respon Siswa**

Berdasarkan tabel diatas rata-rata penilaian hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* pada materi aritmatika sosial adalah 80.66% dengan kriteria “sangat praktis”. Perolehan rata-rata paling rendah terletak pada aspek bahasa dengan memperoleh rata-rata sebesar 75%. Penyebabnya yaitu bahasa yang digunakan pada media pembelajaran yang dikembangkan masih sulit dipahami peserta didik.

#### 4.1.5 Tahap *Evaluate* (Evaluasi)

Tahap evaluasi pada penelitian ini hanya dilakukan sampai evaluasi formatif. Media pembelajaran direvisi berdasarkan saran yang diperoleh dari validator, siswa dan guru. Saran dari ahli materi pada aspek penyajian media pembelajaran direvisi yaitu menambahkan KI dan KD dalam media pembelajaran. Selanjutnya pada menu home dipojok kanan atas yang kemudian tombol selanjutnya diberi tulisan agar jelas saat digunakan. Warna yang condong dominan gelap dimedia

pembelajaran sehingga tombol navigasi tidak begitu jelas pada media pembelajaran. Validator menyarankan mengganti beberapa tombol navigasi lebih cerah agar sesuai dan jelas saat digunakan. Selain itu, musik pada media pada sesi latihan sebaiknya dihapus karena bisa mengganggu konsentrasi peserta didik dalam menjawab soal. Aspek isi materi bagian yang direvisi yaitu bagian soal latihan. Validator memberikan saran untuk memperbaiki kalimat soal agar bisa di mengerti peserta didik dan juga beberapa latihan disesuaikan dan diperjelas agar peserta didik tidak bingung dalam mengerjakan soal latihan pada media pembelajaran. Kemudian, pada aspek bahasa media pembelajaran sudah baik. Nilai rata-rata validitas aspek bahas memperoleh dalam kategori “sangat valid”. Namun ada bebarapa kalimat didalam sesi latihan harus diperbaiki.

Selanjutnya, saran dari validator ahli media untuk media pembelajaran: Aspek tampilan yang direvisi yaitu bagian audio atau musik pada media pembelajaran dikerenakan dapat mengganggu konsentrasi peserta didik. Gunakan background yang sudah memiliki resolusi tinggi agar tidak terlihat buram saat melihat media pembelajaran. Validator juga menambahkan mamakai jenis tulisan yang menarik tidak memakai jenis times new roman yang terlalu formal. Pengetikan pada media dirapikan. Pada aspek pemograman menu pada media gunakan secara simetri. Sedangkan aspek kelengkapan sudah baik. Namun validator memberikan saran pada soal latihan menggunakan beberapa jenis latihan seperti objektif ditambahkan didalam media. Media pembelajaran yang telah direvisi dan dinyatakan valid, dan media pembelajaran dapat diuji cobakan kepada peserta didik kelas VII SMP N 5 Singingi.

Saran dari guru adalah pada contoh soal pertemuan 1 jawaban dari contoh soal dipakai diketahui ditanya dan dijawab agar jawaban lebih dikuasai peserta didik. Saran dari peserta didik untuk media pembelajaran mengatakan bahwa menambahkan music intro untuk media pembelajaran. Ada beberapa bahasa yang kurang dimengerti peserta didik seperti definisi. Peserta didik mengatakan bahwa media pembelajaran *Lectora Inspire* ini membantu mereka memahami materi aritmatika social yang biasanya mereka mempelajari materi aritmatika sosial hanya didalam buku biasa hanya digunakan metode ceramah yang membuat suasana dikelas terkadang membosankan. Selama proses pembelajaran peserta

didik sangat antusias mengikuti pelajaran. Mereka tampak bersemangat dan terpacu untuk menyelesaikan latihan materi. Selain essay terdapat soal objektif yang tertera didalam media pembelajaran. Mereka menyarankan terdapat musik intro pada media agar tampilan media semakin menarik. Selain itu, dalam proses pembelajaran berlangsung peserta didik saling berinteraksi sesamanya untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan saran-saran diatas peneliti memperbaiki media pembelajaran *Lectora Inspire* sebagai produk final yang siap dipakai. Hasil produk final yang dihasilkan peneliti dapat dilihat pada lampiran 27 halaman 211.

