

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* BERBASIS *LECTORA INSPIRE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 1 GUNUNGSITOLI UTARA**

**Meisti Murni Ziliwu<sup>1</sup>, Bezisokhi Laoli<sup>2</sup>**

Universitas Nias<sup>1</sup>, Universitas Nias<sup>2</sup>

pos-el: meistiziliwu@gmail.com<sup>1</sup>, bezisokhilaoli@gmail.com<sup>2</sup>

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi di SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara, yang selama ini guru hanya menggunakan metode ceramah, bahan ajar yang digunakan kurang efektif dan pemanfaatan media pembelajaran yang kurang maksimal, yang membuat siswa merasa bosan dan tidak menyenangkan apalagi siswa harus duduk berjam-jam. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* pada materi Pelaku Ekonomi, untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire*, kelayakan, kepraktisan dan hasil belajar siswa. Hasil validasi materi oleh validator I pada media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* sebesar 95% dengan kriteria sangat layak, Hasil validasi materi oleh validator II pada media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* sebesar 95% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi bahasa pada media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* sebesar 96,4% dengan kriteria sangat layak, Hasil validasi desain media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* sebesar 95,4% dengan kriteria sangat layak. Kepraktisan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* pada uji coba prodak I sebesar 79,8% dengan kriteria praktis, uji coba prodak II sebesar 93,55% dengan kriteria sangat praktis. Hasil belajar siswa pada media pembelajaran dengan ketuntasan belajar siswa 96%.

***Kata Kunci : Media Pembelajaran PowerPoint Berbasis Lectora Inspire, Hasil Belajar.***

### **ABSTRACT**

*This research was motivated by the results of observations at North Gunungsitoli 1 Public Middle School, where so far the teacher only used the lecture method, the teaching materials used were less effective and the use of learning media was not optimal, which made students feel bored. In addition, students do not work on assignments given by the teacher in the form of media. The purpose of this study was to develop PowerPoint learning media based on Lectora Inspire on Economic Actors material, to find out the development of PowerPoint learning media based on Lectora Inspire, feasibility, practicality and student learning outcomes. The results of material validation by validator I on PowerPoint learning media based on Lectora Inspire were 95% with very feasible criteria. The results of material validation by validator II on PowerPoint learning media based on Lectora Inspire were 95% with very decent criteria. The results of language validation on PowerPoint learning media based on Lectora Inspire were 96.4% with very decent criteria. Lectora Inspire-based PowerPoint learning media design validation results were 95.4% with very decent criteria. The practicality of PowerPoint learning media based on Lectora Inspire in product I trials was 79.8% with practical criteria, product II trials were 93.55% with very practical criteria. Student learning outcomes in learning media with student learning completeness of 96%.*

***Keywords : Lectora Inspire Based PowerPoint Learning Media, Learning Outcomes***

## 1. PENDAHULUAN

Tuntutan media pembelajaran pada era globalisasi sebenarnya tidak hanya baik dari menarik saja, akan tetapi harus sesuai dengan perkembangan yang ada pada era globalisasi. Sebab pendidikan pada era globalisasi saat ini mengharuskan siswanya siap dalam menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat. Perkembangan teknologi yang semakin pesat sebenarnya mampu membantu siswa-siswa agar lebih mudah dalam menerima pembelajaran, akan tetapi hal ini kembali lagi ke guru, apakah guru mampu membuat media pembelajaran dalam kelas menjadi lebih menarik disertai dengan unsur teknologi. Media merupakan sarana Parantara dalam proses pembelajaran. pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan (Norma Dewi Shalikhah, dkk, 2017 : 10). Untuk itu, guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Berdasarkan hasil pengamatan di UPTD SMP N 1 Gunungsitoli Utara

terdapat fasilitas-fasilitas yang memadai untuk mendukung proses belajar mengajar seperti adanya ruang komputer dan perpustakaan. Namun pada kenyataannya bahwa dalam proses pembelajaran fasilitas tersebut belum digunakan secara maksimal, sehingga siswa cenderung merasa bosan dalam proses pembelajaran. Kurangnya inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran membuat siswa merasa bosan sehingga berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendorong siswa lebih aktif dan komunikatif dalam proses belajar. Media pengembangan yang diterapkan yaitu salah satunya media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire*. Media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* merupakan media pembelajaran yang mudah digunakan dan praktis. Pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* ini dibuat semenarik mungkin, agar siswa lebih tertarik dan senang untuk belajar IPS Terpadu. Pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* diharapkan akan lebih memudahkan siswa dalam memahami

materi dalam belajar IPS Terpadu sekaligus memberikan inovasi baru kepada siswa dan guru melalui pengetahuan adanya perkembangan teknologi yang maju.

