

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sosiologi SMA Berbasis *Lectora Inspire*

Alya Nisa¹, Ike Sylvia²

^{1,2}Universitas Negeri Padang

Email: aiganisa7@gmail.com, ikesylvia@fis.unp.ac.id

Abstrak

Pembelajaran sosiologi pada masa pandemi Covid-19 yang dilaksanakan secara online belum mampu membuat peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik. Salah satu penyebabnya adalah media pembelajaran yang digunakan tidak maksimal membantu peserta didik memahami materi. Oleh karena itu, perlu dirancang multimedia pembelajaran yang dapat membantu peserta didik mencapai penguasaan materi. Salah satu multimedia yang dapat menunjang proses pembelajaran sosiologi adalah aplikasi *Lectora Inspire*, yang dapat digunakan melalui handphone android. Penelitian pengembangan multimedia berbasis *Lectora Inspire* ini merupakan penelitian dengan jenis R&D dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas: (1) *analysis* (analisis), (2) *design* (perancangan), (3) *development* (pengembangan), (4) *implementation* (implementasi) dan (5) *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini didasarkan teori konstruktivisme yaitu membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern yang melalui keterlibatan peserta didik untuk aktif dalam konstruksi makna dan pengetahuan. Berdasarkan hasil belajar peserta didik diperoleh *pretest* dengan rata-rata 75 dan *posttest* rata-rata 86,75, sehingga terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran *Lectora Inspire*. Kemudian dilakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji t.

Kata kunci: Efektivitas, Hasil Belajar, *Lectora Inspire*, Pembelajaran Sosiologi

Abstract

Learning during the Covid-19 pandemic which is done online is still not effective because there needs to be learning media that support the online learning process. This research is motivated by the lack of mastery of the material for students and the lack of learning media available in schools. One of the media that can support online learning is multimedia based on *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* is a media in the form of an application that can be shared via WhatsApp groups and can be installed via Android. The making of *Lectora Inspire* learning multimedia is designed according to the needs of students that can be interesting and easy for students to understand. This study applies the effectiveness of quantitative approaches and R&D research methods with pretest and posttest, with the ADDIE Model, a model developed by Dick and Carry. consists of: (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation* and (5) *evaluation*. This research is based on the theory of constructivism, namely building a modern culture of life structure through the involvement of students to be active in the construction of meaning and knowledge. Based on student learning outcomes, the pretest was obtained with an average of 75 and the posttest average of 86.11, so that there were differences in the improvement of student learning outcomes before and after using *Lectora Inspire* learning multimedia. Then the normality test, homogeneity test and t test were carried out.

Keywords: Effectiveness, Learning Outcomes, *Lectora Inspire*, Sociology Learning



Received: October 11, 2021

Revised: December 26, 2021

Accepted: December 27, 2021

Pendahuluan

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan berlangsung sepanjang hidup (Notoadmojo, 2012), dan menjadi faktor penentu dalam melahirkan generasi bangsa di masa depan. (Elfina & Sylvia, 2020). Selama abad ke-21 ini dunia dihadapkan dengan tantangan baru, yakni semakin berkembangnya industri 4.0, dimana terjadi penggabungan teknologi digital dan internet dengan industri konvensional, yang menekankan kepada unsur kecepatan dan ketersediaan informasi yang membuat semua bidang selalu terhubung dan mampu berbagi informasi satu dengan yang lain. Kecanggihan teknologi digital telah membuat arus pertukaran informasi menjadi sangat cepat, dan komunikasi menjadi seolah-olah tanpa batasan (Belawati, 2019). Sistem pendidikan membutuhkan gerakan kebaruan untuk merespon era industri 4.0. Salah satu gerakan yang dicanangkan oleh pemerintah adalah gerakan literasi baru yang difokuskan pada tiga literasi utama yaitu, literasi digital, literasi teknologi, dan literasi manusia.

Pembelajaran merupakan proses memfasilitasi agar individu dapat belajar. Antara belajar dan pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan (Mudjiono., 2009). Pembelajaran di abad 21 harus dapat mempersiapkan generasi manusia Indonesia menyongsong kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan bermasyarakat. Guru bukan satu-satunya sumber belajar, peserta didik dapat diarahkan untuk menelusuri sumber belajar lainnya melalui internet dan sumber belajar lainnya. Trianto mengatakan bahwa pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan (Titu, 2015). Sosiologi adalah mata pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik di Sekolah Menengah Atas (SMA) sejak kelas X SMA. Lebih lanjut, pelajaran tersebut akan dipelajari lagi oleh peserta didik di peminatan Ilmu Sosial atau program IPS. Pelajaran Sosiologi ini disebut sebagai mata pelajaran khusus bagi peserta didik jurusan Ilmu Sosial (Insriani, 2013).

Guru merupakan salah satu komponen yang menempati posisi sentral dan sangat strategi dalam sistem pendidikan. (Astinatria & Sarmawa, 2020). Pembelajaran yang seharusnya dilakukan pada era 4.0 mengharuskan guru dan peserta didik harus melek teknologi karena sumber belajar tidak hanya dari buku saja. Penggunaan internet sudah banyak dilakukan sebagai salah satu sumber belajar untuk peserta didik di sekolah. Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik (Riyana, 2007). Guru juga harus bisa menguasai teknologi sebagai media pembelajaran seperti multimedia pembelajaran yang interaktif.

