



### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS LECTORA INSPIRE PADA MATERI PERTEMPURAN SURABAYA 1945 UNTUK SISWA KELAS XI IPS MAN 2 TULUNGAGUNG

Nitatun Khafidhoh\*<sup>a</sup>, Aditya Nugroho Widiadi<sup>a</sup>, Ulfatun Nafi'ah<sup>a</sup>

Nitatun25052000@gmail.com(\*)

<sup>a</sup>Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang 5 Malang, 65155, Indonesia.

*Article history:*

Received 19 June 2022; Revised 14 December 2022; Accepted 20 December 2022; Published 30 December 2022

**Abstract:** *This research on the development of Lectora Inspire learning media aims to produce a learning media that was developed based on needs analysis, as well as to determine the level of validity and effectiveness of the media with the Surabaya 1945 battle content in learning history in class XI IPS MAN 2 Tulungagung. The subjects in this research and development are content experts, media experts and students of class XI IPS 1 MAN 2 Tulungagung. The method in this research and development uses the R&D model developed by Sugiyono (2015), namely: (1) potential and problems; (2) data collection; (3) product design; (4) design validation; (5) design revision; (6) product trial; (7) product revision; (8) trial use; (9) product revision; (10) mass product manufacture. Based on the results of data analysis, the results of content validation get a percentage of 90 percent, while the results of media validation get a percentage of 87.5 percent. The results of the product effectiveness questionnaire in the small group got a percentage value of 85.1 percent, while the large group got a percentage value of 88.9 percent. Based on the percentage value, it can be concluded that the Lectora Inspire-based learning media is valid and very effective for use in learning Indonesian history.*

**Keywords:** *Learning media; Lectora inspire; Battle of Surabaya 1945.*

**Abstrak:** Penelitian pengembangan media pembelajaran Lectora Inspire ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan, serta untuk mengetahui tingkat kevalidan dan keefektifan media dengan konten pertempuran Surabaya 1945 pada pembelajaran sejarah di kelas XI. IPS MAN 2 Tulungagung. Subyek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah ahli isi, ahli media dan siswa kelas XI IPS 1 MAN 2 Tulungagung. Metode penelitian dan pengembangan ini menggunakan model R&D yang dikembangkan oleh Sugiyono (2015), yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) penggunaan percobaan; (9) revisi produk; (10) pembuatan produk massal. Berdasarkan hasil analisis data, hasil validasi isi mendapatkan persentase sebesar 90 persen, sedangkan hasil validasi media mendapatkan persentase sebesar 87,5

persen. Hasil kuesioner keefektifan produk pada kelompok kecil mendapat nilai persentase 85,1 persen, sedangkan kelompok besar mendapat nilai persentase 88,9 persen. Berdasarkan nilai persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Lectora Inspire valid dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah bahasa Indonesia.

**Kata kunci:** Media pembelajaran; Lectora menginspirasi; Pertempuran Surabaya 1945.

## PENDAHULUAN

Teknologi sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia era modern ini. Revolusi industri 4.0 menempatkan manusia sebagai salah satu instrumen pengguna utama dari produk-produk teknologi dalam kehidupannya. Menurut Baharudin (dalam Budiman, 2017) perkembangan sistem informasi menggabungkan telekomunikasi dan teknologi komputer merupakan pengertian dari teknologi informasi. Di era globalisasi saat ini efektivitas dan kualitas dalam bidang pendidikan perlu didorong oleh perkembangan TIK, bahkan hal tersebut sudah menjadi kebutuhan dasar. TIK tidak hanya dapat dimanfaatkan untuk menerapkan metode atau model pembelajaran, guru juga dapat memanfaatkan TIK sebagai inovasi dalam media pembelajaran yang menarik.

Perkembangan teknologi yang menjadi ciri khas utama dari zaman ini adalah pemanfaatan teknologi yang berbasiskan jaringan internet, atau teknologi tepat guna dalam menunjang terbukanya berbagai akses informasi dan kemudahan dalam berbagai pemenuhan kebutuhan (Sulistyo & Nafi'ah, 2019). Pembelajaran sejarah seharusnya sudah mampu dalam pemanfaatan informasi teknologi yang ada, sehingga dapat menyesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan zaman. Pendidikan berbasis teknologi utamanya terkait media pembelajaran sangat penting untuk pendidikan sejarah. Menurut Sanaky (dalam Sulistyo & Nafi'ah, 2019) dengan adanya teknologi informasi khususnya internet akan membawa kemajuan di bidang pendidikan dimana arus ilmu pengetahuan dapat didorong melewati keterbatasan ruang, birokrasi, pluralitas, dan waktu.