*Microsoft Office Powerpoint* adalah salah satu program aplikasi presentase yang paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi baik pembelajaran, presentase, produk, *meeting*, seminar, likarya dan sebagainya. *Microsft Office Powerpoint* menyediakan fasilitas slide untuk menampung semua pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan kepada peserta didik, yaitu dengan tersedianya fasilitas animasi, sehingga suatu slide dapat dimodifikasi dengan menarik. Dengan berbagai macam fasilitas yang tersedia dapat megakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Kehadiran media memiliki arti yang penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan ajar yang disampaikan oleh pendidik dapat dibantu dengan media sebagai perantara. *Microsoft PowerPoint* salah satu produk unggulan *Microsoft Corporation* dalam program aplikasi presentase yang paling banyak digunakan saat ini. Hal ini dikarenakan banyak kelebihan di dalamnya dengan kemudahan yang disediakan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar belajar siswa.

*Lectora Inspire* adalah media pembelajaran elektronik (e-learning), alat pengembangan, juga dikenal sebagai perangkat lunak authorim yang dikembangkan oleh Tivantis Corporatin Australia. “*Lectora Inspire* merupakan sebuah program computer (software) yang berupa alat (tool) untuk mengembangkan pembelajaran berbasis elektronik”. Hampir seperti *PowerPoint* akan tetapi *Lectora* lebih memiliki *software* dukungan lebih lengkap antara lain *fypaper*, *camtasia*, *snagit*. Banyak sekali keunggulan yang dimiliki oleh *Lectora Inspire* sehingga memungkinkan guru membuat media pembelajaran yang menarik serta mudah dibuat dan digunakan. *Lectora Inspire* sendiri dapat digunakan sebagai pembuatan *website*, *e-learning interaktif*, presentasi serta media pembelajaran. Konten yang dikembangkan dengan *software lectora* dapat dipublikasikan dalam berbagai imput seperti *HTML*, *single file executable*, *CD-ROM*, standart *e-learning*. Fitur yang dimiliki yang mendukung dalam pengembangan media pembelajaran interaktif.

*Lectora Inspire* merupakan sebuah *software* komputer yang efektif dalam membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran dengan menggunakan

*Lectora Inspire* juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran karena dapat menjadikan materi-materi abstrak menjadi konkrit, selain itu dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga sangat tepat digunakan guru sebagai media pembelajaran dalam menunjang berjalannya proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and development* (R&D). *Borg and Gall* mengemukakan “metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk”. Jadi penelitian dan pengembangan ini bersifat *Longitudinal* artinya dilakukan secara bertahap. Metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* digunakan untuk beberapa ilmu alam dan teknik, serta dapat digunakan untuk ilmu-ilmu sosial. Penelitian ini cocok digunakan untuk pengembangan produk. Tujuan dari penelitian ini adalah peneliti akan mengembangkan sebuah produk media pembelajaran *PowerPoint* berbasis

*Lectora Inspire* untuk meningkatkan hasil belajar.

Uji produk merupakan tahapan yang sangat penting dalam penelitian dan pengembangan, hal ini bertujuan untuk melihat kualitas produk yang sudah dihasilkan. Sebelum diujicobakan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* terlebih dahulu harus di validasi oleh ahli materi dan ahli media, setelah itu melakukan revisi sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh validator. Selanjutnya melakukan uji coba kepada siswa dalam kelompok kecil, setelah itu melakukan revisi lagi sesuai dengan kritikan dan saran dari siswa. Produk yang di revisi kemudian diuji cobakan kepada 25 siswa kelas VIII di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara.

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis data yang diperoleh yaitu, data kualitatif dan data kuantitatif.

