

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS *LECTORA INSPIRE***

**Umi Choiriyah Nurbaiti**  
**Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Malang**  
**Email: [choiriyah67@gmail.com](mailto:choiriyah67@gmail.com)**

### **Abstract**

*Penelitian ini bertujuan mendiskripsikan proses pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis lectora inspire yang meliputi kevalidan dan kepraktisan. Penelitian ini berjenis penelitian research and development. Model pengembangan yang digunakan merujuk pada model ASSURE dengan lokasi penelitian di SMA Negeri 4 Berau. Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis lectora inspire dengan deskripsi sebagai berikut, (1) kevalidan media pembelajaran PAI berbasis lectora inspire diperoleh dari: (a) validasi isi untuk media pembelajaran sebesar 91% berkategori sangat layak, (b) validasi ahli ICT untuk media pembelajaran sebesar 79% berkategori layak, dan (c) validasi ahli teknologi pembelajaran sebesar 84% berkategori layak; (2) kepraktisan media pembelajaran diperoleh dari : (a) hasil pengamatan keterlaksanaan RPP sebesar 84% berkategori baik, (b) kendala lapangan teratasi, (c) respon siswa 81% berkategori positif. Penelitian ini secara teoritis dapat menambah khasanah ilmu, referensi, dan informasi bagi pembelajaran PAI. Secara praktis hasil penelitian ini memberikan kontribusi bagi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran PAI dan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif.*

**Kata kunci :** Pengembangan Media pembelajaran PAI, Lectora Inspire

### **Abstrak**

*This study aim to describe the process of developing islamic education learning media using Lectora Inspire based on it's validity and usability. This study was conducted in SMA Negeri 4 Berau. The characteristic of this study is research and development. The model of development that is applied in this research is ASSURE model. This study successfully developing the islamic education learning media using Lectora inspire, spesifically described by, (1) validation as islamic learning media is obtained by: (a) validity score of the content as a learning media is 91% and categorize as very good, (a) validity score from ICT expert as a learning media is 79% and categorize as decent, and (c) validity score from education technology expert is 84% and categorize as decent; (2) usability as the learning media is obtained by: (a) analyzing the result of learning with RPP fulfilled score of 85% and categorize as decent, (b) any obstacle are resolved, (c) response from the student is scored 81% and categorized as positive. Theoretically this study can increase our reference, information and understanding of Islamic education learning method. On the implementation, this study contributes to support student achieving the objective of islamic learning, as well for teachers to carry out the effective teaching and learning process.*

**Keywords :** Development of Islamic education's learning media, Lectora Inspire

## **PENDAHULUAN**

Teknologi informasi dan komunikasi merupakan kebutuhan penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Satu diantara beberapa upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, inspiratif dan menyenangkan. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa juga dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran pendidikan agama Islam. Hal itulah diantaranya yang menjadi dasar pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *lectora inspire*. Pembelajaran PAI cenderung monoton dan juga pasif, aktifitas di kelas kurang semarak dalam artian pembelajaran kurang berkesan dan siswa cenderung diam dalam mendengarkan tanpa adanya diskusi atau tanya jawab setelahnya. Sehingga hendaknya guru melakukan inovasi pembelajaran, salah satunya dengan multimedia. Pengembangan multimedia menggunakan *software Lectora Inspire* diharapkan mampu membantu permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran.

Penyusunan multimedia dengan *Lectora Inspire* dimaksudkan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini juga dimudahkan dengan adanya fasilitas pembelajaran di SMA Negeri 4 yang memiliki laboratorium komputer yang lengkap. Sehingga siswa akan lebih mudah menggunakan multimedia tersebut. Multimedia juga dimaksudkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami dan antusias dalam proses belajar mengajar. Sehingga Penelitian ini bertujuan mendiskripsikan proses pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *lectora inspire* yang meliputi kevalidan dan kepraktisan.

Adapun rumusan masalah berdasarkan latar belakang diatas maka kita akan mengetahui bagaimanakah pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Lectora Inspire* bagi siswa kelas X SMA Negeri 4 Berau dan juga untuk mengetahui kualitas serta kepraktisan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Lectora Inspire* bagi siswa kelas X SMA Negeri 4 Berau.