Materi sejarah seringkali ditujukan dengan materi di luar pengalaman siswa sehari-hari dan terkesan abstrak, dengan ini guru dapat melakukan upaya untuk mengkonkritkan melalui visualisasi (Suryani, 2016). Sehubungan dengan hal tersebut, media pengajaran juga mampu membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran materi dan mengemas materi lebih padat. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu pengajar dalam mengatasi keterbatasan penyampaian materi (Linda, Noer, & Oktavianti dalam Nursidik & Indah, 2018). Menurut Susanto (2014) memahami peristiwa sejarah tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyaluran ide, tetapi juga sebagai sarana mempersiapkan peserta didik untuk mengasumsikan identitas dan kepribadian bangsanya.

Berdasarkan hasil wawancara dalam studi pendahuluan pada tanggal 13 September 2021 terhadap guru sejarah kelas XI IPS di MAN 2 Tulungagung, diketahui beberapa hal yang menjadi

kendala dalam pembelajaran sejarah. Pertama, guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, hanya menggunakan media papan tulis dan *Microsoft Power Point* yang cenderung penuh teks. Terdapat beragam upaya yang harusnya dapat dilakukan oleh pengajar dalam menyampaikan materi, utamanya media pembelajaran yang inovatif supaya pembelajaran tidak membosankan (Firmadani, 2020). Kedua, siswa merasa bahwa mata pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang membosankan dan identik dengan menghafal dikarenakan materi yang terlalu luas. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu pengajar dalam mengatasi keterbatasan penyampaian materi (Linda, Noer, & Oktavianti dalam Nursidik & Indah, 2018).

Ketiga, melalui angket observasi yang dibagikan ke siswa diketahui siswa sulit untuk memahami materi Pertempuran Surabaya 1945 pada KD 3.10 Kelas XI Sejarah Indonesia yaitu menganalisis strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda. Keempat, sarana prasarana yang kurang mendukung dimana setiap ruangan kelas masih belum dilengkapi dengan *Liquid Crystal Display* (LCD). Untuk itu pengajar dituntut untuk menerapkan lebih dari satu jenis media pembelajaran, sebab media berbasis multimedia dapat lebih efektif dan efisien (Shalikhah dkk., 2017).

Pertimbangan dalam memilih *software Lectora Inspire* adalah *software* ini dapat digunakan sebagai media presentasi yang menampilkan suatu bahasan atau materi tertentu. *Software Lectora Inspire* dapat dimanfaatkan oleh guru atau siapapun yang belum (bahkan tidak) mahir, *Lectora Inspire* juga dapat dengan mudah digunakan oleh guru atau siapapun untuk membuat media pembelajaran (Mas'ud, 2012). Konten (isi) yang dikembangkan dalam media pembelajaran menggunakan *software Lectora Inspire* dapat dipublikasikan sesuai dengan output yang dibutuhkan oleh guru, baik *offline* atau *online*.

Selama menyusun pengembangan media ajar, peneliti juga telah melakukan kajian terhadap penelitian terdahulu. Pertama, skripsi karya tulis dari Khoirina Dila Nuraisah (2021) berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah LEIPA (*Lectora Inspire* Peradaban Awal di Benua Eropa) untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 2 di MAN 1 Malang". Perbedaan dengan penelitian ini yakni terletak pada konten yang disuguhkan dalam media yang dikembangkan. Selain itu, produk yang dikembangkan oleh Nuraisah (2021) hanya dapat digunakan pada laptop atau komputer sedangkan produk karya peneliti dapat diakses melalui *smartphone android* dan juga laptop. Penelitian terdahulu yang kedua adalah skripsi karya tulis Irnanda Prakesta Yulio S (2019). Perbedaan dengan penelitian ini adalah metode penelitian yang digunakan, dimana Yulio (2019) menggunakan pendekatan ADDIE sedangkan peneliti menggunakan metode R&D Sugiyono. Selain itu, konten materi yang disajikan juga berbeda, Yulio (2019) mengenai Sarekat Islam, sedangkan peneliti menyajikan materi mengenai Pertempuran Surabaya 1945. Sedangkan persamaan dari kedua penelitian terdahulu di atas dengan penelitian ini yaitu media yang digunakan yaitu media *Software Lectora Inspire*.

