

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LECTORA  
INSPIRE PADA MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN UNTUK  
SISWA KELAS XI SMA**

Suryani Rini<sup>1</sup>, Morista Sinurat<sup>2</sup>, Lutfia Khairani Pane<sup>3</sup>, Safwani Daulay<sup>4</sup>, N Najuah<sup>5</sup>

Email : [rinisaragih08@gmail.com](mailto:rinisaragih08@gmail.com)<sup>1</sup>, [moristanurat@gmail.com](mailto:moristanurat@gmail.com)<sup>2</sup>,

[lutfiakhairani05@gmail.com](mailto:lutfiakhairani05@gmail.com)<sup>3</sup>, [safwadaulay12@gmail.com](mailto:safwadaulay12@gmail.com)<sup>4</sup>, [najuah@unimed.ac.id](mailto:najuah@unimed.ac.id)<sup>5</sup>

Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, Medan, Sumatera  
Utara

**Abstrak :**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis Lectora Inspire, menilai kelayakan media tersebut pada materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, serta mengevaluasi efektivitas penggunaannya dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). Subjek dalam penelitian ini melibatkan satu orang ahli materi, satu orang ahli media, dan 28 siswa kelas XI sebagai peserta uji coba. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media pembelajaran berbasis Lectora Inspire berhasil dikembangkan melalui empat tahapan 4D; (2) tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian ahli materi mencapai persentase 97,77% (Sangat Layak), ahli media sebesar 84,8% (Layak), dan respon siswa sebesar 92,86% (Sangat Layak); serta (3) efektivitas penggunaan media pembelajaran menunjukkan tingkat ketuntasan belajar siswa sebesar 92,85% (Efektif). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Lectora Inspire layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran sejarah, khususnya pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

**Kata Kunci :** : *Pengembangan, Multimedia Pembelajaran, Lectora Inspire.*

**Abstract :**

*This study research to determine the process of developing learning media based on Lectora Inspire, assessing the feasibility of the media on the material of the Proclamation of Indonesian Independence, and evaluating the effectiveness of its use in the teaching and learning process. This study uses the Research and Development (R&D) method with a 4D development model consisting of the Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The subjects in this study involved one material expert, one media expert, and 28 grade XI students as trial participants. The results of the study showed that: (1) learning media based on Lectora Inspire was successfully developed through four 4D stages; (2) the level of media feasibility based on the assessment of material experts reached a percentage of 97.77% (Very Feasible), media experts 84.8% (Feasible), and student responses 92.86% (Very Feasible); and (3) the effectiveness of using learning media showed a level of student learning completion of 92.85% (Effective). Based on these results, it can be concluded that Lectora Inspire-based learning media is feasible and effective to be used as a media for learning history, especially in the material of the Proclamation of Indonesian Independence.*

**Keywords:** *Development, Learning Multimedia, Lectora Inspire*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, wawasan, kompetensi, serta keterampilan tertentu kepada individu agar mampu meningkatkan kemampuan dan kepribadiannya. Hal ini penting agar individu dapat menghadapi berbagai perubahan yang terjadi sebagai dampak dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek). Pendidikan juga bertumpuan pada adanya kurikulum yang menjadi petunjuk arah dan pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan (Masykur, 2019). Oleh karena itu, pendidikan menjadi salah satu sarana utama dalam memajukan diri

Suryani Rini, Morista Sinurat, Lutfia Khairani Pane, Safwani Daulay, N Najuah/ Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Untuk Siswa Kelas XI SMA

dan bangsa. Permasalahan pendidikan pun harus mendapatkan perhatian khusus, terutama yang berkaitan dengan mutu, kuantitas, dan relevansinya. Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi individu untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa: *Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab* (Zhang, 2022).

Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi merupakan faktor yang sangat mendukung dalam kemajuan peradaban. Perkembangan teknologi pun turut memberikan pengaruh besar terhadap proses belajar di era *modern* seperti sekarang ini (Najuah et al., 2020). Teknologi dapat diartikan sebagai bentuk usaha yang mengacu kepada bentuk pemecahan masalah manusia dengan cara yang lebih mudah (Miasari et al., 2022). Media belajar yang terus meningkat merupakan fakta peningkatan teknologi dalam aktivitas belajar. Dengan berbantuan teknologi memudahkan proses pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Kemajuan ini mendorong terjadinya perubahan paradigma pembelajaran, dari pendekatan konvensional menuju pembelajaran berbasis digital yang lebih interaktif dan efisien (Rusdi, 2019). Pembelajaran berbasis digital mampu menghadirkan berbagai pengalaman belajar yang kontekstual, menarik, serta menyesuaikan dengan gaya belajar siswa masa kini (B. F. Rahmawati et al., 2020). Namun, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di sekolah masih belum optimal padahal rata-rata siswa sudah memiliki handphone dan laptop. Guru sering kali belum menggunakan perangkat tersebut secara maksimal sebagai sarana pembelajaran yang inovatif (Prastowo, 2020). Hal ini juga terjadi pada mata pelajaran sejarah, di mana pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah yang menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk memahami materi. Padahal, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat membantu meningkatkan retensi memori dan pemahaman siswa terhadap materi (Harvianto, 2021).

Pada observasi awal yang dilakukan pada awal Oktober 2023 dengan menyebar angket kepada 30 siswa di kelas XI SMAS PAB 8 Saentis ditemukan bahwa siswa merasa sangat bosan ketika masuk mata pelajaran sejarah dan juga guru jarang memakai media pembelajaran dalam mengajar seperti gambar atau video. Media memiliki peran penting sebagai perantara dalam penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan media di dalam kelas dapat memberikan dampak positif yang sangat besar bagi proses belajar siswa (Anggraeni et al., 2021). Pembelajaran sejarah sejatinya memerlukan pendekatan yang mampu membangkitkan imajinasi, rasa ingin tahu, dan keterlibatan emosional siswa. Dalam hal ini, penggunaan multimedia pembelajaran berbasis teknologi menjadi sangat relevan. Multimedia berarti menggabungkan unsur teks, gambar, video, dan audio. Masuknya multimedia dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar karena multimedia menghubungkan beberapa unsur media sehingga proses pembelajaran lebih menarik (Kuswanto et al., 2017). Saat penulis melakukan observasi awal siswa di kelas XI beberapa orang sudah memiliki laptop pribadi dan di sekolah juga telah tersedia laptop dan infokus dalam menunjang pembelajaran di dalam kelas, namun kurang dimanfaatkan oleh sekolah dan guru dalam mendukung pembelajaran yang inovatif di dalam kelas dengan berbantuan internet dan alat komunikasi yang dimiliki siswa. Penulis juga mendapati bahwa metode pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik dominan pada model ceramah, maka murid merasa bosan selama belajar berlangsung, media pembelajaran yang sering dipakai ialah *powerpoint* yang berisikan tulisan yang padat dan tidak disertai desain yang menarik. Dan juga dengan bantuan buku cetak yang menjadi suatu media pembelajaran utama yang dipakai pendidik sejarah (Huang et al., 2022).

Mata pelajaran Sejarah ialah mata pelajaran yang wajib ditempuh dengan tuntas bagi satuan pendidikan SMA kelas XI semester 1 serta 2. suatu capaian pembelajaran pada mata pelajaran sejarah yaitu materi Proklamasi Kemerdekaan. Ibu T selaku guru sejarah yang peneliti wawancarai yaitu ditemui bahwasanya sekolah tersebut belum pernah menggunakan multimedia pembelajaran yang mengkombinasikan gambar, video, dan audio. Multimedia ini bisa diterapkan oleh pendidik dalam mewujudkan pembelajaran sejarah yang menarik, inovatif, dan mampu meningkatkan minat belajar siswa salah satunya yaitu aplikasi yang bisa dipakai dalam mengembangkan atau membentuk multimedia berlandaskan *lectora inspire*.

*Lectora Inspire* merupakan Authoring Tool untuk pengembangan konten e-learning yang dikembangkan oleh trivantis corporation.(Otoluwa et al., 2019) pengguna dapat menjalankan produk secara offline, sehingga tidak tergantung pada jaringan internet (Shuwandy et al., 2022). Hal ini tentu sangat bermanfaat dalam menunjang pembelajaran di sekolah yang koneksi internetnya masih terbatas (Fh et al., 2023). Pengembangan *Lectora Inspire* menjadi salah satu alternatif untuk membuat media pembelajaran yang interaktif(Vivien Pitriani et al., 2021). Kondisi interaktif akan meningkatkan nilai komunikasi yang sangat tinggi, artinya informasi tidak hanya dapat dilihat sebagai cetakan, melainkan juga dapat didengar, serta membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan semangat dan memiliki nilai grafis yang tinggi dalam penyajiannya(Ricu Sidiq & Najuah, 2020).