Multimedia adalah suatu kombinasi dari komputer dan video atau multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (Isa, 2012). Dalam definisi ini terkandung empat komponen penting multimedia; (1) Harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar; (2) Harus ada *link* yang menghubungkan pemakai dengan informasi; (3) Harus ada alat navigasi yang membantu pemakai menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung; (4) Multimedia menyediakan tempat kepada pemakai untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi dengan ide. Multimedia interaktif dapat menyajikan konsep dengan tampilan yang menarik akibat gabungan antara gambar, animasi, bahkan suara yang menarik. Dengan tampilan seperti itu, rasa bosan yang dialami peserta didik karena pembelajaran yang monoton akan dapat berkurang, sehingga peserta didik akan lebih tertarik untuk memahami materi yang diberikan (Novitasari, 2016). Menurut Tan Seng Chee & Angela F. L. Wong menyatakan bahwa multimedia secara tradisional merujuk kepada penggunaan beberapa media, sedangkan multimedia pada zaman sekarang merujuk kepada penggunaan gabungan beberapa media dalam penyajian pembelajaran melalui komputer (Lestari, 2013).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SMA N 6 Padang pada semester ganjil 2021/2022 diketahui bahwa guru masih belum maksimal dalam penggunaan multimedia pembelajaran berbasis teknologi. Guru lebih sering meminta peserta didik untuk menggunakan

modul pembelajaran berbasis cetak sementara pembelajaran dilaksanakan secara *online*. Berikut ini adalah data rata-rata skor penilaian ulangan harian materi konsep dasar sosiologi untuk mengkaji gejala sosial pada peserta didik kelas X IPS di SMA N 6 Padang:

Tabel 1. Penilaian Harian Materi Konsep Dasar Sosiologi

No	Nama Kelas	Jumlah Peserta Didik	Rata-rata Nilai Tugas
1	X IPS 1	37	62,64
2	X IPS 2	37	56,54

Sumber: Data Penelitian (2021)

Data diatas adalah penilaian harian materi konsep dasar sosiologi untuk mengkaji gejala sosial yang diperoleh peserta didik selama masa pandemi *covid-19* dengan pembelajaran menggunakan *whatsapp group* dan media pembelajaran *power point*. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) nilai Sosiologi di SMA N 6 Padang yaitu 75. Adapun hasilnya menunjukkan banyak peserta didik yang tidak tuntas dan rata-rata nilai peserta didik kelas X IPS berada di bawah KKM yaitu 56, rata-rata 90% nilai peserta didik dibawah KKM. Untuk kelas X IPS I jumlah peserta didik 37 orang, dengan sebaran peserta didik yang tidak tuntas 10 orang, dan tuntas 26 orang dan tidak mengerjakan ulangan 1 orang. Sedangkan, untuk kelas X IPS 2 jumlah peserta didik 37 orang, dengan nilai ulangan sosiologi yang tuntas 9 orang, nilai tidak tuntas 25 orang dan tidak mengikuti ulangan 3 orang. Hasil ulangan harian ini mengindikasikan terdapat permasalahan penguasaan materi dalam pembelajaran Sosiologi di SMA N 6 Padang.

Dalam pembelajaran idealnya akan selalu terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik. Diungkapkan Djamarah dan Zain bahwa setiap proses belajar mengajar akan selalu menghasilkan hasil belajar. (Djamarah, 2013). Masalah yang dihadapi adalah sampai di tingkat mana prestasi belajar yang dicapai. Hal tersebut menggambarkan bahwa yang dapat menjadi fokus bagi pendidik adalah bagaimana mengelola pembelajaran sehingga dapat mencapai tingkat hasil belajar yang diinginkan. Karena guru dan peserta didik merupakan dua elemen yang berada pada lingkungan belajar dan memanfaatkan sumber belajar. Ini artinya media dan teknologi memiliki andil yang kontributif untuk dapat meningkatkan kualitas pengajaran di kelas dan juga dapat membangkitkan potensi terbaik dari peserta didik. (Smaldino, Shroen E, Lowther, Deborah L, Russel, 2011). Berdasarkan uraian-uraian di atas maka didapatkan simpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dengan karakteristik tertentu yang bisa disesuaikan tergantung konteks pelajaran yang diinginkan untuk menyampaikan pesan agar tercapai tujuan belajar secara efektif dan efisien.