Dari uraian latar belakang belakang di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut: (1) untuk menghasilkan media pembelajaran sejarah berbasis *Lectora Inspire* pada materi pertempuran Surabaya 1945 untuk siswa kelas XI IPS 1 MAN 2 Tulungagung; (2) untuk menguji efektivitas produk media pembelajaran sejarah berbasis *Lectora Inspire* pada materi pertempuran Surabaya 1945 untuk siswa kelas XI IPS 1 MAN 2 Tulungagung. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu inovasi guna mengatasi permasalahan sehubungan dengan penggunaan media berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran sejarah di MAN 2 Tulungagung.

Peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan suatu produk media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan *software Lectora Inspire*. Media pembelajaran sejarah berbasis *Lectora Inspire* ini dirancang dan dihasilkan untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa dan membantu siswa untuk memahami sejarah secara menyeluruh.

## METODE

Pengembangan media pembelajaran *lectora inspire* ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) yang dikembangkan oleh Sugiyono (2015), yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu: (1) potensi dan masalah, dilakukan dengan menganalisis kemampuan apa yang memungkinkan untuk dikembangkan serta persoalan yang harus diselesaikan di MAN 2 Tulungagung; (2) pengumpulan data, menggunakan teknik wawancara dan pengisian angket kuesioner oleh siswa kelas XI IPS MAN 2 Tulungagung; (3) desain produk, meliputi penyusunan konten materi dan penataan tampilan pada media ajar *Lectora Inspire*; (4) validasi desain, memilih validator ahli (materi dan media) serta menyusun instrument penilaian uji kelayakan ; (5) revisi desain, berdasarkan hasil validasi desain terdapat kelebihan dan kekurangan, kemudian dilakukan perbaikan untuk hasil desain yang lebih layak; (6) uji coba produk, bertujuan untuk memperoleh penilaian media belajar melalui uji coba kelompok kecil yakni 8 siswa kelas XI IPS 1 MAN 2 Tulungagung; (7) revisi produk, dilakukan apabila pada uji coba produk masih terdapat kendala-kendala dalam penerapannya; (8) uji coba pemakaian, menentukan kelayakan dan efisiensi produk media dalam pengembangan; (9) revisi produk, perbaikan produk dilakukan apabila dalam uji coba pemakaian masih terdapat kendala serta kritik dan saran; (10) produksi masal, dimanfaatkan lebih luas untuk pembelajaran sejarah di MAN 2 Tulungagung, dikarenakan produk berdasarkan analisis potensi dan masalah di sekolah tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 2 Tulungagung yang beralamat di Jl. KI Mangun Sarkoro, Dusun Krajan, Beji, Kecamatan Boyolangu, Kabupaten Tulungagung, Provinsi Jawa Timur. Waktu dilaksanakannya penelitian adalah pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Subjek penelitian yang terlibat dalam penelitian ini adalah 40 siswa kelas XI IPS 1 MAN 2 Tulungagung.

Instrumen dalam pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan wawancara dan angket. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran sejarah. Hasil dari

wawancara dapat dijadikan pedoman peneliti dalam pengembangan media pembelajaran. Skala penilaian instrumen angket dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan skala *likert* yaitu (4) sangat baik; (3) baik; (2) tidak baik dan (1) sangat tidak baik.

Instrumen angket berupa kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data berupa masukan dan saran serta penilaian dari validator dan peserta uji coba terkait dengan media pembelajaran yang dikembangkan. Kuesioner yaitu daftar pertanyaan atau pernyataan yang akan disajikan kepada responden untuk dijawab (Arifin, 2014). Selain itu, pemberian angket ini bertujuan untuk mengukur tingkat kevalidan dan keefektivan dari media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Instrumen validasi untuk ahli materi meliputi penyajian materi, keakuratan materi dan kebahasaan. Sedangkan instrumen validasi untuk ahli media meliputi penyajian media, tampilan audio visual dan pengoperasian media.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah pengumpulan data lewat kuesioner yang terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif merupakan data angket yang diperoleh dari validasi materi dan validasi media, serta angket respon uji coba produk maupun uji coba pemakaian. Data kuantitatif dikumpulkan dengan meminta responden supaya menjawab serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis pada skala 1-4. Sementara data kualitatif diperoleh dari hasil kritik dan saran yang diberikan oleh validator dan peserta uji coba ketika mengisi kolom kritik dan saran kuesioner. Hasil yang telah didapatkan dari kuesioner kemudian dihitung dengan Rumus 1. Selanjutnya hasilnya akan dikonversi ke dalam penilaian kualitatif menggunakan kriteria seperti yang ada pada Tabel 1 dan 2.