*Lectora Inspire* memiliki beberapa keunggulan antara lain: *Lectora Inspire* berfungsi untuk membuat website dan konten *E-Learning*, Fitur-fitur *Lectora Inspire* memudahkan pengguna pemula untuk membuat (audio dan video) pembelajaran, terdapat template *Lectora Inspire* yang cukup lengkap, *Lectora Inspire* menyediakan media library yang membantu pengguna, *Lectora Inspire* memungkinkan pengguna untuk mengkonversi prestasi Microsoft *PowerPoint* ke konten *E-Learning*, dan konten yang dibuat dapat diubah menjadi beberapa output seperti SCORM dan AICC (standar *E-Learning*), HTML5, dan CD-ROMM (Mahliatussikah, 2022). Berdasarkan permasalahan itu, maka peneliti ingin melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Untuk Siswa Kelas XI SMAS PAB 8 Saentis Percut Seituan

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2023). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media belajar dengan materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang berbentuk e-modul berbasis *Lectora Inspire* yang dibuat dengan sistematis dan uji kelayakan dari segi media, materi serta pemakaian untuk praktisi (Mahardika, 2022). Adapun Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian R&D ini dengan menggunakan model pengembangan 4D. Model ini terbagi melalui 4 tahapan yaitu: (1) *Define* (Pendefinisian), (2) *Design* (perancangan), (3) *Develop* (Pengembangan), (4) *Desseminate* (Penyebaran) (Pagarra H & Syawaludin, 2022).

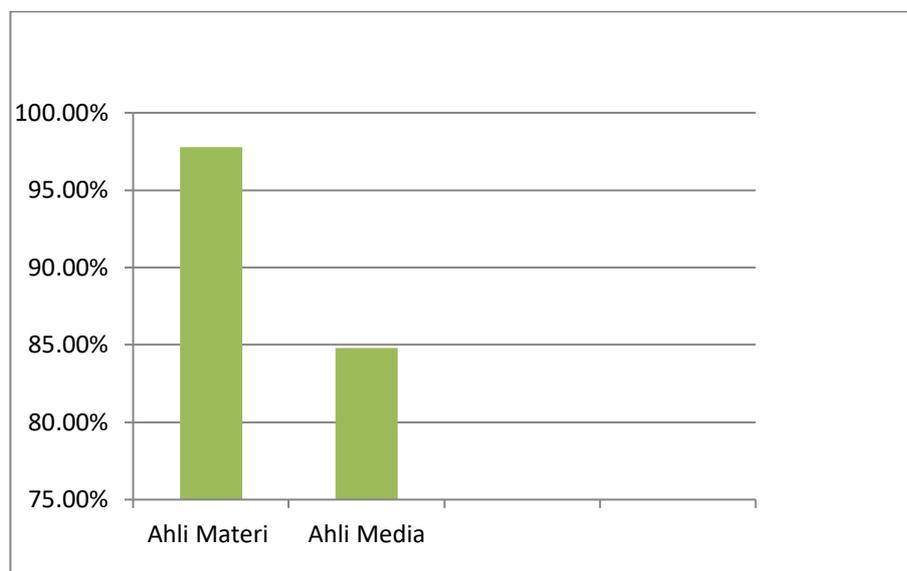
Adapun subjek penelitian ini terdiri dari ahli media, ahli materi, serta murid kelas XI IPA terbagi atas 28 peserta didik. Untuk sampel, peneliti mempertimbangkan untuk mengambil kelas 11 IPA 2 dan XI IPA 3. Alasan mengambil kelas tersebut sebagai sampel untuk penelitian ini karena sebelumnya penulis telah berdiskusi dengan guru mata pelajaran sejarah di sekolah tersebut. Ditemukan juga bahwa kelas ini masih jarang menggunakan media pembelajaran di dalam kelas sehingga cocok untuk dijadikan sampel untuk mengenalkan media pembelajaran yang akan dibuat. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan menyebarkan angket atau kuesioner (Arriza, 2020). Instrumen angket pada penelitian ini dipakai guna mendapatkan data terkait kecocokan media pembelajaran melalui ahli media, ahli materi, serta peserta didik (Febriansyah et al., 2021). Aspek yang diukur pada pengembangan media pembelajaran ini mencakup aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran serta komunikasi visual. Untuk penilaian pada angket ini menggunakan skala *Likert* dengan alternatif jawaban atas penilaian angket terdiri dari SB (Sangat Baik) = 5, B (Baik) = 4, C (Cukup) = 3, K (Kurang) = 2, serta SK (Sangat Kurang) = 1 (Sugiyono, 2017: 94).

