

PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN RUKUN ISLAM BERBASIS LECTORA INSPIRE KELAS 1 MADRASAH IBTIDAIYAH MUHKAR SYAFAAT DESA SUKA MUKTI

Anis Marlaeni

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
anismarlaeni@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop the Rukun Islam material based on Lectora Inspire media and find out the validation of media experts, material experts, teacher and student responses and their effectiveness on Lectora Inspire media-based Rukun Islam learning materials in the first grade of Madrasah Ibtidaiyyah Muhktar `Syafaat Suka Mukti Village. The background of this research is the lack of effectiveness in increasing the motivation of the teaching and learning process by the teacher, so that during the teaching and learning process students become bored. Then in this study the teacher took the initiative to develop Lectora Inspire-based media. This research approach is research and development. With a borg and gall development model. The process of developing learning media based on Lectora Inspire media on the Pillars of Islam material goes through 8 stages, namely: Preliminary research, Data collection, Planning, Product development, Validity test (expert test), Revision I, Small group test, Revision II, and Final product.

Keywords: *Material of the Pillars of Islam, Based on Lectora Inspire*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi Rukun Islam berbasis media *Lectora Inspire* dan mengetahui hasil validasi ahli media, ahli materi, respon guru dan respon siswa serta edektifitasnya pada materi pembelajaran Rukun Islam berbasis media *Lectora Inspire* pada di kelas satu Madrasah Ibtidaiyyah Muhktar `Syafaat Desa Suka Mukti. Pada penelitian ini dilatar belakangi kurangnya efektifitas dalam meningkatkan motivasi proses belajar mengajar oleh guru, sehingga pada saat proses belajar mengajar siswa menjadi bosan. Lalu dalam penelitian ini guru berinisiatif untuk mengembangkan media berbasis *Lectora Inspire*. Pendekatan penelitian ini adalah peneltian dan pengembangan (*research and development*). Dengan model pengembangan borg dan gall. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis media *Lectora Inspire* pada materi Rukun Islam melalui 8 tahap, yaitu: Penelitian pendahuluan, Pengumpulan data, Perencanaan, Pengembangan produk, Uji validitas (uji ahli), Revisi I, Uji elompok kecil, Revisi II, dan Produk akhir.

Kata kunci: *Materi Rukun Islam, Berbasis Lectora Inspire*

PENDAHULUAN

Dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yang sudah dijelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dalam mengembangkan potensi, bakat, serta minat pada peserta didik untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang berakhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk diri peserta didik, masyarakat, bangsa dan Negara.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha yang disengaja untuk mengembangkan dan membangun manusia muda atau generasi muda untuk menjadi manusia yang dewasa dengan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan untuk mengembangkan sebuah potensi, bakat, serta minat peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis serta bertanggung jawab. Maka dapat dikatakan bahwa pendidikan yang ideal yaitu pendidikan yang dapat merubah tingkah laku manusia dari hal-hal yang buruk menjadi lebih baik, bukan malah yang sebaliknya, dari hal-hal yang baik menjadi lebih buruk.

Menurut pendapat Prastowo, kompetensi inti yang wajib dimiliki seorang guru diantaranya adalah mengembangkan kurikulum yang berkaitan dengan bidang pengembangan yang diampu, menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik, mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara

kreatif dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berinteraksi dan mengembangkan diri (Ahmad, 2019). Dilihat dari penjelasan tersebut seorang pendidik atau seorang guru dituntut agar dapat mengembangkan materi pembelajaran serta menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang mendidik, kreatif, inovatif dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang baru berkembang sekarang ini. Seperti menyusun bahan ajar cetak. Model/market, bahan ajar audio, bahan ajar audio visual ataupun dengan bahan ajar interaktif. Dalam perkembangan zaman, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang, sudah seharusnya seorang pendidik berani berpikir kreatif dalam mengembangkan teknologi informasi dan komunikasi demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang perlu dikembangkan dan diterapkan pada sekolah-sekolah dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis teknologi multimedia. Teknologi multimedia menjadi proses pembelajaran interaktif yang sangat cocok untuk diterapkan dan dilaksanakan pada sekolah-sekolah saat ini. Media pembelajaran yang interaktif adalah media yang dapat memberikan respon kepada penggunanya seperti kepada peserta didik, baik berupa respon berupa jawaban dan lain sebagainya. Media pembelajaran yang interaktif memberikan tanggapan tersendiri kepada peserta didik baik berupa latihan ataupun evaluasi yang mendorong peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru dan dapat