#### 4.2 Pembahasan

Penelitian ini digolongkan sebagai penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran yaitu aplikasi *lectora inspire* pada materi aritmatika sosial SMP kelas VII. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran yang valid dan praktis. Model penelitian yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran yaitu model ADDIE yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan peneliti yang terdiri dari tahap *Analysis* (analisis), tahap *Design* (perancangan/desain), tahap *Development* (pengembangan) dan tahap *Evaluation* (evaluasi).

Tahap awal yang dilakukan peneliti adalah tahap *Analysis* (analisa) kebutuhan guru dan peserta didik. Informasi yang diperoleh peneliti dengan melakukan wawancara terhadap guru matematika kelas VII SMPN 5 Singingi yang berisikan bahwa disekolah tersebut memiliki fasilitas komputer seperti chrome book yang dulunya digunakan untuk melakukan pelajaran TIK. Namun, pelajaran tersebut sudah dihapus sehingga komputer disekolah sudah sangat jarang digunakan apalagi untuk pelajaran matematika. Untuk itu peneliti menemukan solusi menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran ini bertujuan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan dapat meningkatkan perhatian serta motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang

perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2016). Media pembelajaran yang digunakan peneliti yaitu berbantuan *Lectora Inspire*. Menurut Sukamto & Wardani (2016) *Lectora Inspire* sangat cocok dikembangkan oleh guru yang tidak punya pengetahuan khusus tentang pemograman canggih, karena *Lectora Inspire* menyediakan pembuatan media interaktif tanpa *coding* yang rumit.

Setelah melakukan wawancara, peneliti kemudian melaksanakan tahap kedua yaitu tahap *Design* (perancangan/desain) yaitu dengan mendesain media pembelajaran yang akan dikembangkan tersebut. Langkah pertama yang dilakukan dalam mendesain media yaitu menyusun silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran sebagai pedoman penyusunan kegiatan pembelajaran. Selanjutnya mendesain tampilan media pembelajaran yang terdiri dari halaman pembuka, halaman menu utama, halaman pendahuluan, halaman petunjuk, halaman kompetensi, halaman menu materi, halaman menu latihan, dan halaman profil. Media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire* ini berisi halaman pertemuan pertama, kedua, dan ketiga. Setiap halaman pada media dilengkapi tombol navigasi yang berfungsi memudahkan pengguna berpindah ke halaman yang diinginkan. Selain itu, pada media pembelajaran juga terdapat gabungan beberapa teks, gambar, animasi dan audio yang mendukung materi tersebut sehingga media pembelajaran menjadi lebih menarik. Selanjutnya peneliti merancang lembar validasi yang akan dinilai oleh validator mengenai produk yang dikembangkan dan lembar respon guru dan peserta didik.

Setelah mendesain media pembelajaran tersebut, peneliti kemudian melanjutkan pada tahap ketiga yaitu tahap *Development* (pengembangan). Pada tahap ini media mulai dikembangkan. Semua bahan yang sudah dikumpulkan sebelumnya kemudian dimasukkan, disatukan dan disusun sesuai dengan yang telah peneliti rancang pada tahapan desain dengan menggunakan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi *Lectora Inspire*. Setelah produk dibuat dilakukan analisis data hasil validasi media. Media pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* dimana peneliti sudah mulai melakukan pengembangan produk media pembelajaran atau sudah mulai menata dan merealisasikan hasil dari desain media pembelajaran sehingga membentuk

tampilan media pembelajaran selesai dibuat, kemudian dilakukan validasi oleh validator.