Menurut Ahmad Susanto, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan, sementara faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah. (Susanto, 2016). Pernyataan ini memperlihatkan perencanaan dan penggunaan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik akan mempengaruhi hasil belajar. Salah satu hal penting yang perlu disesuaikan agar peserta didik dapat menguasai materi adalah penggunaan media yang tepat yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang dilaksanakan secara *online*. Oleh karena itu penggunaan multimedia interaktif akan sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian dari Joko Kuswanto menyatakan bahwa multimedia pembelajaran memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu menarik dan menyenangkan karena disajikan dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik, mudah digunakan oleh pengguna dengan perintah-perintah yang bersifat sederhana, pengguna secara aktif dapat memilih menu yang diinginkan, terdapat soal-soal latihan sehingga dapat meminimalkan kemungkinan peserta didik untuk menghafal jawaban, laporan hasil evaluasi dapat dicetak sesuai dengan hasil dan nilai peserta didik yang bersangkutan. (Joko Kuswanto, 2017). Selain itu, Wanda Ramansyah mengungkapkan bahwa pengembangan multimedia interaktif bermanfaat sebagai sarana belajar mandiri peserta didik sehingga memberikan keluwesan dan kebebasan bagi peserta didik dalam mengeksplorasi kemampuannya secara mandiri. (Ramansyah, 2010). Dengan pemaparan hasil penelitian diatas maka perlu dikembangkan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sosiologi yang dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka ataupun *online*.

Salah satu multimedia pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran yaitu berbasis *Lectora Inspire*, yaitu *software* multimedia yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif yang menarik. Dalam program *Lectora Inspire* ini, materi yang diajarkan dapat disajikan dalam bentuk tampilan yang menarik yang disertai dengan gambar, video singkat yang dapat mewakili penyampain nilai-nilai dari materi yang disampaikan (Ulfatuzzahara, 2018). Program *Lectora Inspire* relatif mudah diaplikasikan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih. Proses komunikasi harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan antara guru dan peserta didik. Pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, kemampuan, ide, pengalaman dan sebagainya yang dituangkan dan ditampilkan ataupun disampaikan kepada peserta didik dengan aplikasi berbasis *Lectora Inspire* (Zuhri & Rizaleni, 2016). Dalam pembuatan multimedia berbasis *Lectora Inspire* ini membutuhkan sebuah laptop untuk *download* aplikasi khusus *Lectora Inspire*, untuk merancang pembuatan *Lectora Inspire*.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D) yang bertujuan menghasilkan atau mengembangkan sebuah produk tertentu yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya (Hanafi, 2017). Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah Model ADDIE yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis (Muhubiddin, 2015), terdiri atas: (1) *analysis* (analisis), (2) *design* (perancangan), (3) *development* (pengembangan), (4) *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Tahap pertama ada *analysis* tahap analisis ini digunakan untuk suatu proses pendefinisian apa yang akan dipelajari oleh peserta didik melalui kegiatan seperti analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan melakukan analisis tugas (Nurdiana, 2019).

Tahap *analysis* atau analisis ini mencakup tiga langkah inti, yaitu meliputi: (a) analisis kurikulum, (b) analisis kebutuhan peserta didik, dan (b) analisis konten/isi. Selanjutnya pada tahap *design* tahap perancangan ini merupakan tahap membuat suatu rancangan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*. Pada tahap ini hal yang perlu dirancang yaitu: (a) penyusunan rancangan data yang berisikan materi, gambar, video dan soal, (b) penyusunan navigasi atau seperti apa gambaran dari multimedia pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* (c) penyusunan rancangan *flowchart* berupa visualisasi struktur atau urutan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dan (d) penyusunan *storyboard* yang berupa bentuk kasar dari multimedia pembelajaran *Lectora Inspire*.

Tahap *development* atau pengembangan tahap merupakan proses mewujudkan desain pembelajaran yang sebelumnya direncanakan menjadi nyata. Langkah ini dengan memodifikasi media belajar yang digunakan sebelumnya oleh guru. Tahap *Implementation* atau implementasi merupakan tahap untuk mengimplementasikan atau dilakukan uji coba kepada peserta didik, setelah multimedia pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* diuji oleh ahli media dan ahli materi.

Terakhir, tahap *Evaluation* atau evaluasi merupakan tahap untuk melihat keberhasilan produk. Tahap evaluasi ini peneliti mengacu pada saran yang didasarkan pada hasil evaluasi tahapan validasi produk, (a) ahli media dan (b) ahli materi.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara terhadap guru dan peserta didik untuk mengetahui kondisi awal proses pembelajaran sosiologi di SMAN 6 Padang. Selain itu peneliti juga melakukan observasi pada saat proses pembelajaran dan peserta didik kelas X SMAN 6 Padang, yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu observasi awal dilakukan terhadap proses pembelajaran, memperkenalkan multimedia pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*, memberikan angket respon peserta didik, observasi keterampilan proses untuk mengetahui keterampilan proses, dan selanjutnya peneliti mengumpulkan data kuantitatif melalui angket validitas ahli materi dan media, angket praktikalitas produk, dan pemberian soal *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik, serta angket praktikalitas multimedia pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* yang dirancang kepada guru dan peserta didik.

Instrumen pengumpulan data, pada penelitian ini terdiri dari lembar tes pada peserta didik, dan angket (kuisioner) yang meliputi angket respon peserta didik, respon guru serta angket tingkat validitas media pembelajaran meliputi; (a) tes; (b) lembar angket respon guru dan peserta didik; dan (c) lembar validasi. Selanjutnya teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti berupa tes instrumen soal pilihan ganda yang berjumlah 10 soal *pretest* dan *posttest*.