menyelesaikannya tugas yang diberikan oleh guru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan salah satu model penelitian bentuk pengembangan atau *Research and Development* (RAD) yang tujuannya untuk menghasilkan dan mengembangkan sebuah produk baru. dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dalam menganalisis kebutuhan dan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengujikan produk yang telah dihasilkan. Model pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE pada materi pembelajaran ini adalah Rukun Islam yang berbasis media *Lectora inspire* untuk Madrasah Ibtidaiyyah. model pengembangan ADDIE ini merupakan model pengembangan yang memiliki lima tahapan yang terdiri dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

a. Prosedur Pengembangan

a) *Analysis* (analisis)

Pada tahap *analysis* (analisis) kebutuhan meliputi sebagai berikut:

1) Studi pustaka

Pada studi pustaka ini dilakukan sebuah pengumpulan informasi dan mempelajari literatur mata pelajaran fikih untuk materi Rukun Islam dan referensi buku penunjang pembelajaran materi Rukun Islam lainnya, metode pembelajaran, media pembelajaran yang

digunakan dan lain sebagainya.

2) Studi lapangan

Pada studi lapangan dengan melakukan sebuah observasi lingkungan sekolah di Madrasah Ibtidaiyyah ataupun di lingkungan sekitar rumah. Melakukan sebuah kegiatan ini bertujuan agar dapat melihat secara langsung kondisi siswa, keadaan sekolah pada media pembelajaran yang digunakan dalam proses kegiatan belajar.

Tujuan utamanya yaitu agar dapat melihat potensi permasalahan yang ada pada media yang digunakan dan menjadi evaluasi segala masukan saran yang berkaitan dengan kebutuhan terkait media yang akan dikembangkan.

b) Desain Pembelajaran

Pada penelitian ini, dalam pengembangan desain pembelajarannya memiliki lima tahapan yaitu sebagai berikut:

- 1) Menentukan kompetensi inti
- 2) Menentukan kompetensi dasar
- 3) Menentukan indikator keberhasilan
- 4) Menetapkan materi pokok
- 5) Mengevaluasi pembelajaran

c) Pengembangan produk

Pengembangan produk adalah tahap produksi dari materi pembelajaran berbasis media *Lectora*

Inspire dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Memilih atau menentukan bahan atau perangkat yang akan digunakan sebagai materi pembelajaran serta menggunakan media *Lectora Inspire* yang akan dikembangkan.
- 2) Memproduksi bahan yang diperlukan untuk proses belajar mengajar pada materi pembelajaran berbasis media *Lectora Inspire* yang kemudian akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.
- 3) Proses validasi dilakukan oleh para ahli media dan ahli materi. Dalam hal ini dapat berupa masukan dan saran yang dapat digunakan untuk melakukan analisis dan revisi terhadap materi pembelajaran berbasis media *Lectora Inspire* yang akan dikembangkan serta untuk melakukan uji coba produk kepada peserta didik.
- 4) Setelah mendapat validasi dari para ahli, kemudian melakukan revisi produk I berupa materi pembelajaran berbasis media *Lectora Inspire* setelah mendapat saran dan masukan dari pihak validasi oleh produk yang akan dikembangkan.
- 5) Setelah divalidasi oleh para ahli, selanjutnya akan diterapkan kepada

guru dan siswa untuk dimintakan tanggapan, masukan seraf saran terhadap produk yang dikembangkan.

- 6) Setelah mendapat validasi dari para ahli, respon guru serta siswa tahap selanjutnya adalah revisi produk II berupa materi pembelajaran berbasis media *Lectora Inspire* yang akan dikembangkan.
- d) Implementasi
Pada tahap implimentasi yang akan dilakukan yaitu produk akan diuji cobakan kepada siswa/siswi Madrasah Ibtidaiyyah.
 - e) Evaluasi
Pada tahap evaluasi yaitu membandingkan hasil pembelajaran Rukun Islam dengan menggunakan materi berbasis media *Lectora Inspire* yang dikembangkan tanpa penggunaan materi berbasis media *Lectora Inspire* yang didapatkan pada tahap uji coba dan membandingkan hasil validasi yang diperoleh dari respon guru, ahli media, ahli materi, serta siswa. Pada tahap ini menghasilkan produk materi pembelajaran Rukun Islam berbasis media *Lectora Inspire* untuk siswa Madrasah Ibtidaiyyah.
- b. Sumber Data
Pada penelitian ini terdapat dua sumber data, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer adalah guru Madrasah Ibtidaiyyah dan siswa Madrasah