Sebagaimana rumusan masalah yang dikemukakan diatas maka, tujuan penelitian yang akan dicapai adalah menghasilkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Lectora Inspire* untuk siswa kelas X SMA Negeri 4 Berau, dan juga menghasilkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berkualitas dan praktis sehingga mampu meningkatkan motivasi, kreatifitas, serta aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

Rivai dan Nana (2001) mengemukakan bahwa proses belajar-mengajar dapat tercapai dengan baik disebabkan berbagai faktor, diantaranya adalah media pembelajaran. Ia menentukan keberhasilan pembelajaran, karena media pembelajaran membantu siswa dalam belajar dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi proses dan mutu hasil belajar-mengajar.

Rusman (2012) mengatakan, media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media ada yang tinggal dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu (produsen media) dan guru tinggal menggunakannya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media yang sifatnya alamiah yang tersedia di lingkungan sekolah juga termasuk yang dapat langsung digunakan. Selain itu juga media dapat dirancang dan dibuat sendiri sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa.

Dapat kita ambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala hal yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam menerima dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru sehingga tercipta kondisi kelas yang komunikatif dan interaktif antar siswa dan guru. Maka dari itu media pembelajaran disusun dan dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa dan tuntutan perkembangan zaman.

Selanjutnya Sadiman (2008), membagi media pembelajaran menjadi 3 golongan kelompok besar : (1) Media Grafis termasuk media visual seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta, dan globe. (2) Media Audio berkaitan dengan indera pendengaran. Seperti radio, alat perekam piata magnetik, piringan laboratorium bahasa. (3) Media Proyeksi Diam seperti film bingkai (slide), film rangkai (film strip), media transparan, film, televisi, video. Sehingga jelas bahwa media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran berperan dan penting dalam proses pembelajaran, dalam membantu proses penyampaian dan penyajian materi yang akan diajarkan.

Adapun pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menurut Muhaimin adalah “suatu upaya membuat peserta didik dapat belajar, butuh belajar, terdorong belajar, mau belajar dan tertarik untuk terus-menerus mempelajari agama Islam, baik untuk mengetahui bagaimana cara beragama yang benar maupun mempelajari Islam sebagai pengetahuan.”

Adapun pengertian lain pendidikan agama islam secara alamiah adalah manusia tumbuh dan berkembang sejak dalam kandungan sampai meninggal, mengalami proses tahap demi tahap. Demikian pula kejadian alam semesta ini diciptakan Tuhan melalui proses setingkat demi setingkat, pola perkembangan manusia dan kejadian alam semesta yang berproses demikian adalah berlangsung di atas hukum alam yang ditetapkan oleh Allah sebagai “sunnatullah”

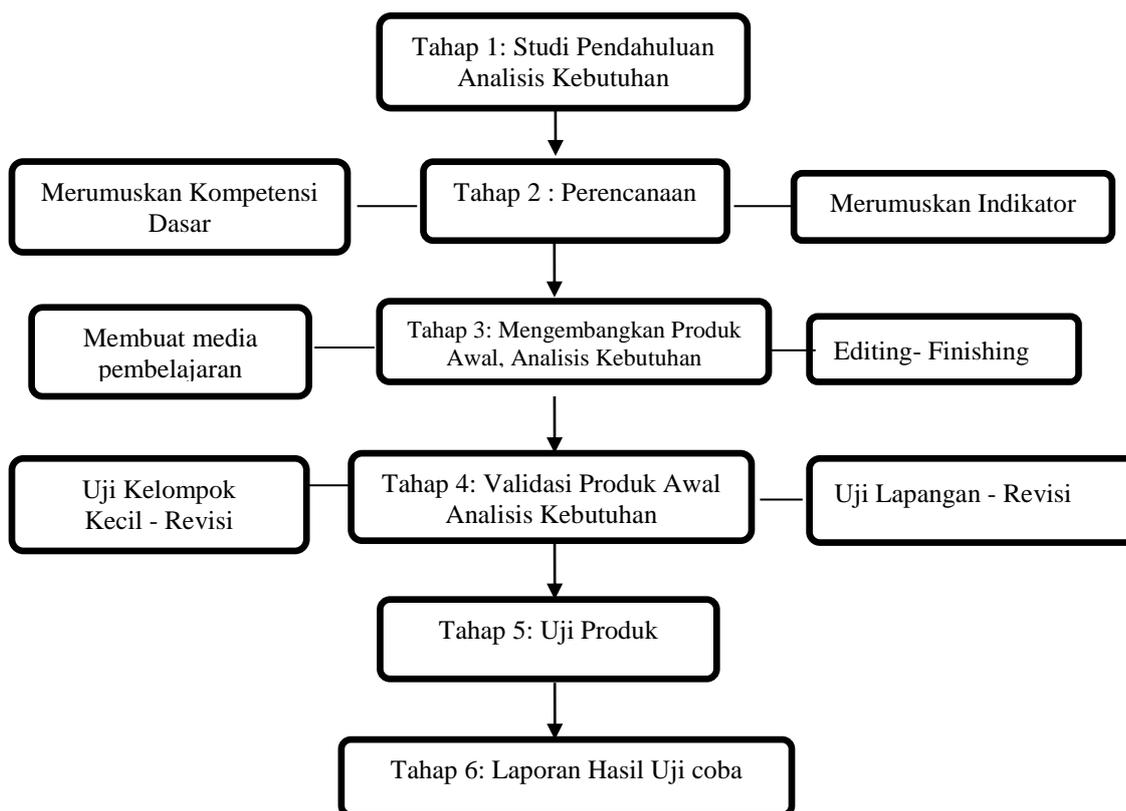
Tujuan umum Pendidikan Agama Islam adalah untuk mencapai kualitas yang disebutkan oleh al-Qur'an dan hadits sedangkan fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan khusus Pendidikan Agama adalah tujuan yang disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai dengan jenjang pendidikan yang dilaluinya, sehingga setiap tujuan Pendidikan Agama pada setiap jenjang sekolah mempunyai tujuan yang berbeda-beda, seperti tujuan Pendidikan Agama di sekolah dasar berbeda dengan tujuan Pendidikan Agama di SMP, SMA dan berbeda pula dengan tujuan Pendidikan Agama di pembelajaran tinggi.

