

### **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Materi Norma Dan Keadilan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Kelas Vii B Smpn 30 Muaro Jambi**

**Agustina Sri Devi, Dr. Akmal Sutja, M.Pd, Heri Usmanto, S.Pd.,M.Pd.  
agustinasridevi684@gmail.com, akmalsutja2019@gmail.com,  
Heriusmanto@gmail.com  
Universitas Jambi**

**Abstrak:** Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan di SMPN 30 Muaro Jambi yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik di kelas VII B SMPN 30 Muaro Jambi yang memperoleh 32% peserta didik yang mencapai KKM. Selain itu guru juga mengalami kesulitan pada pengembangan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik antusias saat belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi norma dan keadilan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas VII B SMPN 30 Muaro Jambi.

Jenis ini adalah model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan cara memberikan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian oleh tim ahli, guru serta hasil belajarpeserta didik.

Berdasarkan penelitian tes hasil belajar peserta didik pada kegiatan akhir pembelajaran menunjukkan 26 orang siswa yang nilainya tuntas dan 2 orang siswa yang tidak tuntas dari jumlah 28 orang siswa yang hasil belajarnya meningkat sehingga memperoleh persentase 93% .

**Kata kunci:** Hasil Belajar, Lectora Inspire, Norma dan Keadilan

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON LECTORA INSPIRE ON NORMAL AND JUSTICE MATERIALS TO INCREASE STUDENT LEARNING OUTCOMES IN CITIZENS IN CLASS VII B SMPN 30 MUARO JAMBI***

**Abstract:** *This research was motivated by the problems at SMPN 30 Muaro Jambi, namely the low learning outcomes of students in class VII B SMPN 30 Muaro Jambi which obtained 32% of students who reached the KKM. In addition, teachers also experience difficulties in developing learning media that can make students enthusiastic while learning so that they can improve student learning outcomes.*

*The purpose of this research is to develop interactive learning media based on Lectora inspire on norms and justice materials to improve student learning outcomes in Civics subjects in class VII B SMPN 30 Muaro Jambi.*

*This type is the ADDIE development model (Analysis, Design Development, Implementation, and Evaluation). This study develops interactive learning media by giving tests to determine student learning outcomes. The instrument used in this study was an assessment questionnaire by a team of experts, teachers and student learning outcomes.*

*Based on the research on the test of student learning outcomes at the end of the learning activity, it showed 26 students whose scores were complete and 2 students who did not complete from a total of 28 students whose learning outcomes increased so that they obtained a percentage of 93%.*

**Keywords:** *Learning Outcomes, Lectora Inspire, Norms and Justice*

### Pendahuluan

Pendidikan adalah hal yang terpenting dalam kehidupan manusia dikarenakan pendidikan merupakan tempat manusia dalam menimba ilmu dan jati diri dimasa yang akan datang. Menurut UU Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2001 menyatakan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Di dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sisidiknas pasal 37, bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) merupakan mata pelajaran yang diharuskan untuk semua kurikulum dari jenjang pendidikan dasar, menengah, dan hingga kurikulum perguruan tinggi. Oleh karena itu PKN tidak dapat dipandang rendah dikarenakan PPKn adala mata pelajaran yang diwajibkan.

Saat ini proses kegiatan pembelajaran tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu, dikarenakan seiring berkembangnya teknologi pembelajaran bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Tekonologi memiliki peranan penting dalam perkembangan pendidikan saat ini melalui media pembelajaran yang membantu dalam proses pembelajaran. Dengan berkembangnya teknologi dapat mendorong kegiatan pmbalajaran menjadi lebih praktis dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk itu diperlukan alat bantu media pembelajaran seperti media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*..

*Lectora Inspire* merupakan aplikasi untuk membuat konten e-learning yang dikembangkan oleh Perusahaan Triviants. *lectora inspire* bisa digunakan untuk mengkombinasikan flash, merekam video, menggabungkan gambar serta tangkapan layar” (Mas'ud, 2014: 1). Menurut Sudijarto (dalam Khodijah 2017:189) Hasil belajar merupakan tingkat pernyataan yang dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Maka dari itu diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VII B SMPN 30 Muaro Jambi.

