

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Konseptual

2.1.1 Konsep Pengembangan

Sugiyono (2017) menuliskan metode penelitian dan pengembangan bisa dimaknai yakni teknik ilmiah dalam memproduksi, meneliti, merancang serta memeriksa validitas produk yang diciptakan. Metode ini sudah banyak dipakai oleh para peneliti di berbagai ilmu terapan. Putra (2015 : 67), menyatakan “Research and Depelopment ialah metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, ataupun menguji keefektifan produk, model, ataupun metode/ strategi/ teknik yang lebih baru, unggul, produktif, efektif, bermakna serta efisien,”. Hasil yang didapatkan dapat berupa model atau produk yang valid. Sedangkan menurut Saputro (2016:8) Research and Depelopment ialah metode penelitian yang mewujudkan suatu produk pada keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan khusus yang mempunyai efektifitas atas suatu produk tersebut. Dalam bidang pendidikan telah banyak dilakukan penelitian ini. Ada berbagai jenis model pengembangan yang dikembangkan oleh para ahli yakni Model *ADDIE*, *Borg & Gall*, *ASSURE*, lima tahap, dan Model *4D*.

Model pengembangan 4D ini dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). 4D ialah singkatan atas *Design*, *Define*, *Dissemination*, dan *development*. Sugiyono (2017 :37) menerangkan tahapan model 4D yakni yang pertama *Define* (Pendefenisian) dalam tahap ini memuat kegiatan dalam menentukan produk apa

yang akan dikembangkan, disertai karakteristiknya. Tahap ini ialah aktivitas analisis keperluan yang dilaksanakan dengan research dan studi literatur. Kedua *Design*(Perancangan)pada tahap ini memuat aktivitas untuk membentuk gambaran pada produk yang sudah ditentukan.Ketiga *Development*(Pengembangan) Pada tahap ini memuat aktivitas membentuk gambaran sebagai produk serta menguji validitas produk dengan berulang hingga diciptakan produk selaras pada karakteristik yang ditentukan. Dan yang keempat *Dissemination (Diseminasi)* Pada tahap ini memuat aktivitas menyebarluskan produk yang sudah teruji untuk digunakan orang lain.

Berdasarkan model-model pengembangan media tersebut, penulis menggunakan model pengembangan 4D (Thiagarajan) dalam pengembangan media berbasis *Lectora Inspire*karena model 4D yakni model yang sistematis. Hal ini memudahkan untuk melaksanakan proses pengembangan media pembelajaran.

2.1.2. Konsep Multimedia

Multimedia jika ditinjau pada bahasanya terbagi 2 kata yakni multi serta media. Multi bermakna lebih dari satu ataupun banyak. media ialah bentuk jamak dari medium yang bermakna alat ataupun sarana wadah. definisi yang lain dinyatakan oleh Gagne dan Briggs, media yakni komponen sumber belajar ataupun peralatan fisik yang berisi materi belajar di lingkungan pembelajaran yang mampu merangsang siswa dalam pembelajaran. Sedangkan, menurut National Education Association/ NEA, menyatakan media ialah bentuk komunikasi baik literal ataupun audiovisual disertai peralatannya (Angelina & Hamdun, 2019).

Definisi multimedia bisa didefinisikan menjadi transmisi data serta manipulasi apapun bentuk informasi baik yang berbentuk teks, gambar, video, audio, angka ataupun kata kata di mana pada dunia komputer bentuk informasi tersebut diolah dalam bentuk data digital (Jarot.S & Ananda, 2009). Hal ini sejalan pendapat Vaughan pada artikel Rukimin (Rukimin, 2016), di mana ia mengatakan bahwa multimedia adalah kombinasi gambar, animasi, teks, seni suara, serta video yang dibuat dengan komputer ataupun dibuat secara digital.

Hofetter menyatakan bahwasanya multimedia tak selalu melibatkan penggunaan komputer membentuk serta menyatukan gambar bergerak (animasi serta video), teks, grafik, serta audio. Ini juga melibatkan penggabungan link dan alat yang memperkirakan user berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi satu sama lain. (Binanto, 2010).