Ibtidaiyyah kelas 1 Mukhtar Syafaat, sedangkan sumber sekunder meliputi beberapa literatur yang berhubungan dengan materi dan berbasis media *Lectora Inspire*, serta data-data empirik yang berhasil didokumentasikan, baik melalui media cetak maupun elektronik, dan temuan-temuan dilapangan sebelum dan selama penelitian berlangsung.

c. Subjek Penelitian

pada penelitian ini subjek yang terkait adalah kepala madrasah, guru dan siswa kelas 1 MI Mukhtar Syafaat tahun ajaran 2020/2021.

d. Instrumen Pengumpulan Data

Untuk mempermudah dalam mengumpulkan data, maka diperlukan sebuah instrumen. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan berupa:

a) Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada proses perkembangan kegiatan siswa. Hasil observasi dianalisis untuk mengetahui berbagai kelemahan dan kekurangan yang ada untuk dicarikan solusinya.

b) Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapat data tentang profil, implementasi kebijakan, proses perumusan kebijakan dan

juga dampak atas kebijakan tersebut dan untuk memperoleh informasi tentang keefektifan materi pembelajaran berbasis media *Lectora Inspire* yang dikembangkan serta informasi mengenai kesulitan dalam proses kegiatan siswa. Adapun sumber yang akan diwawancarai adalah guru dan siswa kelas 1 MI Mukhtar Syafaat.

c) Angket

Angket digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan kualitas kelayakan produk menurut ahli media, ahli materi, dan pengguna yaitu guru dan siswa kelas 1 MI Mukhtar Syafaat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini yaitu melakukan sebuah penelitian analisis kebutuhan atau penelitian pendahuluan untuk mengetahui kebutuhan yang akan dilakukan pada subjek terhadap produk yang akan dikembangkan. Dengan harapan produk ini dapat benar-benar digunakan dan bermanfaat sesuai dengan kebutuhan siswa. Pengembangan multimedia ini menggunakan berbasis Media *Lectora Inspire* pada materi Rukun Islam.

Jenis model pembelajaran ini adalah menggunakan model pengembangan ADDIE pada materi pembelajaran ini adalah sebuah model aplikasi yang diawali dengan melengkapi mengisi nama pengguna dan password yang sudah ada pada gambaran produk, disajikan juga sebuah materi Rukun Islam, lalu di

lengkapi dengan profil pembuat, dan juga diakhiri dengan kuis (evaluasi) yang dilengkapi dengan berbagai jenis soal kuis dari pilihan ganda,

esai, dan juga benar atau salah (*true or false*). Berikut ini beberapa tampilan dari media pembelajaran berbasis media *Lectora Inspire* :