Berdasarkan Observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 8 juni 2021 dikelas VII B SMPN 30 Muaro Jambi Peneliti mengamati guru dalam mengajar dan proses pembelajarannya. Guru masih menggunakan media LKS dan buku paket serta menjelaskan dengan metode ceramah sehingga membuat peserta didik menjadi kurang bersemangat dan terkesan membosankan dalam

mengikuti pelajaran tersebut. Pada proses pembelajaran secara daring guru hanya memberikan tugas melalui aplikasi grup wa sedangkan bagi siswa yang tidak mempunyai *smartphone* siswa akan datang ke sekolah untuk meminta tugas kepada guru yang bersangkutan, oleh sebab itu pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien yang menyebabkan siswa kurang antusias dalam belajar sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru PPKn di kelas VII mengatakan bahwa masih banyaknya siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) terutama pada kelas VII B itu disebabkan sulitnya siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dan kurangnya sarana dan prasarana yang memadai sehingga membuat siswa kurang aktif dalam belajar. KKM yang ditentukan untuk kelas VII mata pelajaran PPKn adalah 75, apabila nilai siswa kurang dari 75 maka dinyatakan belum tuntas atau belum mencapai KKM dan akan diadakan remedial untuk mencapai KKM. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn, peneliti mengambil data nilai ujian tengah semester kelas VII SMPN 30 Muaro Jambi.

**Tabel 1.1 Hasil belajar siswa kelas VII B SMPN 30 Muaro Jambi**

No	Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Presentase Tuntas	Presentase Tidak Tuntas
1	VII B	22	7	15	32%	68,18%

Sumber : Guru PPKn kelas VII B SMPN 30 Muaro Jambi

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai ujian tengah semester ganjil pada tahun ajaran 2021/2022 yang didapatkan dari guru PPKn kelas VII B masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yaitu 22 siswa, terdapat 7 siswa atau sebesar 32% siswa yang mencapai KKM dan 15 siswa atau sebesar 68,18% siswa tidak mencapai KKM. Untuk mengatasi masalah tersebut guru perlu mengadakan remedial bagi siswa yang belum

mencapai KKM agar hasil belajar siswa mencapai ketuntasan yang telah ditentukan yaitu 75.

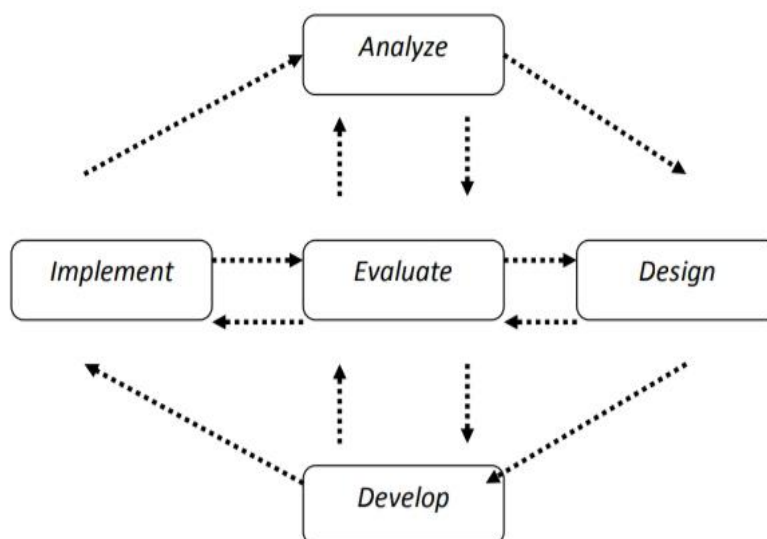
Berdasarkan Permasalahan diatas, untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar maka diperlukam media pembelajaran yang mampu membuat siswa memahami materi yang diberikan oleh guru, sehingga membuat siswa menjadi aktif dan semangat dalam belajar. Oleh karena itu, salah satu alternatif mengatasimasalah tersebutmedia yang cocok digunakan untuk mata pelajaran PPKn yaitu media pembelajaran interaktif. Peneliti berencana untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang dapat menyesuaikan teknologi yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* memuat materi tentang norma dan keadilan.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti ingin melakukan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Materi Norma dan Keadilan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas VII B SMPN 30 Muaro Jambi”

### Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah *Research dan Development (R&D)* yang menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif menggunakan *Lectora Inspire* pada materinorma dan keadilan.