A Unsur-unsur Multimedia

Unsur – unsur pendukung pada Multimedia yakni :

- a. Teks Bentuk data multimedia yang sangat mudah dikontrol serta disimpan yakni teks. Teks mampu membentuk kata, narasi ataupun surat pada multimedia yang menampilkan bahasa kita. Fungsi aplikasi multimedia menentukan jumlah teks yang diperlukan. Empat jenis teks umumnya dikenal: teks hasil *scan*, teks *elektronik*, teks *hyperteks*, serta teks cetak.
- b. Grafik Alasan untuk memakai gambar ketika publish ataupun presentasi multimedia sebab gambar bisa menyampaikan serta meringkas data kompleks secara teknik terbaru serta lebih berguna. Multimedia membantu kita melaksanakan hal ini, ialah saat gambar grafis menjadiii objek suatu

link. Grafis sering kali muncul sebagai *backdrop* (latar belakang) sebuah teks guna menghadirkan kerangka yang mempermanis teks. Secara umum ada lima macam gambar atau grafik yaitu gambar vektor (*vector image*), gambar *bitmap* (*bitmap image*), *clip art*, *digitized picture* dan *hyperpicture*.

- c. Bunyi ataupun Sound Bunyi ataupun sound di komputer multimedia, khususnya pada aplikasi bidang bisnis dan game sangat bermanfaat. Komputer multimedia tanpa bunyi hanya disebut unimedia, bukan multimedia. Bunyi atau sound dapat kita tambahkan dalam produksi multimedia melalui suara, musik dan efek-efek suara. Beberapa jenis objek bunyi yang biasa digunakan dalam produksi multimedia yakni format waveform audio, compact disk audio, MIDI sound track dan mp3.
- d. Video ialah rekaman gambar hidup ataupun gambar bergerak yang saling berurutan. Terdapat dua macam video yaitu video analog dan video digital. Video analog dibentuk dari deretan sinyal elektrik (gelombang analog) yang direkam oleh kamera dan dipancarluaskan melalui gelombang udara. namun video digital dibentuk dari sederetan sinyal digital berbentuk yang menggambarkan titik menjadi rangkaian nilai minimum atau maksimum.
- e. Animasi Dalam multimedia, Animasi merupakan cara komputer untuk menciptakan gerak di layar. Terdapat 9 jenis animasi: animasi frame, animasi sel, animasi spline, animasi sprite, animasi lintasan, animasi karakter, animasi morphing, animasi komputasi, serta vector.

B Manfaat dari Multimedia

1. mampu memperjelas materi ataupun informasi yang diberikan.
mampu meningkatkan motivasi agar semakin paham isi dari materi yang diberikan.
2. mampu mempermudah agar paham serta fokus isi pada materi yang diberikan.
3. Mampu mengulang materi yang diberikan. mampu meningkatkan rasa keingintahuan individu terkait materi ataupun informasi yang diberikan.
4. mampu meningkatkan tanggapan ketika mempelajari isi dari materi yang disajikan.

Adapun manfaat multimedia terhadap kehidupan sehari-hari yakni:

1. Manfaat Multimedia Dalam Bidang Pendidikan pada bagian pendidikan sangat luas, tak hanya dipakai menjadi alat bantu pendidik untuk menjelaskan materi pelajaran, multimedia dipakai guna memajukan fokus peserta didik untuk paham isi materi pelajaran. Sementara itu, multimedia juga bisa sebagai wadah hiburan, menjadikan belajar semakin interaktif dan menarik, dan membuat materi pelajaran terlihat lebih modern dan penuh ilmu pengetahuan.
2. Manfaat Multimedia Dalam Bidang Kesehatan, Multimedia kesehatan bermanfaat pada petugas medis karena mereka dapat melihat detak jantung, tekanan darah, serta organ pasien. Ini membuat informasi yang diberikan semakin informatif dan detail.