Penelitian ini diujicobakan di SMA N 6 Padang pada semester 1 tahun ajaran 2021/2022. Objek penelitian ini adalah multimedia pembelajaran Sosiologi berbasis *Lectora Inspire* untuk SMA kelas X semester I. Subjek penelitian terdiri dari peserta didik, yang terdiri dari 37 orang peserta didik kelas X IPS 2. Pada tahap uji praktek dilakukan tiga tahap instrumentasi yaitu tes, lembar angket respon guru dan peserta didik, dan lembar validasi.

Peneliti melakukan uji validitas untuk melihat apakah seluruh komponen produk multimedia yang telah dirancang layak diterapkan dalam pembelajaran. Analisis data yang peneliti lakukan terhadap hasil validasi ahli melalui analisis persentase, kemudian uji normalitas dan homogenitas dari hasil skor *pretest* dan *posttest* peserta didik, dilanjutkan dengan uji t untuk mengetahui efektifitas produk multimedia yang telah dihasilkan terhadap penguasaan materi peserta didik melalui SPSS.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini tahapan pertama yang dilakukan sesuai dengan model pengembangan ADDIE adalah tahap analisis.

Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ini peneliti melakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis kebutuhan konten atau isi.

Analisis Kurikulum

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di SMA N 6 Padang diketahui kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013. Analisis kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi yang dipakai yaitu KD 3.2 dan 4.2 materi hubungan sosial (tindakan sosial, interaksi sosial dan realitas sosial). Berikut tabel KD dan IPK.

Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Kebutuhan pengguna ditentukan berdasarkan hasil observasi dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan produk. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut maka ditetapkan bahwa dibutuhkan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* untuk peserta didik kelas X IPS SMA N 6 Padang yang terintegrasi dengan kompetensi, materi ajar, video pembelajaran, gambar, analisis gambar dan video, soal evaluasi dan skor.

Tabel 2. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Materi Pokok
3.2. Mengenali dan mengidentifikasi realitas individu, kelompok dan hubungan sosial di masyarakat	3.2.1. Menjelaskan defnisi tindakan sosial 3.2.2. Menganalisis interaksi sosial di masyarakat 3.2.3 Menganalisis realitas sosial di kehidupan masyarakat	Hubungan Sosial 1. Tindakan sosial 2. Interaksi sosial 3. Realitas sosial
4.2. Mengolah realitas individu, kelompok dan hubungan sosial sehingga mandiri dalam memposisikan diri dalam pergaulan masyarakat	3.2.4 Melakukan kajian sederhana tentang hubungan individu dan kelompok untuk mengambil sikap dalam pergaulan sosial di masyarakat	

Sumber: Data Penelitian (2021)

Analisis Kebutuhan Konten atau Isi

Pada analisis kebutuhan konten atau isi merupakan gambaran mengenai apa saja konten yang tersedia dalam multimedia interaktif sosiologi berbasis aplikasi *Lectora Inspire* ini. Adapun konten yang akan tersedia dalam kompetensi, materi belajar, video pembelajaran, gambar, analisis gambar dan video, soal evaluasi dan skor.

Tahap Perancangan (Design)

Perancangan Produk

Pada tahap perancangan ini peneliti mulai merancang materi yang akan disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran. Setelah materi dirancang tahap selanjutnya yaitu pembuatan gambar yang relevan materi hubungan sosial, gambar dan video, yang disertai kolom analisis pada bagian bawah gambar dan video agar peserta didik bisa langsung memberikan tanggapan terhadap gambar dan video tersebut. Multimedia ini juga disertai dengan soal evaluasi mengenai materi hubungan sosial. Soal pada menu evaluasi berjumlah 10 butir beserta lima pilihan jawaban. Soal evaluasi ini nantinya digunakan untuk mengambil data efektivitas multimedia interaktif sosiologi berbasis aplikasi *Lectora Inspire* yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest*.

Perancangan Navigasi

Perancangan navigasi bertujuan memudahkan pengguna dalam menggunakan multimedia berbasis *Lectora Inspire*. Rancangan navigasi pada multimedia ini terdiri dari cover, halaman login, halaman intro, menu (materi, gambar dan video), soal evaluasi dan skor.

Perancangan Flowchart

Perancangan *flowchart* akan menggambarkan urutan dan struktur multimedia interaktif pada aplikasi *Lectora Inspire*. Rancangan *flowchart* pada multimedia interaktif yaitu setelah login pengguna akan diarahkan ke halaman intro (menu) untuk menuju halaman tertentu. Halaman intro yang tersedia terdiri dari kompetensi, menu terdapat materi, gambar, video, untuk soal evaluasi dibuat secara terpisah dengan bentuk format yang sama.

Perancangan Storyboard

Storyboard yang dibuat dapat menampilkan gambaran dari bentuk tampilan multimedia interaktif yang akan dikembangkan yang meliputi apa saja konten yang tersedia pada multimedia, tata letak, dan berbagai hal yang dibutuhkan di dalamnya. *Storyboard* yang dibuat berbentuk rancangan tampilan awal berbentuk *layout* halaman, tombol navigasi, serta segala hal yang akan dimuat dalam multimedia tersebut.