*Lectora Inspire* adalah salah satu *Authoring Tool* (perangkat lunak) yang digunakan untuk pengembangan konten e-learning yang dikembangkan oleh *Trivantis Corporation Australia*. Selain bisa digunakan sebagai alternatif untuk membuat Media Pembelajaran Interaktif (MPI) yang sekaligus bisa dimanfaatkan oleh siswa sebagai Media Pembelajaran Mandiri. Muhammad Mas'ud (2012), mengatakan bahwa *Lectora Inspire* juga digunakan untuk membuat dan mengembangkan kursus online, dan presentasi. *Lectora* mengkonversikan presentasi *Microsoft Power Point* ke dalam konten e-learning. Dipaket bersama aplikasi *Flypaper* untuk pengembangan animasi, *Camtasia* untuk membuat tutorial berbasis video, dan *Snagit* untuk mengambil gambar yang ada di layar komputer.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjenis penelitian *research and development*. Model pengembangan yang digunakan merujuk pada model ASSURE dengan lokasi penelitian di SMA Negeri 4 Berau. Model pengembangan ASSURE meliputi enam tahap yaitu: (1) *analize learner* (analisis kebutuhan) ,(2) *state standart and objectives* ( perencanaan meliputi merumuskan kompetensi dasar dan indikator), (3) *select strategies, technology, media and material* (pengembangan produk awal), (4) *utilizetechnology, media and materials* ( validasi produk oleh tiga orang ahli), (5) *require learner parcipation* (uji kelompok kecil dan uji kelompok besar) and (5) *evaluate and revise* (laporan hasil uji kelompok besar).



**Gambar 1 : Bagan Langkah- langkah Pengembangan**

Subjek-subjek yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) ahli materi; (2) ahli teknologi pembelajaran; (3) ahli ICT; (4) siswa SMAN 4 Berau. Subjek adalah siswa kelas X-4. Usia siswa yang menjadi subjek uji coba antara 15-16 tahun. Subjek uji coba mengambil kelas X-4 sebanyak 26 siswa. Dalam penelitian ini, dilakukan dua kali uji coba yaitu uji coba kelompok kecil (uji coba 1) dan uji coba kelompok besar (uji coba2). Uji coba 1 melibatkan 4 siswa yang diambil dengan menggunakan teknik *sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Uji coba 2 atau implementasi, melibatkan siswa kelas X-4.

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data (1) proses pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam berbasis *Lectore Inspire* bagi siswa kelas X SMA Negeri 4 Berau (2) kualitas (valid dan praktis) pembelajaran berbasis *lectore inspire* untuk siswa kelas X SMA Negeri 4 Berau.