Menurut Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2019:28) penelitian dan pengembangan merupakan metode yang akan digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Model pengembangan *ADDIE* memiliki 5 tahapan : Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi.



Menurut Branch (dalam Suryani, 2018:127) kegiatan analisis adalah memeriksa kesenjangan/masalah yang ada, menentukan tujuan pembelajaran, dan menyusun proyek pengembangan, tahap yang kedua yaitu desain, meliputi perencanaan perancangan pengembangan media pembelajaran, selanjutnya tahap yang ketiga adalah pengembangan, yang dimana produk yang sudah dirancang akan dikembangkan, tahap keempat adalah implementasi, produk yang sudah dirancang dan dikembangkan akan di implementasikan kepada siswa dikelas, tahap yang terakhir yaitu evaluasi, Menurut Branch (dalam Suryani, 2018:127) tahap evaluasi yaitu tahap untuk menilai produk yang dikembangkan dan kualitas proses media pembelajaran, sebelum dan setelah implementasi.

Prosedur pengembangan adalah langkah demi langkah yang dilakukan untuk mengembangkan produk. Prosedur pengembangan dibuat berdasarkan langkah-langkah dari model pengembangan yang dipakai. Peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE* sehingga prosedur pengembangan yang dibuat peneliti berdasarkan model pengembangan *ADDIE*. Prosedur dalam pengembangan ini memiliki 5 tahapan yaitu tahap pertama adalah tahap analisis, dalam tahap analisis, peneliti menganalisis dan mengidentifikasi penyebab terjadinya kesenjangan atau masalah. Beberapa analisis yang peneliti lakukan adalah analisis kebutuhan yaitu langkah atau tahap yang dilakukan untuk mengetahui atau memeriksa kesenjangan/masalah yang ada sehingga terjadinya keselarasan antar tujuan pengembangan produk dengan tujuan pembelajaran itu sendiri, yang kedua analisis karakteristik yaitu tahap yang mengidentifikasi sumber

daya yang diperlukan dan menyesuaikannya dengan sumber daya yang tersedia di sekolah sehingga peneliti dapat menentukan sistem penyampaian yang potensial. Lalu selanjutnya adalah analisis materi dimana analisis materi dilakukan dengan memperhatikan kurikulum yang akan digunakan. Pada tahap analisis kebutuhan dan karakteristik, digunakan rumus.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Modifikasi Sudjana, 2009:131)

Keterangan :

P : Angka persentase

F : Skor Pengumpulan Data

N : Skor total

Pada tahap kedua yaitu desain dimana peneliti memverifikasi materi yang akan dikuasai pada pengguna media pembelajaran. Dalam proses ini dilakukan beberapa tahap meliputi membuat *flowchart* atau diagram alir menyusun produk awal, menentukan format akhir produk, dan membuat strategi pengujian.

Selanjutnya, tahap pengembangan. produk yang akan dikembangkan telah dirancang sesuai dengan desain dari hasil proses analisis. Setelah itu, produk yang telah dibuat akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk dinilai kelayakannya sebelum diuji cobakan.

Setelah produk telah selesai, selanjutnya produk yang berupa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* dengan materi norma dan keadilan akan diujicobakan. Produk yang divalidasi dan dinyatakan layak oleh tim ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa maka produk dipresentasikan dihadapan guru PPKn setelah itu diberikan angket penilaian guru. Tujuannya untuk mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran yang akan diujicobakan dengan pembelajaran PPKn disekolah dan untuk menilai ketepatan materi didalam media pembelajaran. Kemudian produk akan diujicobakan kepada siswa kelas VII B SMPN 30 Muaro Jambi.