Lembar validasi media pembelajaran penilaian validator ahli materi terhadap media pembelajaran meliputi tiga aspek, yaitu aspek penyajian, aspek isi materi dan aspek bahasa. Kemudian, lembar validasi tersebut diisi oleh ketiga validator yaitu tiga orang ahli materi diantaranya dua dosen pendidikan matematika dan satu guru matematika. Sedangkan ahli media yaitu dosen teknik informatika dan dosen pendidikan matematika. Penilaian lembar validasi terhadap media pembelajaran oleh ahli media ini meliputi 3 aspek, yaitu aspek tampilan, aspek isi pemograman dan aspek kelengkapan. Sebagaimana kegunaan validasi menurut Rahayu, Setyawan dan Wahyuni (2019: 23) para validator memberikan saran-saran sehingga saran tersebut dijadikan dasar untuk merevisi kesalahan-kesalahan kecil yang ditemukan didalam media pembelajaran agar media teruji kevalidannya. Saran-saran dari validator dapat dilihat dievaluasi.

Data hasil kemudian dianalisis. Hasil yang diperoleh rata-rata gabungan validasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan *Lectora Inspire* pada materi aritmatika sosial dari setiap pertemuan oleh ahli materi yaitu 85,14% dengan kriteria “sangat valid”. Sedangkan Rata-rata akhir validasi media pembelajaran oleh ahli media terhadap media yang dikembangkan dengan *Lectora Inspire* pada materi aritmatika sosial dari setiap pertemuan yaitu 85% dengan kriteria “sangat valid”. Untuk rata-rata gabungan ahli materi dan ahli media diperoleh hasil 85,07% dengan kriteria “sangat valid”. Hasil analisis sangat valid karena semua indikator padalembar validasi sudah terpenuhi.

Setelah media pembelajaran dikatakan valid dan layak digunakan, selanjutnya pada tahap *implementation* (implementasi) media pembelajaran diuji cobakan didalam suasana yang sesungguhnya. Media pembelajaran telah dikirim melalui email akun sekolah dibagikan kepada peserta didik. Uji coba diadakan dilabor komputer SMP N 5 Singingi. Uji coba ini dilaksanakan selama tiga pertemuan pada peserta didik kelas VII 2 SMP N 5 Singingi. Pada pertemuan terakhir setelah menyelesaikan proses pembelajaran, peserta didik diberikan lembar angket respon terhadap media pembelajaran *Lectora Inspire* pada materi aritmatika social. Instrument lembar angket respon siswa digunakan memperoleh data penilaian

kepraktisan media pembelajaran. Rata-rata hasil penilaian angket respon siswa memperoleh nilai 80.66% dengan kriteria “sangat praktis”, dan rata-rata hasil penilaian angket respon guru memperoleh nilai 97,5% dengan Kriteria “sangat valid”.

Peserta didik mengatakan bahwa media pembelajaran *Lectora Inspire* ini membantu mereka memahami materi aritmatika social yang biasanya mereka mempelajari materi aritmatika social hanya didalam buku biasa hanya digunakan metode ceramah yang membuat suasana dikelas terkadang membosankan. Selama proses pembelajaran peserta didik sangat antusias mengikuti pelajaran. Mereka tampak bersemangat dan terpacu untuk menyelesaikan latihan materi. Selain essay terdapat soal objektif yang tertera didalam media pembelajaran. Mereka menyarankan terdapat musik intro pada media agar tampilan media semakin menarik. Selain itu, dalam proses pembelajaran berlangsung peserta didik saling berinteraksi sesamanya untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, peneliti merevisi media pembelajaran berdasarkan saran dari validator. Saran-saran tersebut terkait dengan aspek-aspek pada ahli materi, ahli media guru dan jug peserta didik. Revisi produk pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk menyempurnakan media pembelajaran dan memperbaiki media pembelajaran *Lectora Inspire* sebagai produk final yang siap dipakai sehingga bisa dimanfaatkan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

#### **4.3 Kelemahan Penelitian**

Pada penelitian ini terdapat beberapa kelemahan. Adapun kelemahan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Sulit menemukan *software lectora inspire* karena yang bisa di *download* di internet hanya versi *trial* selama 30 hari dan toko-toko *offline* yang menjual *software* juga tidak menjual *software lectora inspire*.
2. Ketergantungan arus listrik.
3. Tidak banyak variasi tutorial membuat media pembelajaran menggunakan *software lectora inspire* di *youtube*.
4. Minimnya referensi buku membahas tentang *software lectora inspire*.