Untuk metode pengumpulan data, Sugiyono (2012) mengatakan dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang dilaksanakan melalui: Angket, lembar

DOI: 10.29408/edc.v12i1.1317

observasi, wawancara dan dokumentasi. Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan dan hasil-hasil yang diketahui. Angket disini merupakan teknik pengumpulandata utama. Adapun angket yang digunakan adalah angket terbuka (jawaban diisi sendiri oleh reviewer) dan tertutup (jawaban sudah ada tinggal dipilih oleh reviewer) yang digunakan untuk menilai produk *Lectora Inspire* yang telah dikembangkan. Penganalisisan data untuk proses pengembangan media dan kualitas media berbasis *lectore inspire* dalam penelitian ini menggunakan dua macam teknik analisis data untuk mengolah dan meinterpretasikan hasil tinjauan ahli dan uji coba produk pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Lectore Inspire*, yaitu dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif.

## HASIL PENELITIAN

### 1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis *Lectora Inspire*

#### a. Analisis

Kegiatan analisis merupakan kegiatan awal dalam penyusunan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Kegiatan ini dilakukan dengan mewawancarai sejumlah siswa dan juga guru SMA Negeri 4 Berau. Tujuan dari tahap ini adalah mencari informasi, menganalisis karakteristik siswa, dan mengetahui bagaimana kegiatan pembelajaran PAI yang dilakukan selama ini di SMA N 4 Berau. Kondisi dalam penelitian ini adalah sekolah yang mempunyai fasilitas yang cukup memadai tapi kurang maksimal dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Penelitian yang terbaru menunjukkan bahwa pengetahuan awal siswa merupakan sebuah subyek patokan yang berpengaruh dalam bagaimana dan apa yang dapat mereka pelajari lebih banyak sesuai dengan perkembangan psikologi siswa (Smaldino dari Dick, carey & amp; carey, 2011). Hal ini akan memudahkan dalam merancang suatu pembelajaran agar penyampaian materi pelajaran dapat diserap dengan optimal oleh peserta didik sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

#### b. Menentukan Standar dan Tujuan

Tahap selanjutnya dalam ASSURE model adalah merumuskan tujuan dan standar. Dengan demikian diharapkan peserta didik dapat memperoleh suatu kemampuan dan kompetensi tertentu dari pembelajaran. Dalam merumuskan tujuan dan standar pembelajaran perlu memperhatikan dasar dari strategi, media dan pemilihan media yang tepat.

Tujuan dan kompetensi pembelajaran menjadi hal yang sangat penting dalam pembelajaran. Standard dan tujuan dalam pembelajaran digunakan sebagai target yang jelas dalam proses pembelajaran. Standar dan tujuan pembelajaran terangkum atau tercantum dalam Silabus dan RPP pelajaran PAI.

#### c. Memilih Strategi, Teknologi, Media dan Bahan Ajar

Pemilihan strategi pembelajaran disesuaikan dengan standar dan tujuan pembelajaran. Selain itu juga memperhatikan gaya belajar dan motivasi siswa yang nantinya dapat mendukung pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat mengandung ARCS model (Smaldino dari Dick, carey & amp; carey, 2001). ARCS model dapat membantu strategi mana yang dapat membangun *Attention*

(perhatian) siswa, pembelajaran berhubungan yang *Relevant* dengan keutuhan dan tujuan, *Convident*, desain pembelajaran dapat membantu pemaknaan pengetahuan oleh siswa dan *Satisfaction* dari usaha belajar siswa. Strategi pembelajaran dapat terlebih dahulu menentukan metode yang tepat

Menurut *Gerlach*, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Media pembelajaran PAI didesain dikembangkan dengan *lectora inspire* dimana tujuannya adalah memberikan pengalaman, kepercayaan diri, mengolah informasi dan memberikan tantangan kepada siswa. Sebelum menggunakan media pembelajaran, terlebih dahulu yang dilakukan adalah memvalidasi produk media pembelajaran. Validasi tersebut meliputi validasi isi, ICT dan Teknologi Pembelajaran.

Hasil penilaian validator menunjukkan bahwa skor yang dihasilkan adalah sebagai berikut,

No	Validator Ahli	Nilai	Kategori
1	Isi pada Media Pembelajaran	91 %	Sangat Layak
2	ICT	79 %	Layak
3	Teknologi Pembelajaran	84 %	layak

Berdasarkan hasil perhitungan skor validasi media pembelajaran, maka masing-masing komponen adalah sebagai berikut; 1) komponen kelayakan materi/ isi media pembelajaran dengan persentase 91, hal ini menunjukkan bahwa komponen materi/isi media pembelajaran sangat layak, 2) komponen kelayakan bidang ICT dengan persentase 79%, termasuk media pembelajaran ICT yang layak, 3) komponen kelayakan teknologi pembelajaran dengan persentase 84% termasuk berkategori layak.