Dan yang terakhir adalah evaluasi. Menurut Branch (dalam Suryani, 2018:127) tahap evaluasi adalah tahap memberikan nilai pada produk yang dikembangkan dan kualitas proses media pembelajaran, sebelum dan setelah

# Civic Education Perspective Journal

## FKIP Universitas Jambi:

Vol. 1 No. 2 Agustus (2021) 104-117

Submitted: 20-05-2022	Revised: 07-06-2022	Accepted: 27-06-2022
-----------------------	---------------------	----------------------

implementasi. Produk yang akan di evaluasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk mendapatkan kritik, saran dan perbaikan terhadap produk. Pada model pengembangan *ADDIE* kegiatan evaluasi dapat dilakukan pada tahap pengembangan meliputi analisis, perancangan, pengembangan, dan implentasi. Evaluasi yang akan dilakukan melalui dua tahap meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif yaitu hasil dari penilaian serta saran dan perbaikan yang diberikan oleh tim ahli untuk memperbaiki produk sehingga layak digunakan. Sedangkan evaluasi sumatif adalah hasil dari tanggapan/respon siswa yang dianalisis agar mengetahui media yang akan dikembangkan sudah layak dan dapat digunakan pada materi norma dan keadilan.



### Hasil dan Pembahasan

Hasil dari tahap analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut, dari hasil analisis kebutuhan siswa dengan cara menyebarkan angket kebutuhan siswa SMPN 30 Muaro Jambi di kelas VII B yang berjumlah 28 orang, diperoleh hasil bahwa materi norma dan keadilan merupakan materi yang cukup sulit untuk dipahami terlihat dengan tingginya persentase peserta didik yaitu sebesar 96%. Hal ini dikarenakan kurangnya antusias peserta didik dalam mempelajari norma dan keadilan. Faktor lainnya adalah kurangnya sarana dan prasarana dalam media pembelajaran. Selain itu, sebanyak 71% peserta didik belum mengetahui tentang media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* dikarenakan guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PPKn mengatakan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mencapai (KKM) khususnya kelas VII B. KKM yang ditetapkan untuk mata pelajaran PPKn adalah 75 dan hanya sekitar 32% siswa yang mencapai (KKM). Faktor penyebab dari rendahnya hasil belajar siswa sebagai berikut. (1) siswa sulit memahami pembelajaran PPKn, (2) minimnya sarana dan prasarana yang belum memadai, (3) siswa hanya menggunakan buku paket, LKS dan internet, (4) guru menggunakan PPT dan Infocus serta video yang didownload diinternet.

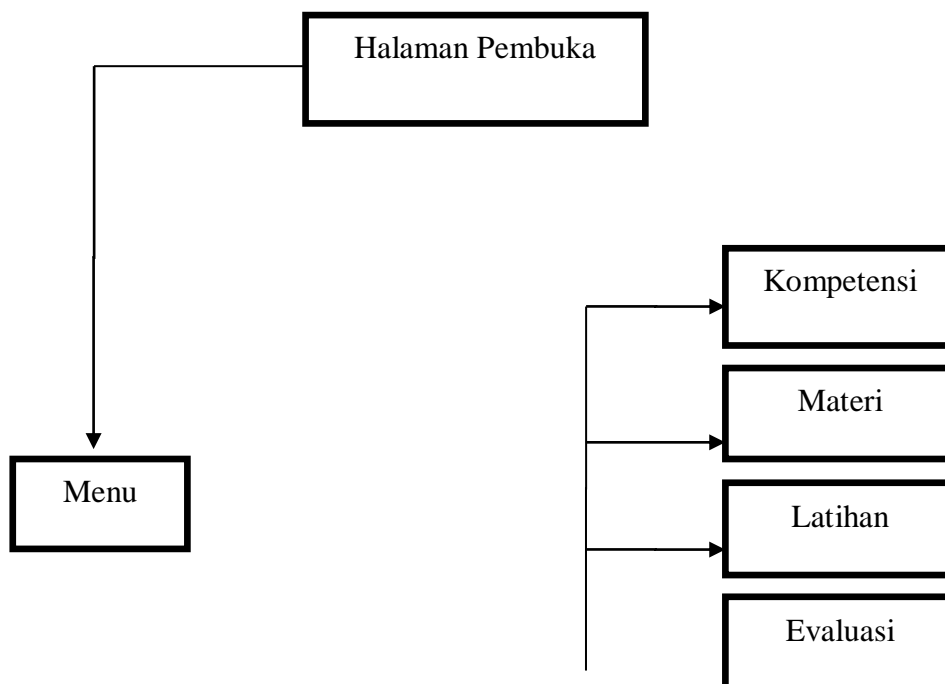
Selain menggunakan angket kebutuhan, peneliti juga menggunakan angket karakteristik siswa, dari hasil angket karakteristik menunjukkan bahwa sebanyak 100% peserta didik merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran untuk memahami materi norma dan keadilan. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi norma dan keadilan yang disajikan dalam bentuk aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik baik dalam proses pembelajaran di sekolah maupun belajar mandiri di rumah.