### a) Data Kualitatif

Data kualitatif berasal dari kritik, saran, dan komentar dari para ahli terhadap media, sedangkan pada uji coba lapangan data kualitatif diperoleh dari observasi dan angket.

### b) Data Kuantitatif

Data Kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan *positivistic* (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang

akan diukur menggunakan statistik sebagai uji perhitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan. Pada penelitian ini data kuantitatif di peroleh dari hasil tes, berupa hasil belajar siswa.

Peneliti mengambil sumber data dari ahli dan siswa untuk mengetahui kelayakkan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sementara untuk mengumpulkan data dilakukan dengan cara melakukan pengukuran alat bantu yang digunakan seperti angket dan wawancara, instrumen akan diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan uji peningkatan rata-rata (gain), uji kelayakkan, dan uji angket respon peserta didik.

Uji peningkatan rata-rata digunakan untuk mengukur keterampilan proses pembelajaran dan hasil belajar kognitif antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire*.

Adapun rumus yang digunakan adalah, (Naomi T. Ngedi, dkk, 2019 : 21)

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor pretest}}$$

Keterangan :

N-Gain : Gain termomalisasi  
Skor posttest : Hasil belajar setelah menggunakan media  
Skor pretest : Hasil belajar sebelum menggunakan media  
SMI : Skor maksimum

**Tabel 1**  
**Hasil Ketuntasan Peserta Didik**

Nilai gain	Kriteria
$N\text{-Gain} \geq 0.70$	Tinggi
$0.30 < N\text{-Gain} < 0.70$	Sedang
$N\text{-Gain} \leq 0.30$	Rendah

Pengujian kelayakkan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* dilakukan validator ahli dengan berpedoman dengan angket kelayakkan. Rumus yang digunakan yaitu, (Agus Juniyanto, dkk, 2020 : `479) :

$$\text{Keterangan : } NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

NP : Nilai persen yang dicari atau diharapkan  
R : Skor mentah yangdiperoleh  
SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Hasil kelayakkan di interprestasikan kedalam kriteria tertentu dengan menentukann jarak interval (Ji) menggunakan rumus, (Agus Juniyanto, dkk, 2020 : `479).

Setelah hasil presentasikan ditemukan, selanjutnya adalah mengklarifikasi kedalam persentase skala penilaian 100% sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Kriteria Kelayakkan**

Persentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Cukup layak
0% - 25%	Kurang layak

Uji angket respon peserta didik bertujuan untuk melihat kepraktisan atau tanggapan peserta didik terhadap produk. rumus yang digunakan :

- 1) Mengitung jumlah skor dari setiap indikator
- 2) Menghitung persentase masing-masing indikator

**Tabel 3**  
**Kriteria Kepraktisan Produk**

Presentase (p) %	Kriteria
$p > 80$	Sangat Praktis
$60 < p \leq 80$	Praktis
$40 < p \leq 60$	Cukup Praktis
$20 < p \leq 40$	Kurang Praktis

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kelayakkan media pembelajaran *PowerPoint* Berbasis *Lectora Inspire* dilakukan oleh 4 para validator yaitu validasi isi dan materi, validasi media/desain, validasi bahasa dan validasi materi oleh guru mata pelajaran. Hasil penelitian diperoleh melalui lembar angket validasi yang sudah dibuat oleh peneliti. Hal inibertujuan agar prodak

yang dikembangkan memiliki nilai kelayakan yang baik sebelum di uji cobakan ketempat penelitian ataupun kepada peserta didik.

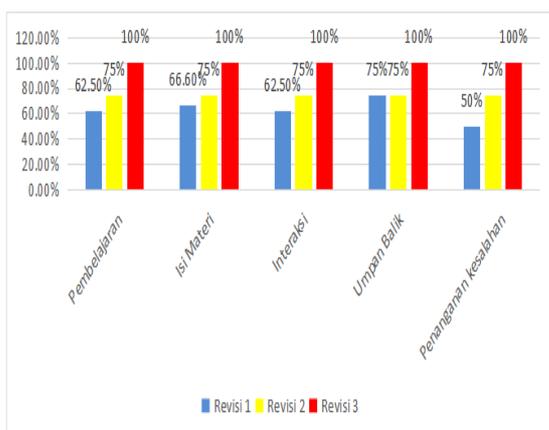
Hasil validasi ahli isi dan materi dilakukan oleh para validator pada pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* dengan 5 indikator penilaian, revisi 1 memberikan nilai pada media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* sebesar 62,5% dengan kriteria layak, tetapi perlu direvisi kembali dengan memberikan saran dan komentar.