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Pada teknik kualitatif dilakukan analisis data mengenai proses pengembangan media pembelajaran berbentuk saran serta kritik atas ahli materi, ahli media, serta peserta didik (Sari et al., 2022). Selanjutnya pada teknik analisis kuantitatif pada penelitian berbentuk data penilaian mengenai media pembelajaran dari ahli materi, ahli media, serta data respon murid dalam media pembelajaran yang sudah di kembangkan (Zharfa & Saputro, 2022).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

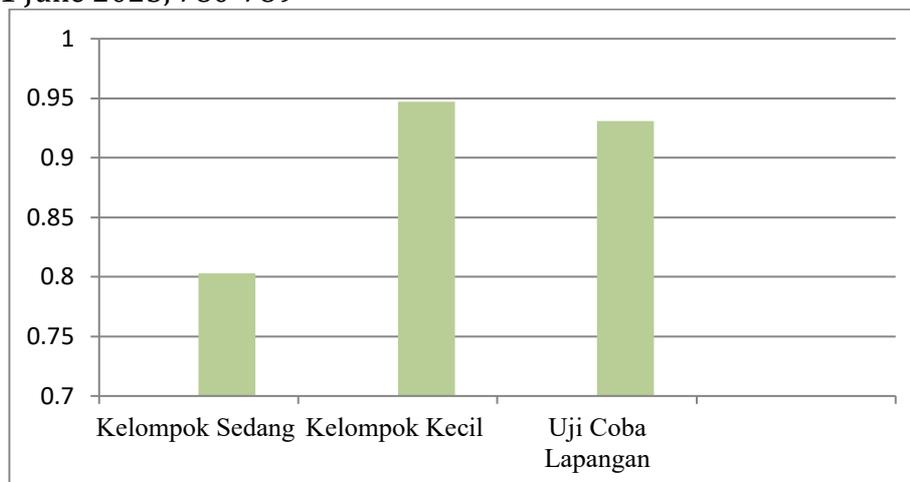
### Hasil Penelitian

Ahli validasi kelayakan multimedia pembelajaran berdasar *Lectora Inspire* dapat dilihat dari penilaian ahli materi menilai media dilihat dalam aspek bahasa, aspek keterlaksanaan serta aspek soal. Penilaian kelayakan oleh ahli materi terbagi 18 pernyataan. Berdasarkan tabel 4.2 menyatakan bahwasanya media yang dikembangkan dilihat pada keselarasan aspek soal, aspek bahasa, aspek keterlaksanaan, aspek materi rata-rata selengkapnya mendapatkan point 97,77% yang berada pada rentang 81%-100% tergolong **“sangat layak”**. Kategori ini melengkapi kriteria keselarasan Multimedia pembelajaran berlandas *Lectora Inspire* yang dikemabangkan dan cocok dipakai untuk media pembelajaran peserta didik di SMA. Ahli media kelayakan media dilihat atas aspek komunikasi visual serta rekayasa perangkat lunak. Hasil penilaian itu 11 item pernyataan aspek rekayasa perangkat lunak mendapati skor 89,09% dan 14 item pernyataan aspek komunikasi visual mendapatkan skor 81,42%. didasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwasanya media yang dikembangkan dilihat pada keselarasan aspek komunikasi visual dan aspek rekayasa perangkat lunak rata-rata keseluruhan mendapatkan point 84,8% yang berada di rentang 81%-100% tergolong **“sangat layak”**. golongan ini telah melengkapi kriteria kelayakan Multimedia Pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* yang dikembangkan serta cocok dipakai menjadi media belajar di SMA. Penilaian diatas bisa ditinjau pada diagram 4.6 dibawah.