Selanjutnya, analisis materi. Analisis materi dilakukan agar adanya keselarasan antara tujuan pengembangan produk dengan tujuan pembelajaran itu sendiri, artinya seorang pengembang media dalam menentukan media yang dikembangkan hendaknya berpatokan pada tujuan pembelajaran itu sendiri. Analisis materi ini memperhatikan kurikulum 2013 sehingga materi yang disampaikan tepat dan sesuai.

Terakhir adalah analisis sumber daya teknologi. Pada tahap ini memperoleh hasil bahwasannya sarana dan prasarana yang tersedia mencukupi tapi kurang memadai guna menunjang kegiatan pembelajaran. Salah satu contohnya seperti tersedianya laboratorium komputer dan *infocus* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi. Guru juga menggunakan laptop pada saat proses pembelajaran dengan media *power point* dan memanfaatkan fasilitas *infocus/proyektor* yang sudah disediakan oleh sekolah sebagai media pembelajaran.

Pada tahap *design* (perancangan), peneliti mendesain media pembelajaran diujikan. Tahap desain media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* terdiri *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* atau diagram alir yaitu bagan yang menunjukkan alir (*flow*) atau urutan prosedur dan proses dari beberapa file didalam media tertentu. Adapun *flowchart* media pembelajaran menggunakan *lectora inspire 18* dengan materi norma dan keadilan.

**Bagan *flowchart* dan *Storyboard***



Selanjutnya, pada tahap pengembangan media akan divalidasi . oleh tim ahli sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Penilaian yang dilakukan oleh tim ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Pada penilaian ahli media diperoleh skor persentase 90% dan dikategorikan sangat layak, penilaian ahli materi diperoleh skor persentase 93% dan dikategorikan sangat layak dan penilain ahli bahasa memperoleh skor persentase 95% dan dikategorikan sangat layak.

Pada tahap implementasi, produk yang telah dinilai dan dikatakan layak oleh tim ahli akan diujicobakan kepada peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu siswa kelas VII B SMPN 30 Muaro Jambi yang berjumlah 28 . Siswa yang menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat serta menilai media pembelajaran tersebut menggunakan angket respon siswa. Tujuannya agar melihat respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Setelah melakukan validasi dengan tim ahli, maka peneliti melakukan uji coba perorangan yaitu kepada guru PPKn yang mengajar di kelas VII B dengan memberikan angket respon guru dan diperoleh hasil presentase 95% dan dapat dikategorikan sangat praktis. Selanjutnya peneliti melakukan uji coba kelompok kecil dengan berjumlah 10 orang siswa dan diperoleh hasil persentase 92% dan dapat dikategorikan sangat praktis. Terakhir uji coba kelompok besar dan memperoleh respon siswa sebanyak 93% dan dapat dikategorikan sangat praktis. Setelah melakukan ujicoba pada kelompok kecil dan kelompok besar maka selanjutnya peneliti meminta siswa mengerjakan tes pada media pembelajaran yang dikembangkan untuk melihat hasil belajar siswa setelah mempelajari media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang disajikan dalam bentuk aplikasi sebagai sumber belajar.

Hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang disajikan dalam bentuk aplikasi pembelajaran norma dan keadilan dapat dilihat berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Berikut hasil tes belajar siswa dibawah ini.