5. Media tidak bisa dijalankan disemua komputer yang ada karena beberapa kendala tidak bisa hidup jarang dipakai sehingga peserta didik perlu bergantian menggunakannya.
6. Mestinya indikator validasi ahli materi yang berkaitan dengan ahli media dihapus.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, dapat diketahui bahwa hasil uji validasi media pembelajaran berbantuan *lectora inspire* yang dirancang oleh peneliti memperoleh nilai rata-rata ahli materi 85,14% termasuk dalam kriteria “sangat valid”, sedangkan nilai rata-rata ahli media memperoleh 85% yang juga termasuk dalam kriteria “sangat valid”. Rata-rata gabungan ahli materi dan ahli media memperoleh nilai 85,07% termasuk dalam kriteria “sangat valid”. Selain itu, hasil penilaian angket respon guru memperoleh rata-rata 97,5% dengan kriteria “sangat praktis” dan rata-rata penilaian angket respon peserta didik sebesar 80,66% dengan kriteria “sangat praktis”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan *lectora inspire* pada materi aritmatika sosial teuji kevalidan dan kepraktisannya.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran berbantuan *lectora inspire* pada materi bangun ruang sisi datar yang telah dilakukan, saran yang dapat diambil agar produk pengembangan media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara maksimal, diantaranya:

1. Sebaiknya mempelajari cara mengoperasikan *software lectors inspire* melalui buku, sehingga guru dapat membuat media pembelajaran yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya.
2. Saat mencari atau ingin membeli *software lectors inspire* sebaiknya langsung membelinya di toko *online* saja karena di toko *offline* jarang tersedia.
3. Guru harus menyiapkan perangkat dan media pembelajaran cadangan jika arus listrik padam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aholongan, A., Suripah, S., Amelia, S., & Yolanda, F. (2021). Minat Peserta Didik Terhadap Penggunaan Software Algebrator Sebagai Media dalam Proses Pembelajaran Daring pada Materi Bilangan. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1834–1841. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.736>
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Akbarini, N. R., Murtini, W., & Rahmanto, A. N. (2018). International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding Design of Interactive Learning Multimedia Development in General Administration Subject. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(4), 138–148.
- Amir, A. (2014). Pembelajaran Matematika SD Dengan menggunakan Media Manipulatif. *Forum Paedagogik*, 6(1), 72–89.
- Ariawan, R., & Zetriuslita. (2021). Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Mahasiswa ditinjau dari Gaya Kognitif (Studi Kasus pada Mata Kuliah Persamaan Differensial). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02), 1410–1426.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Grafindo persada.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Asril, R. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire pada Materi Lingkaran Kelas VIII Di SMO Muhammadiyah 8 Batu*. University Of Muhammadiyah Malang.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–43.
- Darmadji. (2013). Tafsir Al-Qur'an Tentang Teori Pendidikan Islam: Persepektif Pendidikan Islam Di Indonesia. *Jurnal : Hermeneutik*, 7(1), 173–192.
- Hamdani. (2011). *Dasar-dasar Kependidikan*. Bandung : Cv Pustaka Setia.
- Hidyati, N. (2013). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas XI IPS di SMAN 1 Gedangan Sidoarjo Jurnal. *UNESA*.
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>

- Ismah, & Riski, A. A. (2016). Developing Interactive Multimedia For Learning Three Dimensions With Adobe Flash CS4. *The 2nd International Multidisciplinary Conference November*, 468–478.
- Khalisa, A. M., Herlina, S., Suripah, & Yolanda, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran matematika Menggunakan Macromedia Flash 8 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX. *Perspektif Pendidikan Dsn Keguruan, XII(2)*, 128–136.
- Lestari, N. (2020). *Media pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Jateng: Lakeisha.
- Lukitaningrum, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Web Pada Materi Basis Data Di Sekolah Menengah Kejuruan Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektronika*, 1–8.
- Mahmudah, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akutansi Dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mas'ud, M. (2020). *Membuat Media Pembelajaran dengan Lectora Inspire*. Yogyakarta : PT Scripta Media Creative.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Terapan Riset*. UNY Press : Yogyakarta.
- Nery, R. S., Sunardi, & Aprizal. (2021). Pengembangan Media Interaktif berbasis Android Menggunakan iSpring Untuk Materi Penyajian Data Di Kelas VII Sekolah Menengan Pertama. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 5(2), 112–124.
- Nofriyandi, Andrian, D., Effendi, L. A., Firdaus, Ariawan, R., Qudsi, R., Wahyuni, R., Sthepani, A., & Indriani, M. (2021). Peningkatan Kemampuan Desain Media Pembelajaran Matematika Berbasis Education For Sustainable Development Guru. *Community Education Engagement Journal*, 2(2), 21–26.
- Nufus, H., Ariawan, R., Nurdin, E., & Hasanuddin, H. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Berdasarkan Level Kemampuan Matematis. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 4(1), 29–42.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Mlsykat*, 03(01), 171–187.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 19–35.