Setelah di revisi kembali sesuai dengan komentar dan saran, media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* ini kembali dinilai oleh validator isi dan materi dengan mengalami peningkatan persentase sebesar 75% dengan kriteria layak, selanjutnya masih perlu di revisi kembali prodak oleh validator dengan beberapa komentar dan saran.

Setelah di revisi kembali validator menilai pengembangan prodak sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Artinya pengembangan prodak yang sudah direvisi beberapa kali bisa digunakan pada penelitian karena sudah memenuhi aspek penilaian dan bisa di uji cobakan kepada peserta didik. Adapun

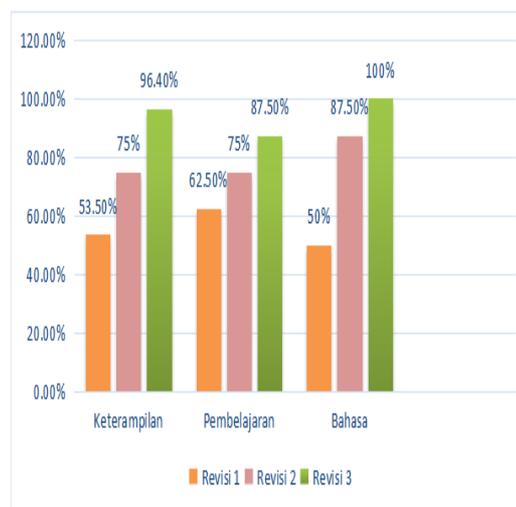
rincian persentase setiap indikator media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* dapat dilihat pada diagram berikut :

**Diagram 1**  
**Hasil Validasi Ahli Isi Dan Materi Pada Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Berbasis *Lectora Inspire* Sebelum Dan Sesudah Di Revisi**



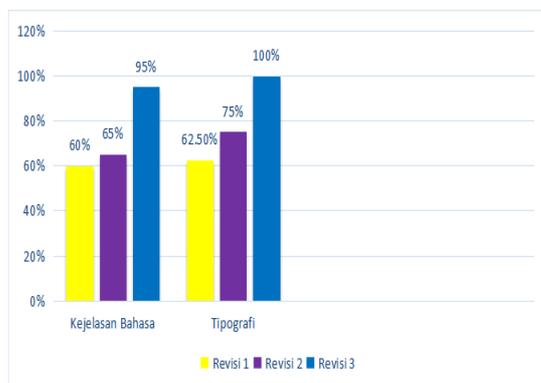
Hasil validasi desain diperoleh dari validator ahli pada pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* yang terdiri dari 3 aspek penilaian. Pada revisi I, validator memberikan nilai sebesar 54,5% dengan kriteria layak, namun perlu di revisi kembali dengan memberikan penilaian sebesar 77,2%, dan masih ada komentar dan saran untuk di revisi kembali dan mendapat nilai 95,4% dengan kriteria sangat layak. Pada pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* memiliki rincian persenta setiap indicator antara lain :

**Diagram 2**  
**Hasil Validasi Ahli Desain Pada Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Berbasis *Lectora Inspire* Sebelum Dan Sesudah Di Revisi**



Hasil validasi ahli bahasa diperoleh dari validator bahasa pada pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* yang terdiri dari 2 aspek penilaian. Revisi I memperoleh nilai sebesar 60,7% dengan kriteria layak, dan masih ada revisi pada media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire*, setelah di revisi kembali validator menilai prodak II dengan nilai sebesar 67,8% dengan kriteria layak, dan perlu di revisi lagi dan memperoleh nilai 96,4%. Rincian persentase dapat dilihat pada diagram berikut :