Tahap Pengembangan (Development)

Pengembangan Produk

Berikut pengembangan multimedia berbasis *Lectora Inspire* :



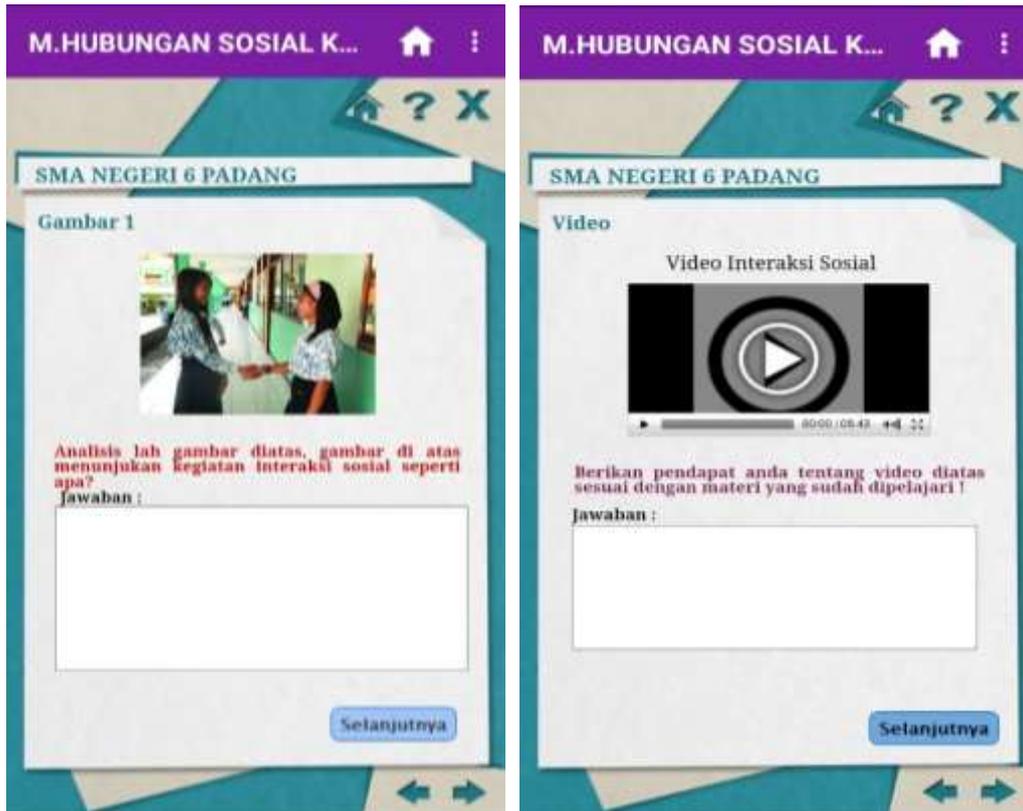
Gambar 1. Komponen desain cover dan halaman login



Gambar 2. Komponen halaman intro dan kompetensi



Gambar 3. Komponen materi



Gambar 4. Komponen gambar dan video



Gambar 5. Komponen soal



Gambar 6. Komponen hasil tes dan profil pembuat

Pengujian

Tahap pengujian merupakan tahap untuk memverifikasi apakah multimedia pembelajaran dapat berjalan dengan baik sebelum dibagikan kepada peserta didik yang akan digunakan sebagai media pembelajaran peserta didik. Tahapan ini dilakukan pada saat proses pembuatan pada *web html* untuk menjadikan sebuah aplikasi yang bisa diinstal melalui *handphone android*.

Publishing

Publishing merupakan proses akhir dari pembuatan multimedia pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*. apabila multimedia pembelajaran sudah dirasa berjalan dengan baik, maka selanjutnya adalah mempublish dan mengekspor media. Media pembelajaran diekspor menggunakan dengan menyalin file aplikasi ke android kemudian diinstal.

Kelayakan Produk

Setelah tahap penembangan aplikasi multimedia berbasis *Lectora Inspire* selesai dilaksanakan, selanjutnya peneliti mengembangkan instrumen validasi ahli yang bertujuan untuk mengukur kelayakan multimedia tersebut. Adapun instrumen ini terdiri dari lembar validasi multimedia dari sisi media dan konten materi yang dikembangkan. Berikut kisi-kisi lembarnya.