**Rumus 1. Analisis Data Validitas dan Kelayakan Produk**

$$P = \frac{\sum\chi}{\sum\chi1} \times 100\% \tag{1}$$

Keterangan:

- P = Presentase yang dicari
- $\sum\chi$  = Jumlah skor jawaban responden
- $\sum\chi1$  = Jumlah skor ideal
- 100% = Konstanta

**Tabel 1. Skala Interpretasi Validitas Produk**

Tingkat Persentase	Kriteria	Keterangan
86 - 100%	Sangat Valid	Sangat baik untuk digunakan
71 - 85%	Valid	Boleh digunakan dengan revisi kecil
56 - 70%	Cukup Valid	Boleh digunakan setelah direvisi besar
41 - 55%	Kurang Valid	Tidak boleh digunakan
25 - 40%	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan

Sumber: Akbar (2013)

Tabel 2. Skala Interpretasi Kelayakan Produk

Kriteria	Tingkat Kelayakan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80 %	Cukup Layak
41% - 60 %	Kurang Layak
21% - 40 %	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Akbar (2013)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penyajian Data

Penyajian data dalam penelitian dan pengembangan ini terbagi menjadi tiga tahap, yaitu: (1) penyajian produk hasil pengembangan; (2) hasil uji validitas ahli materi dan media (lihat tabel 4); (3) hasil uji efektivitas uji coba kelompok kecil dan kelompok besar (lihat tabel 5). Para ahli yang menjadi validator dalam penelitian dan pengembangan ini adalah Bapak Arif Subekti, S.Pd, M.A sebagai ahli materi dan Ibu Lutfiah Ayundasari, S.Pd, M.Pd sebagai ahli media.

Setelah melakukan perbaikan pada produk, selanjutnya diuji-cobakan pada peserta didik. Uji coba dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama adalah uji coba pada kelompok kecil melibatkan kelas XI IPS 1 yang berjumlah 8 siswa yang dipilih secara acak. Pada tahap ini diperoleh kritik dan saran untuk selanjutnya dilakukan perbaikan terhadap produk atau revisi produk kedua. Setelah dilakukan revisi sebanyak dua kali, dilakukan uji coba dalam kelompok besar kelas XI IPS 1 berjumlah 32 siswa. Produk yang telah diuji-coba pemakaian tersebut dilakukan perbaikan lagi apabila mendapat kritik dan saran dari siswa atau revisi akhir.

#### a. Produk yang dihasilkan

Pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dengan materi Pertempuran Surabaya 1945. Media pembelajaran tersebut dibuat menggunakan *software Lectora Inspire* dan ditampilkan secara *online*. Media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dapat dibuka dengan *smartphone* maupun *laptop* dari siswa kapan saja dan dimana saja baik secara *online* atau *offline*. Produk yang dihasilkan dalam bentuk *html* dan *single file executable (.exe)* sehingga memudahkan pengguna untuk mengoperasikan produk. Media belajar *Lectora Inspire* memiliki ukuran file sebesar 35 MB. Media *Lectora Inspire* tergolong dalam kategori media audio visual, selaras dengan pernyataan Wati (2016), bahwa media audio visual yakni produk yang menghantarkan konteks menggunakan gambar dan suara. Media audio visual dapat akurat menggambarkan peristiwa dan objek.

b. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk Media Pembelajaran *Lectora Inspire*

Hasil yang didapatkan dari tahap desain dan pengembangan diwujudkan dalam bentuk media *software Lectora Inspire* (lihat gambar 1,2, 3 dan 4). Media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dikembangkan bertujuan untuk mencapai kompetensi dasar 3.10 yakni “Menganalisis strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda”. Konten materi yang dikembangkan dalam media *Lectora Inspire* ini meliputi latar belakang pertempuran Surabaya, faktor-faktor terjadinya pertempuran Surabaya, proses pertempuran Surabaya, dampak pertempuran Surabaya. Media pembelajaran ini dapat menunjang proses pembelajaran jika media pembelajaran tersebut efektif dan efisien.