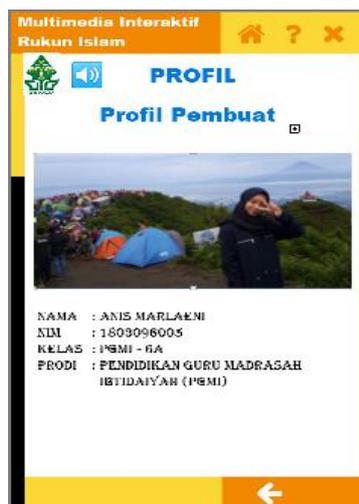
Gambar 1 Tampilan Halaman Awal



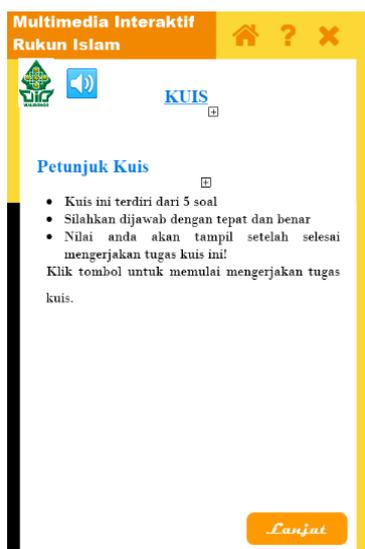
Gambar 2 Tampilan Halaman Intro



Gambar 3 Tampilan Awal Materi



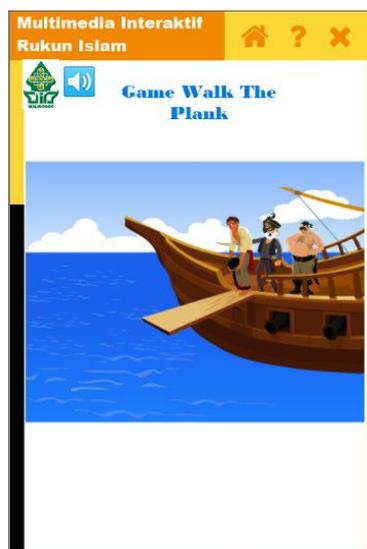
Gambar 4 Tampilan Profil Pembuat



Gambar 5 Tampilan Awal Kuis

Pada penelitian yang digunakan sasaran penggunaan media pembelajaran ini adalah siswa kelas satu kelas 1 MI Mukhtar Syafaat. Pada perkembangan media ini melalui tahapan validasi dan juga uji coba produk. Sehingga tahapan validasi dan juga uji coba produk diperoleh dari beberapa data yang jelas kemudin dianalisis untuk mengetahui apakah medai pembelajaran tersebut berkualitas baik dan cocok untuk memenuhi kriteria yang layak untuk diterapkan kepada peserta didik. Pada data numerik yang telah dianalisis menggunakan sebuah rumus yang telah ditetapkan serta sebuah data verbal dari ahli materi, ahli media, guru serta siswa digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran.

Pada penelitian ini, pengembangan media berbasis media *Lectora Inspire* pada mata pelajaran fikih materi Rukun Islam kelas 1 Madrasah Ibtidaiyyah Mukhtar syafaat. Uji ahli dilakukan Ibu Eka Monita S.Ds. sebagai ahli media dan Ibu Maya Gita S.Pd sebagai ahli materi, serta 1 orang guru kelas 1 MI Mukhtar Syafaat (praktisi



Gambar Tampilan Awal Game

pembelajaran) yaitu Bapak Arif Setiawan S.Pd.I dan juga salah satu seorang mahasiswi Universitas Sriwijaya yang bernama Selviana. Proses uji ahli ini dilakukan dengan cara memperlihatkan atau memberikan produk awal media pembelajaran berbasis media *Lectora Inspire* pada materi Rukun Islam kelas 1 MI. kemudian para ahli uji memberikan penilaian serta kritik dan saran pada angket yang sudah disiapkan oleh peneliti. Berikut ini hasil dari analisis dari data ang telah disajikan yang memperoleh, sebagai berikut:

1. Deskriptif Hasil Validasi Oleh Ahli Media

Aspek pada penilaian angket ini dilakukan pada google form. Aspek ini akan dinilai oleh Ahli Media yaitu yang dilakukan oleh Uji ahli yaitu Ibu Eka Monita S.Ds. Angket ini yang digunakan untuk menilai produk media pembelajaran berbasis media *Lectora Inspire*. Penilaian aspek ini bertujuan untuk mengetahui layak tidaknya media pembelajaran berbasis media *Lectora Inspire* ini diterapkan

atau diimplementasikan kepada peserta didik.

Hasil dan analisis validasi dari Ahli Media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian	Kategori
1.	Desain tampilan menarik siswa	4	Sangat baik
2.	Background pada media memiliki warna yang tepat	4	Sangat baik
3.	Gambar dalam media dapat mewakili materi pembelajaran yang disajikan	3	Baik
4.	Tampilan menu pada media memudahkan pengguna untuk menggunakan media tersebut	3	Baik
5.	Tata letak menu pada media tidak membingungkan pengguna	4	Sangat baik
6.	Tombol warna memiliki warna dan icon yang tepat	4	Sangat baik
7.	Tombol memiliki warna dan icon yang konsisten	4	Sangat baik
8.	Tombol pada media memiliki ketepatan reaksi	4	Sangat baik
9.	Font atau huruf dalam teks memiliki warna yang tepat	3	Baik
10.	Font size atau ukuran huruf tepat dan sesuai untuk penggunaannya (judul, isi materi, dan lainnya)	3	Baik
11.	Jenis font yang digunakan tidak membingungkan pengguna untuk memahami informasi yang dimuat	4	Sangat baik
12.	Efek audio yang digunakan tepat dan menarik, serta tidak mengganggu	3	Baik
13.	Media memiliki perpaduan backsound yang tepat dan seimbang	3	Baik
14.	Penyajian animasi opening dan konten pada media sesuai	3	Baik
15.	Animasi yang disajikan tidak berlebihan	3	Baik
16.	Animasi menunjang isi materi yang disajikan	3	Baik
17.	Media mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya	3	Baik
18.	Media dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri	3	Baik
19.	Media bisa digunakan diberbagai prangkat	3	Baik
20.	Media menarik dan dapat memotivasi belajar siswa	4	Sangat baik
Jumlah		68	
Rata-rata		3.4	
Klasifikasi		Baik	