**Gambar 1. Gabungan Ahli Materi dan Media**

Penilaian peserta didik pada multimedia pembelajaran berbasis *lectora inspire* terhadap materi peristiwa proklamasi terhadap uji coba kelompok kecil diterima skor persentase 94,73% yang tergolong **“sangat layak”** , penilaian terhadap uji coba kelompok sedang diterima skor persentase 80,28% tergolong **“layak”** serta untuk penilaian terhadap uji coba lapangan didapatkan nilai persentase sepenuhnya sebesar 92,06% tergolong **“sangat layak”**. Dan dapat dilihat dalam penyajian data diagram di bawah ini (Dewi & Sujana, 2021).



**Gambar 2. Hasil Penilaian Siswa**

Penggunaan media *lectora inspire* dengan hasil validasi yang sangat layak dapat memberikan efek kepada hasil belajar peserta didik di dalam kelas. didasarkan hasil research ini dinyatakan bahwasanya pemanfaatan video pembelajaran sangat berdampak signifikan pada hasil belajar peserta didik. Mutu pembelajaran membutuhkan sejumlah usaha dalam mencapainya, usaha itu dengan berbagai indikator yang terikat pada pelajaran, salah satu diantaranya ialah dengan pemanfaatan media pembelajaran. Hal ini selaras pada hasil research Felton, et al (*Rayandra Ashar, 2012*) menyatakan bahwasanya pemanfaatan media pada pelaksanaan belajar secara signifikan bisa memajukan pencapaian hasil belajar. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwasannya produk multimedia yang sangat valid dan layak bisa berpengaruh pada hasil belajar peserta didik (A. Rahmawati, 2019).

## **Pembahasan**

### **Penilaian Siswa Terhadap Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire***

Dalam tahap implementasi peserta didik kelas XI IPA sebagai subjek penelitian di tahap uji coba kelompok kecil, sedang, dan uji coba lapangan. Penelitian ini berguna memahami keselarasan pengembangan-pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dari segi materi dan medianya (Kuhlmann et al., 2023).

Tahap uji coba kelompok kecil terbagi 3 murid di kelas XI IPA. murid melaksanakan penilaian pada multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Aspek yang dinilai yakni aspek desain pembelajaran, aspek komunikasi visual., serta aspek rekayasa perangkat lunak. Hasil penilaian peserta didik terhadap uji coba kelompok kecil bisa ditinjau dalam lampiran 4 Hasil penilaian keselarasan aspek rekayasa perangkat lunak terbagi atas 6 bagian pernyataan yang mendapatkan skor persentase 95,33% tergolong “sangat layak”. Penilaian aspek desain belajar terbagi 7 bagian pernyataan mendapatkan point 93,14% tergolong “sangat layak”.

Uji coba kelompok sedang dilaksanakan kepada 7 murid kelas XI IPA. Melakukan penilaian tentang multimedia pembelajaran yang dikembangkan. murid menilai atas aspek desain pembelajaran, aspek komunikasi visual, serta aspek. Rekayasa perangkat lunak Hasil penilaian peserta didik terhadap kelompok sedang bisa ditinjau dalam lampiran 5 Hasil penilaian kelayakan aspek rekayasa perangkat lunak terbagi atas 6 bagian pernyataan yang mendapatkan 75,66% dengan golongan “layak”. Penilaian aspek desain belajar terbagi atas 7 bagian pernyataan mendapatkan skor persentase 80% yang tergolong “layak”. Penilaian aspek komunikasi visual terbagi atas 6 bagian pernyataan yang mendapatkan nilai persentase 85% tergolong “sangat layak”. Ketiga aspek yang diukur didapatkan point dengan persentase 80,29% tergolong “layak”. Hasil uji coba kelompok sedang bisa dirangkum bahwasanya multimedia pembelajaran berbasis *lectora inspire* cocok dipakai menjadi media belajar murid SMA.