#### **d. Menggunakan Teknologi, Media dan Bahan Ajar**

Langkah berikutnya adalah penggunaan media dan bahan ajar oleh siswa dan guru. Sebelum dimulainya pembelajaran guru mengkondisikan kelas senyaman mungkin sehingga siswa akan merasa nyaman dan aman dalam mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini guru di SMA N 4 Berau menggunakan ruang ICT. Langkah kedua yaitu guru mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu mempersiapkan aplikasi *lectora inspire* di setiap komputer di ruang ICT. Membagikan tutorial pengoperasian media *lectora inspire* kepada siswa dan memberikan penjelasan penggunaan media pembelajaran *lectora inspire*.

#### **e. Mengembangkan Partisipasi Peserta Didik**

Partisipasi berisi kegiatan siswa dalam pembelajaran di dalam kelas diawali dengan kesiapan siswa untuk belajar yaitu siswa duduk dengan rapi di bangku masing-masing, memberikan penghormatan dan mengucapkan salam kepada guru. Guru mengkondisikan kelas sampai siswa siap dalam belajar (nyaman).

Pada kegiatan awal guru memberikan salam, motivasi, melakukan apersepsi dengan menanyakan keadaan siswa serta menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran. Pada kegiatan ini siswa mulai mengoperasikan *lectora inspire*

disertai penjelasan yang diberikan oleh guru. Mengamati video serta gambar-gambar dan materi yang terdapat dalam media pembelajaran *lectora inspire*. Pada kegiatan inti siswa ini dimaksudkan untuk menumbuhkan sikap afektif dan kognitif siswa. Selanjutnya siswa mengerjakan evaluasi yang terdapat dalam media yang bertujuan memberikan tantangan kepada siswa dan menguji siswa terhadap penjelasan materi yang telah diberikan. Tahap akhir siswa bersama guru melakukan tanya jawab sehubungan dengan kompetensi yang diperoleh siswa pada saat pembelajaran.

**f. Evaluasi dan Revisi**

Komponen terakhir model ASSURE untuk pembelajaran yang efektif adalah evaluasi dan revisi. Pada tahap ini siswa diberikan angket respon siswa yang nantinya akan digunakan sebagai bahan revisi atau perbaikan pada masing-masing komponen media pembelajaran.

**2. Kualitas media pembelajaran PAI dengan model literasi melalui *lectora inspire***

Diskusi hasil kualitas media pembelajaran berbasis *lectora inspire* meliputi a) diskusi hasil kevalidan, dan b) diskusi hasil kepraktisan

**a. Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire***

Kevalidan hasil pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini diperoleh dari hasil validasi. Hasil validitas diperoleh dari penilaian validator isi, ICT, dan teknologi pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian tim validator diperoleh 1) validitas isi pada media pembelajaran berbasis *lectora inspire* diperoleh rerata 91% berkategori sangat layak, 2) validitas ICT pada media pembelajaran berbasis *lectora inspire* diperoleh rerata 79% berkategori layak, dan validitas teknologi pembelajaran diperoleh rerata 84% berkategori layak.

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli**

No	Validator Ahli	Nilai	Kategori	Rata-rata%
1	Isi pada Media Pembelajaran	91 %	Sangat Layak	85 %
2	ICT	79 %	Layak	
3	Teknologi Pembelajaran	84 %	layak	

**b. Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire***

Kepraktisan dilihat dari kemampuan siswa menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* tanpa mengalami kesulitan dan siswa merasa senang melakukan instruksi- instruksi yang terdapat dalam media pembelajaran. Hasil kepraktisan diperoleh dari respon siswa, keterlaksanaan RPP, dan kendala lapangan. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Tomlinson bahwa kepraktisan diperoleh melalui a) mencobakan materi ajar sebagai publikasi, b) pengamatan terhadap pemanfaatan saat dipakai, dan c) kemanfaatan setelah dipakai untuk menentukan efek- efek sebenarnya dari materi. Kepraktisan bahan ajar didapat dari beberapa instrument yaitu respon siswa, keterlaksanaan RPP, dan kendala lapangan. Dan hal ini dapat dideskripsikan sebagai berikut.