Rumus menghitung rata-rata tiap aspek, sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata tiap aspek} = \frac{68}{20}$$

$$= 3.4 \text{ (Baik)}$$

Berdasarkan tabel di atas terdapat 20 butir aspek atau indikator yang akan menjadi penilaian ahli media. Jumlah rata-rata tiap indikator oleh ahli media adalah 68, sehingga jumlah rata-rata tiap indikator dibagi jumlah indikator menghasilkan rata-rata tiap aspek penilaian dari ahli media adalah 3.4. Maka mengacu pada tabel konversi, maka hasil penilaian dari ahli media adalah baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berbasis media *Lectora Inspire*

yang telah dikembangkan oleh peneliti ditinjau dari aspek media layak disajikan atau layak digunakan (Muhmudah, 2019).

2. Deskriptif Hasil Validasi Oleh Ahli Meteri

Aspek pada penilaian angket ini dilakukan pada google form. Aspek ini akan dinilai oleh Ahli Materi yaitu yang dilakukan oleh Uji ahli yaitu Ibu Maya Gita S.Pd. Angket ini yang digunakan untuk menilai produk media pembelajaran berbasis media *Lectora Inspire*. Penilaian aspek ini bertujuan untuk mengetahui layak tidaknya media pembelajaran berbasis media *Lectora Inspire* ini diterapkan atau diimplementasikan kepada peserta didik.

Hasil dan analisis validasi dari Ahli Materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian	Kategori
1.	Materi yang disajikan sudah jelas	3	Baik
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan sasaran	3	Baik
3.	Materi yang disampaikan lengkap	3	Baik
4.	Materi yang disampaikan sistematis	3	Baik
5.	Materi yang disampaikan dapat dipahami	4	Sangat baik
6.	Penyajian materi disertai dengan contoh	3	Baik
7.	Penyajian materi disertai dengan evaluasi sebagai bahan latihan siswa	3	Baik
8.	Kalimat yang digunakan bersifat komunikatif	3	Baik
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	4	Sangat baik
10.	Kalimat yang digunakan efektif dan tidak menimbulkan makna ganda	3	Baik
Jumlah		32	
Rata-rata		3.2	
Klasifikasi		Baik	

Rumus menghitung rata-rata tiap aspek, sebagai berikut:

$$\text{Rata – rata tiap aspek} = \frac{32}{10}$$

= 3.2 (Baik)

Berdasarkan tabel di atas terdapat 10 butir aspek atau indikator yang akan menjadi penilaian ahli materi. Jumlah rata-rata tiap indikator oleh ahli materi adalah 32, sehingga jumlah rata-rata tiap indikator dibagi jumlah indikator menghasilkan rata-rata tiap aspek penilaian dari ahli media adalah 3.2. Maka mengacu pada tabel konversi, maka hasil penilaian dari ahli materi adalah baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berbasis media *Lectora Inspire* yang telah dikembangkan oleh peneliti ditinjau dari aspek

media layak disajikan atau layak digunakan.

3. Deskriptif Dan Analisis Uji Coba Oleh Guru

Aspek pada penilaian angket ini dilakukan pada google form. Aspek ini akan dinilai oleh seorang guru dari MI Kelas 1 Mukhtar Syafaat yaitu yang dilakukan oleh Bapak Arif Setiawan S.Pd.I. Angket ini yang digunakan untuk menilai produk media pembelajaran berbasis media *Lectora Inspire*. Penilaian aspek ini bertujuan untuk mengetahui layak tidaknya media pembelajaran berbasis media *Lectora Inspire* ini diterapkan atau diimplementasikan kepada peserta didik.