Uji coba lapangan dilakukan terhadap 28 murid kelas XI IPA. Lembaga yang menaksir keselarasan media atas aspek rekayasa perangkat lunak. Aspek komunikasi visual serta aspek desain

Suryani Rini, Morista Sinurat, Lutfia Khairani Pane, Safwani Daulay, N Najuah/ Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Untuk Siswa Kelas XI SMA

pembelajaran. Hasil penilaian keselarasan aspek rekayasa perangkat lunak terbagi atas 6 bagian pernyataan yang mendapatkan skor persentase 90,93% tergolong “sangat layak”. Penilaian aspek desain pembelajaran terbagi atas 7 bagian pernyataan mendapatkan point 92,22% tergolong “sangat layak”. Penilai aspek komunikasi visual terbagi atas 6 bagian pernyataan yang mendapatkan nilai persentase 92,92% tergolong “sangat layak”. didasarkan hasil uji coba kelompok kecil, sedang dan uji coba lapangan bisa dirangkum bahwasanya multimedia pembelajaran berbasis lectora inspire sangat layak dipakai menjadi media belajar peserta didik SMA.

### **Keefektifan Penggunaan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire***

Setelah dilakukan uji kelayakan pada multimedia pembelajaran berbasis *lectora inspire* selanjutnya di terapkan di pembelajaran sejarah, dalam penelitian ini peneliti memilih uji keefektifan yang didasarkan pada hasil belajar siswa atas penilaian kognitif. Berdasarkan pada analisis siswa pada instrument tes hasil belajar dalam bentuk pretest dan post test yang diberikan pada siswa memperoleh nilai rata-rata 81,42 dengan siswa yang mempunyai rentang nilai 80-90 berjumlah 26 orang siswa dan untuk hasil dari presentase ketuntasan belajar siswa yaitu 92,85% atau dapat dikatakan presentase ketuntasan belajar siswa telah mencapai >85% yang berarti multimedia dapat dikatakan sangat efektif. Dengan ini multimedia pembelajaran yang ditingkatkan sangat efektif dilapangan guna memajukan ketercapaian yang di harapkan. Berikut merupakan data yang didapatkan pada hasil post test serta pretest (Chen et al., 2022).

**Tabel 1. Hasil Tes Siswa**

No	Nama	Nilai Pre Test	Nilai Post Test	Keterangan
1	FAR	20	80	Tuntas
2	FJ	40	90	Tuntas
3	Dj	40	90	Tuntas
4	MIM	30	80	Tuntas
5	FNA	40	80	Tuntas
6	CR	30	80	Tuntas
7	AN	20	90	Tuntas
8	PRA	20	80	Tuntas
9	WD	30	80	Tuntas
10	JP	10	80	Tuntas
11	MT	20	70	Tidak Tuntas
12	YDS	20	80	Tuntas
13	DA	30	80	Tuntas
14	MR	10	80	Tuntas
15	NA	20	80	Tuntas
16	PK	20	80	Tuntas
17	CG	20	80	Tuntas
18	FRP	40	90	Tuntas
19	FA	20	90	Tuntas

20	DIP	20	80	Tuntas
21	DP	40	80	Tuntas
22	MN	50	90	Tuntas
23	A	30	80	Tuntas
24	DS	10	70	Tidak Tuntas
25	MZ	40	80	Tuntas
26	JS	20	80	Tuntas
27	R	30	80	Tuntas
28	F	30	80	Tuntas
<b>Total Nilai</b>			<b>2280</b>	
<b>Rata-rata Nilai</b>			<b>81,42</b>	
<b>Jumlah Siswa yang Tuntas</b>			<b>26</b>	
<b>Presentase Ketuntasan Siswa</b>			<b>92,85%</b>	
<b>Kriteria Ketuntasan Siswa</b>			<b>Sangat Efektif</b>	

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta pengembangan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwasanya multimedia pembelajaran berbasis *lectora inspire* terhadap kelas XI merupakan media belajar yang menyenangkan bagi murid dan dapat dipakai murid menjadi media pembelajaran di sekolah. Dengan adanya media itu materi bisa tersampaikan dengan lancar dan menarik di dalam kelas. didasarkan analisis data serta pembahasan sehingga bisa disimpulkan yakni :

1. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada materi peristiwa proklamasi memakai model pengembangan 4D. Pada tahap *Define* (pendefinisian) dilakukan dengan menganalisis kebutuhan multimedia pembelajaran dan menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa. Pada tahap *Design* (Perancangan) membuat rancangan konsep desain multimedia pembelajaran, menyusun materi, soal dan kunci jawaban begitu juga untuk penentuan *background*, gambar, *backsound*. Pada tahap *Development* (pengembangan) membuat produk didasarkan gambaran desain yang sudah dibentuk sebelumnya. Selanjutnya multimedia divalidasi oleh ahli media serta ahli materi. Media hasil revisi atas kritik ahli, maka multimedia pembelajaran berbasis *lectora inspire* dalam materi peristiwa proklamasi siap diterapkan. Tahapan implementasi terbagi atas uji coba kelompok kecil (3 peserta didik), uji coba kelompok sedang (7 murid) serta uji coba lapangan (28 murid). dalam tahap *Disseminate* (penyebaran) multimedia yang telah divalidasi dan mendapat kriteria layak kemudian disebarakan pada siswa dan guru mata pelajaran sejarah.
2. Penilaian kelayakan multimedia belajar berlandas *lectora inspire* terhadap materi peristiwa proklamasi didasarkan ahli materi didapatkan skor persentase 97,77% yang masuk pada golongan “**Sangat Layak**” dipakai menjadi media pembelajaran sejarah, didasarkan hasil ahli media didapatkan skor persentase 84,8% yang tergolong “**sangat layak**” dipakai menjadi media pembelajaran. Penilaian murid mengenai multimedia pembelajaran berbasis *lectora inspire* dalam materi peristiwa proklamasi terhadap uji coba kelompok kecil didapati skor persentase 94,73% yang tergolong “**sangat layak**” , penilaian terhadap uji coba kelompok sedang didapatkan skor persentase 80,28% masuk kedalam kategori “**layak**” serta untuk penilaian terhadap uji coba lapangan didapatkan skor persentase total sebesar 92,06% tergolong

Suryani Rini, Morista Sinurat, Lutfia Khairani Pane, Safwani Daulay, N Najuah/ Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Untuk Siswa Kelas XI SMA

“sangat layak”. didasarkan penilaian diatas multimedia belajar berbasis lectora inspire lebih cocok dipakai dalam media belajar peserta didik SMA.

3. Berdasarkan pada analisis siswa pada instrumen hasil belajar yang bentuk pre test dan post test pada siswa memperoleh nilai rata-rata 81,42 dengan siswa yang mempunyai rentang nilai 80-90 berjumlah 26 siswa dan untuk hasil dari presentase ketuntasan belajarnya siswa yaitu sebesar 92,85% atau dapat dikatakan persentase ketuntasan belajar siswa telah tercapai > 80 % yang berarti multimedia dapat dikatakan **efektif**.

#### Daftar Pustaka

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar [Development Of Video-Based Interactive Learning Multimedia To Increase Learning Interest Of Elementary School Students]. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Arriza, L. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Lingkaran Untuk Kelas Viii Smp Swasta Islam Annur Prima*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. [Http://Repository.Uinsu.Ac.Id/Id/Eprint/9863](http://Repository.Uinsu.Ac.Id/Id/Eprint/9863)
- Chen, W.-K., Chang, J.-R., Chen, L.-S., & Hsu, R.-Y. (2022). Using Refined Kano Model And Decision Trees To Discover Learners' Needs For Teaching Videos. *Multimedia Tools And Applications*, 81(6), 8317–8347. <https://doi.org/10.1007/s11042-021-11744-9>
- Dewi, N. L. P. J., & Sujana, I. W. (2021). Learning Multimedia Based On Rpg Maker Mv Material For Circumference And Area Of Flat Shapes For Elementary School Students. *Journal Of Education Technology*, 5(3), 365. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i2.34462>
- Febriansyah, F., Herlina, K., Nyeneng, I. D. P., & Abdurrahman, A. (2021). Developing Electronic Student Worksheet (E-Worksheet) Based Project Using Fliphtml5 To Stimulate Science Process Skills During The Covid-19 Pandemic. *Insecta: Integrative Science Education And Teaching Activity Journal*, 2(1), 59–73. <https://doi.org/10.21154/insecta.v2i1.2555>
- Fh, Y., Pratita, D., Ekonomi, P., Sriwijaya, U., & Selatan, S. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas. *Jpek (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan)*, 7(2), 583–593. <https://doi.org/10.29408/jpek.v7i2.20538>
- Harvianto, Y. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Porkes*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i1.3485>
- Huang, H., Hwang, G. J., & Jong, M. S. Y. (2022). Technological Solutions For Promoting Employees' Knowledge Levels And Practical Skills: An Svvr-Based Blended Learning Approach For Professional Training. *Computers And Education*, 189(September 2021), 104593. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104593>
- Kuhlmann, S. L., Bernacki, M. L., Greene, J. A., Hogan, K. A., Evans, M., Plumley, R., Gates, K., & Panter, A. (2023). How Do Students' Achievement Goals Relate To Learning From Well-Designed Instructional Videos And Subsequent Exam Performance? *Contemporary Educational Psychology*, 73(February), 102162. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2023.102162>
- Kuswanto, J., Walusfa, Y., Artikel, S., Korespondensi, A., Ratu Penghulu No, J., Sari, K., Baru, T., Raja Tim, B., Ogan Komering Ulu, K., & Selatan, S. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas Viii. *Innovative Journal Of Curriculum And Educational Technology Ijcet*, 6(2), 58–64.
- Mahardika, N. D. (2022). *Pembangunan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Trigonometri Menggunakan Computer Assisted Instruction Di Sma Negeri 23 Bandung*. Universitas Komputer Indonesia. <http://elibrary.unikom.ac.id/Id/Eprint/7067>