Tampilan awal dari media ajar berbasis *Lectora Inspire* dibuka dengan tampilan halaman sampul. Pada halaman ini terdapat judul media dan logo Universitas Negeri Malang sebagai identitas kampus pengembang media. *Background* pada halaman sampul terdapat gambar tentara yang sedang memegang senjata api, hal tersebut mencerminkan bahwa gambar disesuaikan dengan materi yang disajikan. Halaman sampul akan beralih ke halaman login apabila pengguna menekan tombol “MULAI”. Halaman login menampilkan kolom nama pengguna dan kata sandi, pengguna dapat memasuki halaman *home* atau menu utama dengan memasukkan kata sandi “SEJARAH”. Pada halaman *home* atau menu utama terdapat beberapa tombol dengan fungsi masing-masing yang dapat digunakan oleh pengguna. Dalam halaman menu terdapat empat pilihan menu yaitu (1) Identitas Pengembang; (2) Materi Pembelajaran; (3) Petunjuk Penggunaan; (4) Evaluasi Pembelajaran.



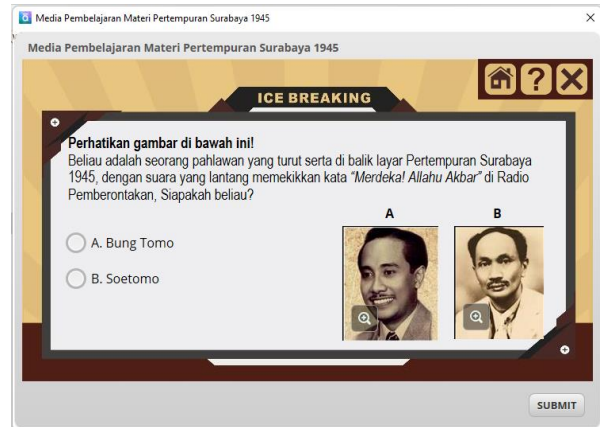
**Gambar 1.** Halaman Sampul Media Lectora Inspire  
Sumber: (Desain Produk Penelitian, 2022)



**Gambar 2.** Halaman Menu Utama Media Lectora Inspire  
Sumber: (Desain Produk Penelitian, 2022)



**Gambar 3.** Tampilan Menu Materi Media Lectora Inspire  
 Sumber: (Desain Produk Penelitian, 2022)



**Gambar 4.** Tampilan Ice Breaking Media Lectora Inspire  
 Sumber: (Desain Produk Penelitian, 2022)

**Tabel 3. Keterangan pada Halaman Menu Utama Media Lectora Inspire**

Identitas Pengembang		Ketika pengguna menekan tombol “identitas pengembang” akan : muncul halaman yang menyajikan informasi mengenai riwayat singkat peneliti.
Materi Pembelajaran		Ketika pengguna menekan tombol “materi pembelajaran” akan muncul halaman yang menyajikan sub bab menu lain, seperti: KI/KD, Peta Konsep, Glosarium, Materi, Film, Rujukan. Pada sub menu materi terdapat 4 pokok materi yang menunjang pembelajaran.
Petunjuk Penggunaan		Ketika pengguna menekan tombol “petunjuk penggunaan” akan muncul halaman yang berisi informasi mengenai arti dari tombol-tombol yang tersedia dalam media pembelajaran berbasis <i>Lectora Inspire</i> .
Evaluasi Pembelajaran		Ketika pengguna menekan tombol “evaluasi pembelajaran” akan muncul halaman yang terdiri dari sub menu <i>pretest</i> , <i>posttest</i> dan : petunjuk soal. Halaman ini bertujuan untuk mengukur ketercapaian belajar siswa. Evaluasi soal terdiri dari 20 soal pilihan ganda mempunyai 5 opsi pilihan jawaban.