Tabel 3. Kisi- kisi Lembar Validasi Untuk Ahli Media

Validasi Multimedia		
Sub Variabel	Indikator	No Butir
Desain/tampilan	1. Ukuran huruf	1
	2. Bentuk/ jenis huruf	2
	3. Kejelasan petunjuk program	3
	4. Komposisi warna	4
	5. Kualitas gambar	5
	6. Kualitas video	6
	7. Penggunaan tombol/button dan tulisan mudah dipahami	7
	8. Sistematika	8
	9. Ruang spasi	9
Pemilihan media pembelajaran	10. Digunakan secara individual dan kelompok	10
	11. Mudah dibawa dan disimpan	
	12. Sesuai dengan tujuan pembelajaran	11
	13. Konsistensi bentuk dan ukuran huruf	12
	14. Konsistensi gambar	13
Kemanfaatan	15. Konsistensi dalam penggunaan kata, istilah dan kalimat	14
	16. Memperjelas penyampaian materi	16
	17. Mempermudah kegiatan pembelajaran	17
	18. Meningkatkan fokus perhatian	18
	19. Dapat digunakan sebagai sumber belajar	19
	20. Meningkatkan pengetahuan	20
	21. Membantu menggali informasi	21
Validasi Konten Multimedia		
Sub Variabel	Indikator	No Butir
Materi Pembelajaran	1. Kesesuaian dengan silabus	1
	2. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	2
	3. Kejelasan materi	3
	4. Kebenaran materi	4
	5. Penulisan materi	5
	6. Keruntutan materi	6
	7. Tata bahasa	7
Isi Materi	8. Pengertian tindakan sosial	8
	9. Tipe – tipe tindakan sosial	9
	10. Pengertian dan syarat Interaksi Sosial	10
	11. Faktor – faktor Interaksi Sosial	
	12. Jenis-jenis Interaksi Sosial	11
	13. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial	12
	14. Konsep tentang Realitas Sosial	13

Sumber: Data Penelitian (2021)

Multimedia pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* diuji kelayakan oleh dua orang ahli yaitu ahli media pembelajaran dan konten materi keilmuan Sosiologi.

Skala pengukuran dalam lembar validasi menggunakan skala likert dan dianalisis menggunakan persentase. Hasil rata-rata kelayakan multimedia pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* menurut ahli adalah 87% atau dalam kategori sangat layak, dan analisis kelayakan konten materi sebesar 78% atau dalam kategori layak untuk diujicobakan.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Hasil Uji Efektivitas Multimedia Berbasis Lectora Inspire

Untuk melihat efektivitas penggunaan media pembelajaran pada peserta didik saat pembelajaran Sosiologi yang dilaksanakan secara online, peneliti memberikan soal pretest dan posttest sesuai dengan kompetensi dasar dan indicator capaian kompetensi yang menjadi tujuan pembelajaran. Peserta didik diberikan soal pilihan ganda sebanyak 10 buah mengenai materi hubungan sosial (tindakan sosial, interaksi sosial dan realitas sosial). Adapun kisi-kisi soal pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Kisi-kisi Pretest dan Posttest

No	Materi	Indikator Pencapaian Kompetensi	Indikator Soal	Level Kognitif
1	Pengertian Tindakan Sosial	Menjelaskan Pengertian Tindakan Sosial	Disajikan sebuah pertanyaan peserta didik dapat menjelaskandefinisi tindakan sosial	C2 Soal 1
2	Pengertian dan Syarat Interaksi Sosial	Menjelaskan pengertian interaksi sosial	Disajikan sebuah pertanyaan peserta didik dapat menjelaskan interaksi sosial secara umum Disajikan sebuah pertanyaan peserta didik dapat menjelaskan syarat interaksi sosial Disajikan sebuah pernyataan peserta didik dapat menjelaskansyarat-syarat interaksi sosial	C2 Soal 2 C2 Soal 3 C3 Soal 4
3	Jenis- jenis interaksi sosial	Mengidentifikasi jenis-jenis interaksi sosial	Disajikan sebuah gambar peserta didik dapat menyebutkanjenis-jenis interaksi sosial	C3 Soal 5
4	Faktor-faktor yang mendasari interaksi sosial	Menjelaskan faktor-faktor interaksi sosial	Disajikan sebuah ilustrasi peserta didik dapat menjelaskanfaktor-faktor interaksi sosial	C3 Soal 6
5	Ciri-ciri interaksi sosial	Mengidentifikasi ciri-ciri interaksi sosial	Disajikan sebuah pertanyaan peserta didik dapat menyebutkan ciri-ciri interaksi sosial Disajikan sebuah ilustrasi peserta didik dapat meyebutkanciri-ciri interaksi sosial	C2 Soal 7 C3 Soal 8
6	Bentuk-bentuk interaksi sosial	Mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi sosial	Disajikan sebuah ilustrasi peserta didik dapat menyebutkanbentuk-bentuk interaksi sosial	C3 Soal 9
7	Konsep-konsep tentang realitas sosial	Menjelaskan konsep-konsep realitas sosial	Disajikan sebuah gambar peserta didik dapat menjelaskankonsep-konsep realitas sosial	C3 Soal 10

Sumber: Data Penelitian (2021)

Setelah peneliti memberikan soal *pretest* dan *posttest* maka diperoleh hasil skor peserta didik pada tabel 5. berikut ini.

Tabel 5. Skor Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Skor <i>Pretest</i> Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik	Skor <i>Posttest</i> Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik
40	6	40	-
50	12	50	-
60	10	60	-
70	10	6	6
80	5	12	12
90	-	10	10
100	-	4	4
Jumlah	37	5	5
Rata-rata	57,29		86,75

Sumber: Data Penelitian (2021)

Hasil Uji Normalitas Skor *Pretest* dan *Posttest*

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *kolmogorov smirnov* untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak, dengan dasar pengambilan putusan jika nilai signifikansi >0.05 , maka nilai residual berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi <0.05 , maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas nilai *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini memperlihatkan data berdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Skro *Pretest* dan *Posttest*