Hasil dan analisis validasi dari guru dari MI Kelas 1 Mukhtar Syafaat dapat dilihat pada tabel berikut ini:

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian	Kategori
1.	Materi yang disampaikan sistematis	3	Baik
2.	Materi yang disajikan mudah dipahami	4	Sangat baik
3.	Penyajian materi disertai dengan contoh	3	Baik
4.	Penyajian materi disertai dengan evaluasi sebagai bahan latihan siswa	4	Sangat baik
5.	Kalimat yang digunakan bersifat komunikatif	3	Baik
6.	Desain tampilan menarik bagi siswa	4	Sangat baik
7.	Tampilan menu pada media memudahkan pengguna untuk menggunakan media tersebut	4	Sangat baik
8.	Background pada media memiliki warna yang tepat	4	Sangat baik
9.	Tombol pada media memiliki ketepatan reaksi	4	Sangat baik
10.	Font/huruf dalam teks memiliki warna yang tepat	3	Baik
11.	Media memiliki perpaduan backsound yang seimbang	4	Sangat baik
12.	Animasi yang disajikan tidak berlebihan	4	Sangat baik
13.	Kemudahan media yang digunakan	4	Sangat

			baik
14.	Media dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri	4	Sangat baik
15.	Media bisa dipakai diberbagai perangkat	4	Sangat baik
16.	Navigasi untuk mengakses halaman yang disajikan efektif digunakan	4	Sangat baik
17.	Soal dirumuskan dengan singkat, padat, dan jelas.	4	Sangat baik
18.	Kuis bervariasi dan dapat menarik perhatian siswa untuk belajar	3	Baik
19.	Game yang disajikan sangat menarik perhatian siswa	3	Baik
20.	Kesesuaian antara evaluasi dengan materi yang disajikan	3	Baik
Jumlah		73	
Rata-rata		3.65	
Klasifikasi		Sangat Baik	

Rumus menghitung rata-rata tiap aspek, sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata tiap aspek} = \frac{73}{20} = 3.65$$

(Sangat baik)

Berdasarkan tabel di atas terdapat 20 butir aspek atau indikator yang akan menjadi penilaian guru dari MI Kelas 1 Mukhtar Syafaat. Jumlah rata-rata tiap indikator oleh ahli materi adalah 73, sehingga jumlah rata-rata tiap indikator dibagi jumlah indikator menghasilkan rata-rata tiap aspek penilaian dari ahli media adalah 3.65. Maka mengacu pada tabel konversi, maka hasil penilaian dari guru dari MI Kelas 1 Mukhtar Syafaat adalah sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berbasis media *Lectora Inspire*

yang telah dikembangkan oleh peneliti ditinjau dari aspek media layak disajikan atau layak digunakan.

4. Deskriptif Dan Analisis Uji Coba Oleh Mahasiswa

Aspek pada penilaian angket ini dilakukan pada google form. Aspek ini akan dinilai oleh seorang yaitu yang dilakukan oleh Selviana seorang mahasiswi dari Universitas Sriwijaya. Angket ini yang digunakan untuk menilai produk media pembelajaran berbasis media *Lectora Inspire*. Penilaian aspek ini bertujuan untuk mengetahui layak tidaknya media pembelajaran berbasis media *Lectora Inspire* ini diterapkan atau diimplementasikan kepada peserta didik.