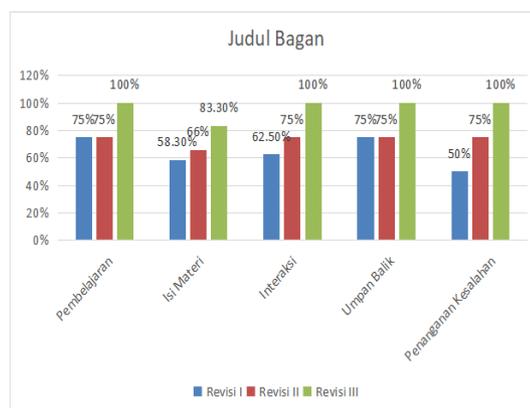
**Diagram 3**  
**Hasil Validasi Ahli Bahasa Pada Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Berbasis Lectora Inspire Sebelum Dan Sesudah Di Revisi**



Hasil validasi isi dan materi guru mata pelajaran dilakukan oleh validasi ahli materi oleh guru mata pelajaran pada pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* dengan 5 indikator penilaian, revisi 1 memberikan nilai pada media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* sebesar 62,5% dengan kriteria layak, tetapi perlu direvisi kembali dengan memberikan saran dan komentar. Dengan 5 indikator penilaian, revisi 2 memberikan nilai pada media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* sebesar 72,5% dengan kriteria layak, tetapi perlu direvisi kembali dinilai dengan mengalami peningkatan persentase sebesar 95% dengan kriteria layak, Adapun rincian persentase setiap indikator media

pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* dapat dilihat pada diagram berikut :

**Diagram 4**  
**Hasil Validasi Ahli Bahasa Pada Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Berbasis Lectora Inspire Sebelum Dan Sesudah Di Revisi**



Penyajian kepraktisan pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* dilakukan melalui uji coba produk I dan uji coba produk II. Uji coba produk I, untuk mengetahui kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Berbasis *Lectora Inspire* pada materi Pelaku Ekonomi. pada uji coba produk I diperoleh hasil sebesar 81% dengan kriteria sangat praktis. Pada uji coba produk II kepraktisan Media Pembelajaran *PowerPoint* Berbasis *Lectora Inspire* pada materi Pelaku Ekonomi dikelas VIII, dengan kemampuan peserta didik yang berbeda-beda. Hasil yang diperoleh skor rata-rata

sebesar 93,55% dengan kriteria Sangat Praktis.

Produk yang sudah siap di uji cobakan ke subjek penelitian, uji coba dilaksanakan dikelas VIII selama 1 bulan dengan jumlah peserta 25 orang. Peneliti melakukan uji coba produk pada mata pelajaran IPS Terpadu yaitu media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* dengan mengajar di dalam kelas dan menjelaskan setiap pokok pembelajaran yang disajikan, serta peneliti memberikan latihan soal (tes) untuk siswa mengenai materi yang sudah di jelaskan, untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tersebut. Tes hasil belajar kepada peserta didik menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat atau berada di bawah KKM pada materi Perilaku Ekonomi. Berikut hasil analisis tes hasil belajar siswa :

**Tabel 16**  
**Hasil Analisis Tes Hasil Belajar Siswa**  
**Pada Media Pembelajaran**  
***PowerPoint* Berbasis *Lectora Inspire***

Tin dak an	Rata - Rata	Nil ai Ter tin gi	Nilai Tere ndah	Juml ah Siswa Tunt as	Ketu ntasa n Belaj ar
<i>Pre test</i>	61,4	80	40	6	24 %
<i>Post test</i>	85	95	60	24	96 %

Dari hasil tabel diatas dapat dilihat nilai rata-rata *pretest* siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara yaitu 61,4 dan nilai rata-rata *posttest*

adalah 85. Sehingga dapat diketahui kriteria tingkat peningkatan hasil belajar siswa. Jumlah siswa yang tuntas pada *pretest* yaitu sebanyak 6 dari 25 orang dengan ketuntasan belajar 24% dan jumlah siswa yang tuntas pada saat *posttest* yaitu sebanyak 24 dari 25 siswa dengan ketuntasan belajar 96%. Data tersebut diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu pada materi Pelaku Ekonomi.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan, maka peneliti dapat menyimpulkan :

1. Metode pengembangan *Research and Development* yang terdiri dari beberapa tahap yaitu dimulai dari identifikasi masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produk massal, telah dilakukan oleh peneliti untuk menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* pada materi Perilaku Ekonomi.
2. Hasil penilaian kelayakkkan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* oleh ahli isi dan materi dengan persentase 95 % dengan kriteria sangat layak, hasil kelayakan ahli media dengan