DE\_JOURNAL (Dharmas Education Journal)

[http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de\\_journal](http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal)

E-ISSN : 2722-7839, P-ISSN : 2746-7732

Vol. 5 No. 1 June 2025, 780-789

Mahliatussikah, H. (2022). Development Of Interactive Learning Media “Lectora Inspire” For Balaghah Learning. *Proceedings Of The International Seminar On Language, Education, And Culture (Isolec 2021)*, 612(Isolec), 128–133. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211212.024>

Masykur. (2019). *Teori Dan Telaah Pengembangan Kurikulum*. Cv. Anugrah Utama Raharja.

Miasari, R. S., Indar, C., Pratiwi, P., Purwoto, P., Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2022). Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1), 53. <https://doi.org/10.31602/jmpd.v2i1.6390>

Najuah, Sidiq, R., & Sabrina, R. (2020). *Orientasi Pendidikan Masa Kini: Pentingnya Mengembangkan Modul Elektronik Di Era Digital*. Cv. A.A Rizky.

Otoluwa, Y., Eraku, S., & Yusuf, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Yang Diintegrasikan Dengan Camtasia Studio Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Sistem Informasi Geografi. *Jambura Geo Education Journal*, 1(1), 01–08. <https://doi.org/10.34312/jgej.v1i1.4041>

Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit Unm.

Prastowo, A. (2020). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan*. Diva Press.

Rahmawati, A. (2019). Penggunaan Multimedia Interaktif (Mmi) Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika. *Psej (Pancasakti Science Education Journal)*, 4(1), 7–17.

Rahmawati, B. F., Badarudin, B., & Hadi, M. S. (2020). Penggunaan Media Interaktif Power Point Dalam Pembelajaran Daring. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 4(2), 60–67. <https://doi.org/10.29408/fhs.v4i2.3135>

Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/jps.091.01>

Rusdi, M. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi Sebagai Media. *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Keislaman*, 5(2), 95–103.

Sari, P., Ni Ketut Srie Kusuma, W., & Ni Made, M. (2022). Multimedia-Assisted Genrative Learning Model Towards Ipa Learning Satisfaction In Students Of Grade Iv Elementary School Achievement School Year 2020/2021. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 38–45. <https://doi.org/10.25078/aw.v7i1.777>

Shuwandy, M. L., Zaidan, B. B., & Zaidan, A. A. (2022). Novel Authentication Of Blowing Voiceless Password For Android Smartphones Using A Microphone Sensor. *Multimedia Tools And Applications*, 81(30), 44207–44243.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Cv. Alfabeta.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian & Pengembangan Research And Development*. Alfabeta.

Zhang, Y. (2022). Construction Of English Language Autonomous Learning Center System Based On Artificial Intelligence Technology. *Mathematical Problems In Engineering*, 2022, 1–12. <https://doi.org/10.1155/2022/7900493>

Zharfa, M., & Saputro, B. (2022). Pengembangan Media Power Point Berbasis Multimedia Ispring Suite 10 Materi Energi Listrik. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 5(1), 26–39.