Sumber: (Desain Produk Penelitian, 2022)

**Uji Validitas Produk**

Hasil Validasi merupakan langkah selanjutnya dalam proses penelitian dan pengembangan. Validasi ini dilakukan oleh para ahli sesuai dengan bidangnya, diantaranya validasi ahli materi dan validasi ahli media. Tujuan dari proses validasi ini adalah untuk menilai kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan sebelum dilakukan tahap uji coba di lapangan. Persentase data

penilaian ahli materi dan media dirumuskan dengan  $(\Sigma\chi)$  sebagai jumlah nilai dari validator ahli dan  $(\Sigma\chi_1)$  sebagai jumlah nilai ideal yang bisa dicapai. Perhitungan rata-rata presentase dari hasil validasi dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media**

Validator	Rata-rata Presentase	Keterangan
Ahli Materi	90%	Sangat Valid
Ahli Media	87,5%	Valid

**Sumber: (Pengolahan Data Hasil Validasi, 2022)**

Perolehan dalam kegiatan validasi ahli materi sebesar 90 persen. Ahli materi mengevaluasi tiga aspek berbeda yaitu pemilihan materi, akurasi materi dan aspek linguistik. Melalui kegiatan validasi materi diperoleh data kualitatif yang diperoleh dari komentar dan masukan sebagai berikut: (1) menata kembali uraian materi seperti perbaikan kesalahan ketik; (2) perjelas tokoh yang disebutkan, dengan mencantumkan periode hidup atau periode jabatan sang tokoh; dan (3) sumber yang digunakan sebaiknya menggunakan *reference manager*.

Sedangkan perolehan dalam kegiatan validasi ahli media sebesar 87,5 persen. Aspek yang dinilai oleh ahli media terdapat tiga aspek yaitu penyajian media, tampilan audio visual, dan operasi media. Melalui kegiatan validasi ahli media diperoleh data kualitatif dari komentar dan saran sebagai berikut: (1) halaman awal kurang menarik; (2) terdapat beberapa salah ketik; (3) memasukkan *ice breaking* di sela materi.

Menurut Sugiyono (2015), persentase validasi materi didefinisikan sangat valid dengan angka persentase 86-100 persen, sedangkan persentase validasi media dikategorikan sebagai kategori valid dengan angka persentase 71-85 persen. Berdasarkan hal tersebut, diketahui bahwa materi dan media dalam produk media belajar *Lectora Inspire* sesuai dengan instrumen penilaian, maka validitas materi dan media dapat dicapai.

Berdasarkan persentase hasil uji validitas produk menghasilkan bahwa materi *Pertempuran Surabaya 1945* sangat valid dan sangat baik untuk digunakan. Sedangkan media pembelajaran *Lectora Inspire* valid dan boleh digunakan dengan revisi kecil.

### Uji Efektivitas Produk

Hasil Validasi Tahap uji coba produk merupakan kegiatan uji coba rancangan produk kepada sasaran objek yang sesungguhnya. Uji coba produk ini bertujuan untuk mengetahui hasil efektivitas media pembelajaran *Lectora Inspire* dalam proses pembelajaran sejarah. Dalam tahap ini, terdapat dua langkah yang harus dilakukan yaitu uji coba awal pada kelompok kecil dan uji coba pemakaian pada kelompok besar.

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada hari Rabu, 20 April 2022 di kelas XI IPS 1 MAN 2 Tulungagung. Subjek uji coba dipilih secara acak yang berjumlah 8 siswa. Sedangkan uji coba

kelompok besar dilakukan pada hari Kamis, 21 April 2022. Subjek uji coba berjumlah 32 siswa. Skema pengambilan data hasil kelayakan produk, yaitu peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar. Kemudian peneliti memberikan produk media belajar *Lectora Inspire*, agar dimanfaatkan dalam belajar. Siswa juga diberi waktu supaya mempelajari materi yang ada di media belajar. Selanjutnya, siswa diminta untuk mengisi angket instrumen uji kelayakan produk. Instrumen kuesioner yang dimanfaatkan dalam kegiatan uji coba ini yakni kuesioner isi yang harus diisi oleh siswa. Kuesioner mencakup 12 pernyataan, serta komentar atau saran, dalam kisaran skor yang ditawarkan. Skor 4 jika sangat setuju, 3 jika setuju, 2 jika tidak setuju, dan 1 jika sangat tidak setuju.