**Tabel 2. Instrument respon siswa**

KESIMPULAN	Kriteria & hasil	Respon siswa	Keterlaksanaan RPP	Kendala Lapangan	Kriteria Kepraktisan	
	Media	Skor	81%	84%	-	praktis
		Kategori	Positif	baik	teratasi	

pembelajaran yang dikembangkan melalui enam proses yaitu, Analyze Learner (Analisis Pelajar), States Objectives (Menyatakan tujuan), Select Methods, Media, and Material (Pemilihan metode, media dan bahan ajar), Utilize Media and Materials ( Penggunaan media dan bahan ajar), Require Learner Participation (partisipasi pelajar didalam kelas), Evaluated and Revise (penilaian dan revisi).

- a. Proses mengembangkan media pembelajaran pada tahap analisis adalah dengan melakukan wawancara dan diskusi dengan siswa – siswi maupun guru SMA Negeri 4 Berau untuk mengetahui informasi tentang apa yang dibutuhkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Berau.
- b. Proses perencanaan pengembangan media pembelajaran pada tahap *states objectives* adalah dengan merumuskan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan juga indikator pembelajaran PAI. Mempersiapkan materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran PAI berbasis *lectora inspire*.
- c. Mengembangkan produk awal media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada tahap *select methods*, media and material adalah menggunakan media *lectora inspire* sebagai media pengembangan PAI. Kemudian memilih dan membuat materi lalu memasukkan kedalam media pembelajaran *lectora inspire*, memilih video maupun gambar- gambar yang sesuai dengan materi lalu mengupload ke media pembelajaran.
- d. Proses pengembangan media pembelajaran pada tahap *utilize Media and material* adalah dengan melakukan validasi produk, dimana validasi produk terdiri dari tiga kategori yaitu, validasi ahli materi/isi, validasi ahli ICT dan validasi ahli teknologi pembelajaran. Setelah validasi dilakukan kemudian produk akan direvisi sesuai dengan masukan saran serta komentar dari tim validator.
- e. Proses pengembangan media pembelajaran pada tahap *require learner participation* adalah melakukan uji coba media pembelajaran pada kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang anak kelas X, hal ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Setelah uji kelompok kecil kemudian dilakukan revisi produk. Setelah itu dilakukan implementasi atau mengujicobakan produk pada kelompok besar yaitu siswa kelas X-4 yang terdiri dari 26 anak.
- f. Pada proses pengembangan media pembelajaran tahap *evaluated and Revisi* adalah Hasil uji kelompok besar dijadikan bahan revisi sehingga produk siap untuk digunakan dalam pembelajaran PAI. Kemudian dilanjutkan dengan penulisan laporan hasil uji coba produk.

Media pembelajaran diukur kualitasnya meliputi 2 komponen yaitu kevalidan dan kepraktisannya.

- a. Kevalidan media pembelajaran PAI berbasis *lectora inspire* ini diukur melalui validasi ahli materi/isi, ahli ICT, dan ahli teknologi pembelajaran. Validasi isi untuk media pembelajaran berbasis *lectora inspire* berkategori sangat layak, validasi ahli ICT berkategori layak/baik, dan validasi ahli teknologi pembelajaran berkategori

layak/baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran PAI berbasis *lectora inspire* berada dalam kategori valid.

- b. Kepraktisan media pembelajaran diukur melalui perhitungan respon siswa, pengamatan keterlaksanaan RPP, dan pengamatan kendala ruangan. Berdasarkan analisis kepraktisan media pembelajaran diperoleh hasil respon siswa yaitu siswa memberikan respon yang positif, keterlaksanaan RPP berkategori baik, dan kendala lapangan teratasi, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran PAI berada dalam kategori praktis.

## DAFTAR PUSTAKA

Arief S. Sadiman, dkk. (2011), *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*: Jakarta, Rajawali Pers.

Mas'ud , Muhammad.(2012) *Membuat Media Pembelajaran dengan Lectora Inspire* : Yogyakarta, PT Skripta Media Creative.

Nana sudjana dan Ahmad Rivai, (2001). *Media Pembelajaran,:* Bandung, Sinar Baru Algesindo.

Rusman. (2012) *Belajar dan Pembelajaran Berbasis computer*: Bandung, Alfabeta.

Smaldino, Sharon. (2011). *Teknologi Pembelajaran Dan Media untuk Belajar*: Jakarta, Kencana Prenada Media Group.

Sugiyono. (2008) *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan Kuantitatif, Kualitatif,dan R & D)*: Bandung, Alfabeta