**Tabel 4.2 Hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire***

No	Siswa	No. Item															Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1.	ARA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
2.	AG	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	58
3.	BS	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	59
4.	BBTK	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
5.	DA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
6.	FA	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58
7.	ID	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
8.	LS	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	59
9.	MRA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	59
10.	MS	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58
11.	NNZ	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
12.	NA	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	57
13.	N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
14.	RR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
15.	ADP	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	49
16.	JP	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	53
17.	KB	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	55
18.	MS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45

Lanjutan Tabel 4.2

19.	MA	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	55
20.	MR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	58
21.	NP	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
22.	RS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	55
23.	RM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	58
24.	SO	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	54
25.	SCR	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	55
26.	YS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	56
27.	YM	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	53
28.	Z	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	47
<b>Jumlah Skor</b>										<b>1565</b>							
<b>Persentase</b>										<b>93%</b>							
<b>Kategori</b>										<b>Sangat Praktis</b>							

Berdasarkan jumlah skor pada tabel diatas mengenai hasil uji coba kepraktisan kelompok besar dilakukan oleh siswa diperoleh skor 1.565 dengan skor maksimal 1.680, dengan interval 1.365 - 1.680 dan 81,25 – 100 skor ini dapat dikatakan “Sangat Praktis” dengan persentase 93% maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi norma dan keadilan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat diterapkan di kelas VII B SMPN 30 Muaro Jambi. Dilihat dari tanggapan siswa pada hasil uji kelompok besar mendapatkan nilai positif maka peneliti dapat menggunakan media pembelajaran

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan dalam penelitian pengembangan ini maka disimpulkan bahwa peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada materi norma dan keadilan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VII B SMPN 30 Muaro Jambi pada mata pelajaran PPKn. Kelayakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* di validasi oleh tim ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Adapun hasil dari validasi oleh tim ahli yaitu (1) ahli media skor persentase 90% dikategorikan “sangat layak”, (2) ahli materi skor persentase 93% dikategorikan “sangat layak” dan (3) ahli bahasa skor persentase 95% dikategori “sangat layak”.

Selain itu sebelum produk diujicobakan kepada siswa, produk terlebih dahulu dinilai oleh guru mata pelajaran PPKn dan diperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori “Sangat Praktis”. Selanjutnya hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada ujicoba kelompok kecil yang berjumlah 10 orang siswa memperoleh persentase sebesar 92% dikategorikan “Sangat Praktis” sedangkan ujicoba kelompok besar yang berjumlah 28 orang siswa diperoleh persentase sebesar 93% dikategorikan “Sangat Praktis”.

Tercapainya tujuan penelitian diketahui dari hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi norma dan keadilan dikelas VII B SMPN 30 Muaro Jambi. Berdasarkan hasil *post-test* yang tuntas sebanyak 26 siswa dan yang belum tuntas 2 orang siswa dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 65. Hasil persentase yang tuntas sesuai KKM untuk mata pelajaran PPKn adalah 75. Dari hasil perhitungan persentase tersebut, dapat dilihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi norma dan keadilan dikelas VII B SMPN 30 Muaro Jambi ini telah memenuhi standart ketuntasan kelas yaitu 93% siswa yang telah tuntas.

Adapun Peneliti menyarankan kepada peneliti yang akan mengambil pengembangan selanjutnya agar lebih dapat mengembangkan *software lectora inspire* agar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan membuat siswa antusias dalam belajar.

### Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Hamidah Nursidik, I. R. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora Inspire . *Jurnal Matematika, ISSN : 2613-9081* , 1.
- Huda, S. (2020). Penanaman Pendidikan Karakter Peserta Didik Guru Pendidikan Kewarganegaraan Dan Guru Pendidikan Jasmani. *Muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 2(1), 42-70
- KEMENDIKBUD RI. (2017). *Buku Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, KEMENDIKBUD RI, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan
- Khodijah, Nyayu.(2017). *Psikologi Pendidikan*.Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada.
- Sudjana, Nana. (2019). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*.Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development* . Bandung : Alfabeta.
- Suryani, Nunuk (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*.Bandung : PT Remaja Rosdakarya.