**Tabel 5. Hasil Uji Coba Produk Lectora Inspire di Kelas XI IPS 1 MAN 2 Tulungagung**

Validator	Rata-rata Presentase	Keterangan
Kelompok Kecil	85,1%	Sangat Efektif
Kelompok Besar	88,9%	Sangat Efektif

Sumber: (Pengolahan Data Hasil Uji Coba, 2022)

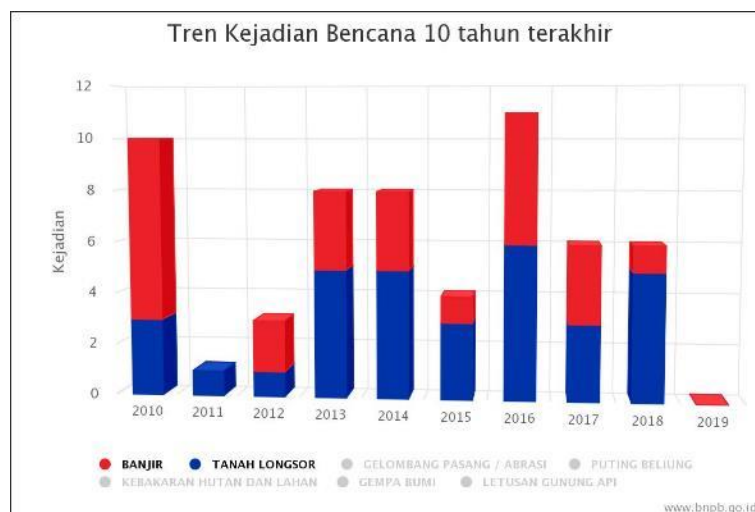
Uji coba yang pertama yakni uji coba kelompok kecil yang dilakukan dengan responden 8 siswa. Pada kegiatan uji coba kelompok kecil ini diperoleh persentase tingkat keefektifan produk sebesar 85,1%. Sehingga, berdasarkan skala interpretasi kriteria efektivitas produk tergolong sangat efektif. Melalui kegiatan uji kelompok kecil didapatkan data kualitatif berupa pujian dan masukan sebagai berikut: (1) aplikasinya *lemot* (lambat), tetapi tampilannya bagus membuat saya lebih bersemangat membaca; (2) aplikasinya bagus dan menarik, tetapi jika *online* banyak gangguannya; (3) mediana menarik tidak membuat bosan.

Setelah melewati tahap revisi berdasarkan masukan pada uji coba kelompok kecil, kemudian produk diterapkan melalui uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar diadakan melalui responden sebanyak 32 siswa. Pada kegiatan uji coba kelompok besar ini diperoleh persentase tingkat keefektifan produk sebesar 88,9%. Sehingga, berdasarkan skala interpretasi kriteria efektivitas produk tergolong sangat efektif. Melalui kegiatan uji kelompok besar didapatkan data kualitatif berupa pujian dan masukan yakni: (1) media *Lectora Inspire* dapat menjadi alternatif lain selain buku paket; (2) media pembelajarannya tidak monoton dan membuat semangat karena ada lagunya; (3) aplikasinya bagus, sayangnya belum *support* untuk pengguna *ios*. Kriteria efektivitas tersebut berdasarkan pada kriteria efektivitas menurut Akbar (2013), yang menyatakan bahwa persentase 81-100% termasuk pada kategori sangat efektif.

Berdasarkan persentase hasil uji efektivitas produk yang dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar menghasilkan bahwa media pembelajaran *Lectora Inspire* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah MAN 2 Tulungagung. Hal tersebut didasarkan karena media *Lectora Inspire* sesuai dengan potensi dan masalah yang ada di MAN 2 Tulungagung. Pengembangan media belajar *Lectora Inspire* telah memenuhi kriteria pemilihan media dengan menyusun materi Pertempuran Surabaya 1945 secara sederhana yang dapat dioperasikan oleh siswa melalui *smartphone* dan *laptop* masing-masing. *Output* yang dihasilkan berupa *website* yang dapat diakses

secara *online* oleh siswa, didalamnya terdapat materi dan juga film yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran siswa. Media *Lectora Inspire* sangat mudah untuk digunakan, hal ini mengingat bahwa media yang sukar untuk digunakan guru atau siswa justru tidak akan terlalu bermanfaat (Kustandi & Sutjipto, 2011).