Hasil dan analisis validasi dari mahasiswi dari Universitas Sriwijaya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian	Kategori
1.	Materi yang disampaikan sistematis	3	Baik
2.	Materi yang disajikan mudah dipahami	4	Sangat baik
3.	Penyajian materi disertai dengan contoh	3	Baik
4.	Penyajian materi disertai dengan evaluasi sebagai bahan latihan siswa	4	Sangat baik
5.	Kalimat yang digunakan bersifat komunikatif	3	Baik
6.	Desain tampilan menarik bagi siswa	4	Sangat baik
7.	Tampilan menu pada media memudahkan pengguna untuk menggunakan media tersebut	4	Sangat baik
8.	Background pada media memiliki warna yang tepat	4	Sangat baik
9.	Tombol pada media memiliki ketepatan reaksi	4	Sangat baik
10.	Font/huruf dalam teks memiliki warna yang tepat	4	Baik
11.	Media memiliki perpaduan backsound yang seimbang	4	Sangat baik
12.	Animasi yang disajikan tidak berlebihan	4	Sangat baik
13.	Kemudahan media yang digunakan	3	Sangat baik
14.	Media dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri	4	Sangat baik
15.	Media bisa dipakai diberbagai perangkat	4	Sangat baik
16.	Navigasi untuk mengakses halaman yang disajikan efektif digunakan	4	Sangat baik
17.	Soal dirumuskan dengan singkat, padat, dan jelas.	4	Sangat baik
18.	Kuis bervariasi dan dapat menarik perhatian siswa untuk belajar	4	Baik
19.	Game yang disajikan sangat menarik perhatian siswa	3	Baik
20.	Kesesuaian antara evaluasi dengan materi yang disajikan	4	Baik
Jumlah		75	
Rata-rata		3.75	
Klasifikasi		Sangat Baik	

Rumus menghitung rata-rata tiap aspek, sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Rata - rata tiap aspek} &= \frac{75}{20} \\ &= 3.75 \text{ (Sangat baik)} \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel di atas terdapat 20 butir aspek atau indikator yang akan menjadi penilaian mahasiswi Universitas Sriwijaya. Jumlah rata-rata tiap indikator oleh ahli materi adalah 75, sehingga jumlah rata-rata tiap indikator dibagi jumlah indikator menghasilkan rata-rata tiap aspek penilaian dari ahli media adalah 3.75. Maka mengacu pada tabel konversi, maka hasil penilaian dari mahasiswi adalah sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berbasis media *Lectora Inspire* yang telah dikembangkan oleh peneliti ditinjau dari aspek media layak disajikan atau layak digunakan.

Jadi pada penelitian ini, hasil validasi ahli media, ahli materi berbasis media *Lectora Inspire* diperoleh masing-masing rata-rata skor 3.4 dan 3.2 dengan kategori baik. Lalu pada praktisi pembelajaran yaitu seornag guru dan mahasiswi diperoleh masing-masing rata-rata skor 3.65 dan 3.75 dengan kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis media *Lectora Inspire* ini sudah layak diterapkan atau digunakan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwasannya penelitian ini menghasilkan sebuah produk untuk digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. Media pembelajaran berbasis media *Lectora Inspire* untuk siswa kelas 1 MI Mukhtar Syafaat Mata Pelajaran Fikih materi Rukun Islam. Pada penelitian ini tentunya memiliki beberapa tahapan yang terdiri dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).
2. Pada responden dari para ahli uji yaitu ahli media dan ahli materi diperoleh rata-rata skor 3.4 dan 3.2 dengan kategori baik. Lalu pada responden guru dan mahasiswi masing-masing rata-rata skor 3.65 dan 3.75 dengan kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis media *Lectora Inspire* ini sudah layak diterapkan atau digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Syahwaluddin. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V di SDN 197 Sapolohe Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba*. Bulukumba: Jurnal PGSD; Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan.
- Ediyani, 2017 Muhammad. *Pengembangan Materi Pembelajaran Mahārah Al-Istimā' Berbasis Media Lectora Inspire Di Madrasah Aliyah Swasta Ulumuddin Lhokseumawe Aceh*. Yogyakarta: Tesis Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Fauzi, Mahfud. 2019 *Pengembangan Multimedia Drills And*

- Practice Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Sistem Power Window*. Semarang: Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Husain, Hamdan. 2021. *Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Indayati, Sri. 2019. *Penerapan Strategi Make A Match Dalam Mata Pelajaran Fiqih Materi Menyebutkan Rukun Islam Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas 1 B MI Ma'aif Nu An-Nur Bebel Kecamatan Wonokerto*. Pekalongan, Skripsi Institut Agama Islam Negeri Pekalongan.
- Muhmudah, Rivadatul. Dkk. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Software Lectora Inspire Pada Materi Perbandingan Untuk Siswa KELAS VII SMP Negeri 3 Selong*. Artikel Universitas Hamzanwadi.
- Rohman, Abdul. 2015. *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*. Semarang: CV. Karya abadi Jaya.
- Salama, Fadilah Safinatu. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Cerita Animasi Berbantuan Lectora Inspire Dan Plotagon Pada Sub Pokok Bahasan Perbandingan Senilai Dan Berbalik Nilai*. Jember: Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.