Unstandardized Residual		
N		36
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,000000
	Std. Deviation	13,76489856
Most Extreme Differences	Absolute	,223
	Positive	,223
	Negative	-,125
Test Statistic		,223
Asymp. Sig. (2-tailed)		,000 ^c

Sumber: Data Penelitian (2021)

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah data yang diperoleh memiliki varians yang homogen atau tidak, dengan tujuan melihat kesamaan beberapa bagian sampel atau seragam tidaknya variansi sampel-sampel yang berasal dari populasi yang sama (Wiliawanto, Bernard, Akbar, & Sugandi, 2019). Data dikatakan berdistribusi homogen apabila nilai sig >0.05 dan jika nilai Sig $<0,05$ maka distribusi data tidak homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 7 berikut ini.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar sosiologi	Based on Mean	25,360	1	70	,000
	Based on Median	5,941	1	70	,017
	Based on Median and with adjusted df	5,941	1	44,065	,019
	Based on trimmed mean	23,295	1	70	,000

Sumber: Data Penelitian (2021)

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai sig >0,05. Hal ini berarti data yang telah diperoleh memiliki varians yang homogen.

Uji T-Test

Uji ini dilakukan untuk memperoleh hasil yang lebih signifikan dan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* selama pembelajaran daring dengan membandingkan hasil pada *pretest* dan *posttest*. Hasil uji t-test dapat dilihat pada tabel 6 berikut ini. Dengan uji persyaratan apabila nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Sedangkan jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0.05 menunjukkan maka dapat dikatakan bahwa tidak adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran *Lectora Inspire*.

Tabel 8. Hasil Uji T

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Devi	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	<i>Pretest - Posttest</i>	-29,94	14,58	2,431	-34,87	-25,01	-12,32	35	,000

Sumber: Data Penelitian (2021)

Berdasarkan hasil tabel diatas maka dapat dilihat bahwa sig < 0,05. Hal ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*. Sehingga dalam hal ini penggunaan Multimedia Pembelajaran *Lectora Inspire* lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas X IPS 2 SMA N 6 Padang dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional.

Praktikalitas Multimedia Sosiologi berbasis *Lectora Inspire*

Untuk mendapatkan praktikalitas multimedia ini, digunakan angket yang dibagikan secara *online* setelah menggunakan multimedia pembelajaran *Lectora Inspire*. Responden multimedia pembelajaran *Lectora Inspire* adalah siswa kelas X IPS 2 SMAN 6 Padang. Hasil analisis data responden menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 26 *Analyze Frequencies*. Adapun hasil penilaian peserta didik mengenai aspek tampilan, pemilihan media, kebermanfaatan multimedia, dan isi materi. Berikut hasil praktikalitas multimedia menurut pengguna.

Tabel 9. Praktikalitas Multimedia Sosiologi berbasis *Lectora Inspire*

No	Aspek	Indikator	Rata-rata Persentase Praktikalitas	Kategori
1.	Desain/Tampilan	1. Penggunaan huruf 2. Kejelasan petunjuk program 3. Kualitas gambar 4. Kualitas video 5. Penggunaan tombol/button dan tulisan mudah dipahami 6. Sistemetik 7. Cover	86,9%	Sangat Praktis
2.	Pemilihan media	8. Dapat digunakan secara individu dan kelompok 9. Mudah dibawa 10. Mudah disimpan	88,1%	Sangat Praktis
3.	Kebermanfaatan	11. Pemahaman materi 12. Fokus perhatian 13. Hasil belajar 14. Peningkatan pengetahuan	86%	Sangat Praktis
4.	Materi	15. Pengertian tindakan sosial 16. Tipe-tipe tindakan sosial 17. Pengertian dan syarat interaksi sosial 18. Faktor-faktor interaksi sosial 19. Bentuk-bentuk interaksi sosial	85,2%	Sangat Praktis

Sumber: Data Penelitian (2021)

Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Pada tahap evaluasi ini dilakukan evaluasi terhadap data validasi multimedia pembelajaran oleh ahli, produk akhir multimedia, data dari respon pengguna (praktikalitas) serta efektifitas berdasarkan skor *pretest* dan *posttest*.

Secara umum multimedia pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan yaitu menarik dan menyenangkan karena disajikan dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik. Multimedia pembelajaran ini mudah digunakan oleh pengguna dengan perintah-perintah yang bersifat sederhana, dan pengguna secara aktif dapat memilih menu yang diinginkan. Soal-soal latihan yang terdapat dalam multimedia pembelajaran ini di tampilkan secara acak sehingga dapat meminimalkan kemungkinan peserta didik untuk menghafal jawaban. Selain mempunyai beberapa kelebihan, multimedia pembelajaran ini juga memiliki kekurangan atau kelemahan, yaitu produk multimedia pembelajaran belum bisa diakses secara *online*, serta hanya ditujukan untuk peserta didik kelas IX materi Hubungan Sosial dan hanya diujicobakan pada satu