- persentase 95,4 % dengan kriteria sangat layak, hasil kelayakan oleh ahli bahasan dengan persentase 96,4% dan hasil kelayakan oleh ahli guru mata pelajaran sangat valid dengan persentase 95 % dengan kriteria sangat valid.
3. Respon peserta didik pada uji prodak I terhadap media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* 79,8 % dengan kriteria praktis, dan uji coba prodak II dengan persentase 93,55 % dengan kriteria sangat praktis.
  4. Keefektifan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* pada materi Pelaku Ekonomi dengan ketuntasan belajar 96 % dengan kategori sangat tinggi.
  5. Pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan temuan penelitian, pembahasan dan kesimpulan penelitian ini maka beberapa saran dari peneliti sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* yang dikembangkan ini dapat dijadikan referensi media yang digunakan untuk guru mata pelajaran selain mata pelajaran IPS Terpadu.
2. Guru dapat menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* dalam pembelajaran IPS Terpadu yang telah terbukti efektif dan tidak menutup kemungkinan guru mengembangkan media ini.
3. Sebaiknya media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Lectora Inspire* diuji cobakan pada sekolah yang lain (agar tahap penyebaran terlaksana).

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Agus Juniyanto, dkk, 2020,  
Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Muhammadiyah Mrisi Pada Mjata IPA Tema 5 Ekosistem Dengan Cooperative Learning. *Jurnal Prosiding Profesi Guru*, Vol. 2(7), 1470.
- Ahmad Syawaluddin, dkk, 2019,  
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SDN 197 Sapolohe Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba. *Jikap PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, Vol. (3), 296.
- Dewi Ernitasari, 2017, pengembangan media pembelajaran berbasisi lectora inspire untuk meningkatkan prestasi siswa kelas V SD N Kasihan. *Prodi PGSD Universitas PGRI Yogyakarta*, 3-5.
- Dini Dian Rahayu, Dkk, 2021,  
Penggunaan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan

- Hasil Belajar Siswa Kelas XI. *Pini Jurnal PGSD*, Vol. (1), 427.
- Elisabet Niken Anggraini, 2018, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Mengacu Pada Kurikulum 2013 Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 2 Kelas V Sekolah Dasar, Skripsi, Universitas Sanata Dharma Yogtakarta.
- Hendri Raharjo, 2017, Media PowerPoint dan motivasi belajar, Vol, 2, 2
- Herda Meidilana, dkk, 2020, Pengembangan Media Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas Tinggi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol.(3), 144-146.
- Hujar AH. Sanaky, 2009, Media PowerPoint dan motivasi belajar, Vol, 2,,: 135-136
- M. Miftah, 2013, Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*. Vol. (1), 100.
- Naomi T. Ngedi, Samuel I, Leton, Aloysius J. Fernandez, 2019, Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Metode Penemuan Terbimbing. *Jurnal Kependidikan Matematika*, Vol.(1), 21.
- Norma Dewi Shalikhah, 2016, Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Cakrawala*, Vol. XI, 111.
- Rusman dkk, 2013, Media PowerPoint dan motivasi belajar. Vol. 20, 301
- Sapriyah, 2019, Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol. (2), 471.
- Siti Maulida Purnawati, 2017, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran TIK kelas IX SMP NEGERI 3 SEMARANG, Skripsi, UNNES, Semarang.
- Suzan Javannie Masithoh, 2017, Pengembangan Multimedia Interaktif Lectora Inspire Untuk Tema Umum Sistem Pada Pembelajaran IPS Terpadu, Skripsi, Semarang.
- Sulastri, dkk, 2015, Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategis Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Online*, Vol. (3), 92.
- Solichun, 2016/2017, Penerapan Aplikasi Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Pembangunan Berwawasan Lingkungan Kelas XI IPS SMA Negeri 12 Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017, Skripsi, UNNES, Semarang.
- Wibowo, 2015, Media PowerPoint dan motivasi belajar, Vol, 2, 3
- dkk, 2017, Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, Vol. (20), 10-13.
- dkk, 2013, Media PowerPoint dan motivasi belajar. Vol. 20: 297