Media *Lectora Inspire* juga telah memenuhi kriteria umum pemilihan media pembelajaran yang terorganisir secara sistematis, antara lain: (1) Tujuan pembelajaran, tersedia dalam RPP dan menu lainnya dalam media *Lectora Inspire*; (2) Ketepatan konteks isi yang disusun secara tematik, jelas, dan sederhana untuk meningkatkan pemahaman siswa; (3) Karakteristik siswa, yang secara rinci telah dipetakan pada tahap potensi dan masalah untuk mengetahui bagaimana menentukan media belajar yang cocok dengan kebutuhan siswa; (4) Teknik belajar siswa, dengan tanya jawab, penugasan, diskusi serta ceramah yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang telah dirancang pada RPP pembelajaran; (5) Lingkungan, dimana semua siswa sudah menggunakan *smartphone* dan juga laptop di sekolah; (6) Ketersediaan fasilitas pendukung, tersedianya fasilitas Wi-Fi dan laboratorium komputer di sekolah (Jalinus & Ambiyar, 2016).



**Gambar 2.** Diagram kejadian banjir dan tanah longsor di Kabupaten Malang (sumber: dibi.bnpb.go.id)

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu: (1) Hasil validitas yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media termasuk dalam kategori valid, menghasilkan persentase ahli materi sebesar 90% dinyatakan sangat valid dengan keterangan sangat baik untuk digunakan. Sedangkan ahli media dengan persentase 87,5% dinyatakan valid dengan keterangan boleh digunakan dengan revisi kecil. (2) Hasil uji efektivitas yang dilakukan pada kelas XI IPS 1 MAN 2 Tulungagung yang terdiri dari 8 kelompok kecil dan 32 siswa kelompok besar menghasilkan bahwa uji coba awal kelompok kecil mendapat

persentase sebesar 85,1% dinyatakan sangat efektif, sedangkan uji pemakaian kelompok besar mendapat persentase sebesar 88,9% dinyatakan sangat efektif. Upaya pengembangan media pembelajaran *Lectora Inspire* didasarkan pada beberapa kebutuhan dan masalah pembelajaran yang ada di MAN 2 Tulungagung. Hasil kegiatan analisis kebutuhan, siswa tidak menggunakan *smartphone* mereka untuk kegiatan pembelajaran secara langsung, *smartphone* hanya digunakan sebagai sarana komunikasi dan pengiriman tugas kepada guru. Disisi lain, hasil observasi angket menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam pengoperasian *smartphone* sudah baik. Sehubungan dengan hal tersebut, maka peneliti berupaya untuk menghasilkan produk *Lectora Inspire* yang dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang memanfaatkan *smartphone android* guna menunjang pembelajaran sejarah.

## DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (A. Holid (ed.); Cetakan ke). PT. Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. 2014. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Remaja Rosdakarya.
- Budiman, H. 2017. Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Firmadani, F. 2020. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1).
- Jalinus, N., & Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana.  
<https://books.google.co.id/books?id=wBVNDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=media+pembelajaran&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwig7pCW9d3sAhXKQ3oKHbJNBtYQ6AEwAnoECAYQAg#v=onepage&q=media+pembelajaran&f=false%0Ahttps://books.google.co.id/books?id=wBVNDwAAQBAJ&pg=PR3&lpq=>
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Mas'ud, M. 2012. *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora Inspire* (M. Safrodin (ed.)). PT. Skripta Media Creative.
- Nuraisah, K. D. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah LEPIPA (Lectora Inspire Peradaban Awal Di Benua Eropa) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 2 Di MAN 1 Malang*. Universitas Negeri Malang.
- Nursidik, H., & Indah, R. A. S. 2018. Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora Inspire. *Jurnal Matematika*, 1(2), 237–244.
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. 2017. Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16.  
<https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>

- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sulistyo, W. D., & Nafi'ah, U. 2019. *Analisis Kebutuhan dan Tantangan Paradigma Baru Pembelajaran Sejarah Di Era Revolusi Industri 4.0*. <https://doi.org/10.31227/OSF.IO/ETMZ7>
- Suryani, N. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis IT. *SEJARAH DAN BUDAYA*, 10(2), 186–196.
- Susanto, H. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran)*. Aswaja Pressindo.
- Wati, E. R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran: Visual-Audio Visual-Komputer-Power Point-Internet-Interactive Video* (A. Jarot (ed.)). Kata Pena.
- Yulio, I. P. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Audio Visual SI EKO (Sarekat Islam Ensiklopedia) Berbasis Lectora Inspire Untuk Kelas X SMKN 1 Batu*. Universitas Negeri Malang.