kelas IX IPS 2 SMA N 6 Padang. ektifitas *Lectora Inspire* dalam pembelajaran yang dilakukan secara daring, oleh karena itu penelitian ini akan mengujicobakan efektifitas *Lectora Inspire* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran daring dimasa pandemi Covid-19 ini, sehingga hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan referensi bagi pendidik dan pengembang pembelajaran lainnya agar dapat mengembangkan dan menerapkan *Lectora Inspire* sebagai multimedia pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media belajar mandiri oleh peserta didik. Artikel ini akan mendeskripsikan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan sehubungan dengan efektivitas media pembelajaran *Lectora Inspire* dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sosiologi yang diujicobakan pada peserta didik kelas X IPS 2 SMA N 6 Padang.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ini, diperoleh fakta bahwa penerapan dan penggunaan kemajuan teknologi informasi dan multimedia dalam bidang pendidikan akan memberikan beberapa manfaat dalam proses pembelajaran, diantaranya: (1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif. Pengajar akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran; (2) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran; (3) Membuat hal-hal yang abstrak menjadi konkret dan jelas. Penjelasan melalui multimedia (teks, gambar, animasi, maupun video) akan lebih mudah dipahami peserta didik jika dibandingkan dengan belajar dari buku teks saja; (4) Mampu menimbulkan rasa senang selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini akan menambah motivasi peserta didik selama proses pembelajaran hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang maksimal; (5) Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional; (6) Media penyimpanan yang relatif mudah dan fleksibel; (7) Pengenalan perangkat teknologi informasi dan komunikasi kepada peserta didik; (8) Memberikan pengalaman baru dan menyenangkan baik bagi guru itu sendiri maupun peserta didik; (9) Mengikuti dan mengejar ketertinggalan akan pengetahuan tentang ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan.

Kesimpulan

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* merupakan penelitian yang menghasilkan produk multimedia pembelajaran Sosiologi dalam bentuk aplikasi yang dapat diinstal melalui android. Kualitas produk dinilai layak digunakan berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada validator. Uji Kelayakan produk dari multimedia pembelajaran diperoleh hasil dari data uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan responden. Berdasarkan hasil dari penilaian ahli media, multimedia Sosiologi berbasis berada dalam kategori sangat layak untuk digunakan dan penilaian ahli materi terhadap konten yang ada pada multimedia ini dalam kategori baik. Sementara itu, hasil penilaian praktikalitas multimedia oleh pengguna berada dalam kategori sangat praktis, serta perbandingan skor *pretest* dan *posttest* memperlihatkan terdapat pengaruh Sosiologi menggunakan multimedia berbasis *Lectora Inspire* terhadap hasil belajar peserta didik, selain itu multimedia ini juga mampu menarik minat dan semangat peserta didik dalam belajar, dalam kondisi pembelajaran daring atau *online* pun media ini termasuk media yang mudah digunakan.

Daftar Pustaka

- Astinatria, I. N. P., & Sarmawa, I. W. G. (2020). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Partisipatif dan Lingkungan Kerja Fisik Terhadap Semangat Kerja Karyawan. *Widya Manajemen*, 2(1), 47–59. <https://doi.org/10.32795/widyamanajemen.v2i1.549>
- Belawati, T. (2019). *Pembelajaran Online*. Jakarta: Universitas terbuka.
- Djamarah, S. . dan Z. B. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Elfina, S., & Sylvia, I. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1 Payakumbuh. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 27–34. <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i1.56>
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
- Insrhani, H. (2013). PEMBELAJARAN SOSIOLOGI YANG MENGGUGAH MINAT SISWA. *KOMUNITAS: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 3(1). <https://doi.org/10.15294/komunitas.v3i1.2300>
- Isa, A. (2012). Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 6(1), 1–1. <https://doi.org/10.15294/jpfi.v6i1.1105>
- Joko Kuswanto, Y. W. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 1–7. <https://doi.org/10.15294/IJCET.V6I2.19335>
- Lestari, A. S. (2013). Pembelajaran Multimedia. *Jurnal Al-Ta'dib*, 6(2), 84–98.
- Mudjiono., D. dan. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhubiddin, F. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29.
- Notoadmojo. (2012). Pengertian pendidikan kesehatan. *Jurnal Kependidikan*, 3, 12–42.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Nurdiana, D. E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Cd Interaktif Terintegrasi Nilai Islam Disertai Dengan Mind Mapping Pada Materi Jaringan Epitel Kelas Xi Sma Negeri 16 Semarang. In *Skripsi*.
- Ramansyah, W. (2010). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Pada Mata Diklat Dasar-Dasar Mesin*. Universitas Negeri Malang.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Smaldino, Shroen E, Lowther, Deborah L, Russel, J. D. (2011). *Instructional Technology & Media for Learning*. Pearson Education, Inc.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Titu, A. M. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa pada Materi Konsep Masalah Ekonomi. *Prosiding Seminar Nasional*, 176–186.
- Ulfatuzzahara, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis lectora inspire pada mata pelajaran ips untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas vii smpn 01 dau malang*.
- Wiliawanto, W., Bernard, M., Akbar, P., & Sugandi, A. I. (2019). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Question Student Have Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Siswa SMK. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 139–148. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i1.86>
- Zuhri, M. S., & Rizaleni, E. A. (2016). Pengembangan Media Lectora Inspire dengan Pendekatan Kontekstual pada Siswa SMA Kelas X. *Pythagoras*, 5(2), 113–119.