- Purwanto, N. (2009). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Putra, H. M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar KD 3.10 dan 4.10 Jurnal Penyesuaian Di SMK Negeri 1 Godean Kelas X*. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Rahayu, Setyawan, A. A., & Wahyuni, P. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik Berbasis Kuliner Melayu Riau di Sekolah Dasar. *Aksiomatik*, 7(3), 18–24.
- Rahmawati, A. (2018). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Materi Alat-alat Optik Kelas XI*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Rahmi, A. Y., & Ariawan, R. (2022). Development of Mathematics Learning Media Using Kahoot Application. *Jurnal Prinsip Pendidikan Matematika*, 4(1), 65–72. <https://doi.org/10.33578/prinsip.v4i1.104>
- Rahmy, A. Y. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Kahoot Pada Materi Aritmatika Sosial Untuk siswa kelas VII*. Universitas Islam Riau.
- Revita, R. (2019). Uji Kepraktisan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Penemuan Terbimbing untuk SMP. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 2(2), 148–154. <https://doi.org/10.24014/juring.v2i2.7486>
- Rezeki, S., Andrian, D., Wahyuni, A., & Nurkholisah, H. (2020). The Sustainability Concept Of Riau Cultures Through Development Of Mathematics Learning Devices Based On Riau Folklore At Elementary Schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1538(1).
- Santoso, S. A., & Chotibuddin, M. (2020). *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*. Jawa Timur : CV. Penerbit Qiara Media.
- Septiawan, S., & Abdurrahman. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Adobe Flash CS6 Profesional pada Materi Barisan & Deret Kelas XI SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 8(1), 11–18.
- Setyawan, A. A., & Wahyuni, P. (2019). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Statistika Pendidikan. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 12(1), 94–102.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana Prenamedia Group.

- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Cakrawala*, XI(1), 101–115.
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, muis sad. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta : Bandung.
- Sukamto, & Wardani, A. K. (2016). Mengintegrasikan Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya Banten Pada Pendirian Sd Laboratorium Upi Kampus Serang. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1), 19–28.
- Sundayana, R. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung : Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., Putria, A., & Latifah, P. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Swasono, A. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa SMP Kelas VIII Pokok Bahasan Pengendalian Sosial*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tawassalna, F. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Lectora Inspire Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. Universitas Islam Riau.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
- Ulfatuzzahara, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP 01 Dau Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Widyasari, I., Zetriuslita, Istikomah, E., & Herlina, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dikelas VII SMP. *Jurnal Derivat*, 8(1), 61–71. <https://doi.org/10.51836/je.v7i1.231>
- Yolanda, F., & Wahyuni, P. (2022). Pengembangan Buku Ajar Program Linier pada Mahasiswa Pendidikan Matematika. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 6(1), 61–74. <https://doi.org/10.35706/sjme.v6i>
- Zafrullah, & Zetriuslita. (2021). Minat Belajar Siswa Kelas VII Terhadap Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Adobe Flash CS6. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 114–123.
- Zuhri, M. S., & Rizaleni, E. A. (2016). Pengembangan Media Lectora Inspire dengan Pendekatan Kontekstual pada Siswa SMA Kelas X. *Pythagoras*, 5(2), 113–119.

Zuhriya, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Lectora Inspire untuk Melatihkan Kemandirian Belajar Matematika Siswa* [Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya].



Dokumen ini adalah Arsip Miik :  
**Perpustakaan Universitas Islam Riau**