3. Manfaat Multimedia Dalam Bidang Transportasi, Dalam industri transportasi, multimedia sangatlah berguna. contohnya, mereka dapat memperlihatkan data penting seperti jadwal pemberangkatan dan penerbangan. Kru transportasi, penumpang, petugas terminal, bandara, stasiun, serta pelabuhan dapat menerima informasi yang lebih informatif, tidak membosankan, serta tentu saja menyenangkan dengan kehadiran multimedia.
4. Manfaat multimedia dalam bidang perfilman mengkaji mengenai manfaat multimedia pada dunia perfilman sangatlah banyak, sebab agar bisa menciptakan film yang menyenangkan dan bermakna dihati para penonton, efek-efek multimedia wajib untuk dimasukan, sampai untuk menciptakan film yang menyenangkan serta bermakna bagi penonton, efek multimedia seperti audio, video, gambar, teks, dan animasi harus disertakan. mengkaji mengenai manfaat multimedia di dunia perfilman sangatlah banyak .
5. Manfaat multimedia di dalam bidang perbankan menggunakan multimedia guna memperlihatkan informasi yang lebih menyenangkan serta semakin mendidik. dalam memperlihatkan informasi kurs mata uang, pengenalan fitur layanan, pengumuman, serta hal-hal lainnya, misalnya.
6. Manfaat multimedia dalam bidang bisnis Mengemas suatu produk atau layanan dengan cara yang lebih informatif dan menaikannya merupakan elemen yang sangat penting dalam bisnis.. Dengan cara ini, pelanggan sasaran dan mitra bisnis kami dapat dengan mudah mengerti, memahami, dan tertarik dengan barang dan jasa yang kami tawarkan.

2.1.3. Konsep Lectora Inspire

Keutuhan media ataupun sarana dipakai sangat memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Semakin bervariasi media yang dipakai, materi pembelajaran lebih mudah didapat siswa. Hal itu diakibatkan oleh fakta bahwa variasi dan keragaman modalitas belajar peserta didik dapat diakomodasi melalui penggunaan berbagai media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran merupakan suatu teknik yang digunakan guru guna memajukan prestasi belajar murid. Diharapkan bahwa pemakaian media pembelajaran membantu siswa mengerti dan memahami proses pelaksanaan belajar yang dilaksanakan pendidik.

Multimedia bisa mewakili apa yang belum dapat disampaikan guru dalam proses pembelajaran bisa lebih efisien serta efektif. *Lectora inspire* adalah program yang efektif dalam media pembelajaran. Ini adalah software pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang mudah digunakan sebab tidak membutuhkan pengertian bahasa pemrograman yang modern.

Dengan menggunakan *Lectora Inspire*, Materi pembelajaran didesain sekreatif mungkin, bisa memperlihatkan video, gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran, dan pendidik bisa menyusun materi uji di dalamnya. Pelaksanaan pembelajaran semakin menyenangkan serta bermakna yang berdampak terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik.

Lectora Inspire yakni perangkat lunak *Authoring Tool* pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation. Pendirinya ialah Timothy D. Loudermik di Cincinnati, Ohio, Amerika Serikat tahun 1999. “Pada tahun 2000 *Lectora* menjadi yang pertama sistem *authoring* AICC

bersertifikat di pasar, *Lectota Inspire*, dapat menyatukan *flash*, merekam video, menyatukan gambar, serta mengambil gambar pada layar. (Mas' ud.2014:1).

Program *Lectora Inspire* memiliki sejumlah fungsi serta keunggulan sebagai program aplikasi pendidikan yang mudah serta bisa dipakai oleh siapa pun. Hampir sama dengan program aplikasi *Microsoft Power Point* dan *Adobe Flash*. Ketiga program itu mempunyai berbagai manfaat pada dunia pendidikan. Meskipun *Lectora Inspire* dibuat guna menciptakan konten *e-learning*, program aplikasi ini juga cocok untuk pembelajaran secara mandiri. Program *Lectora Inspire* memungkinkan orang awam yang belum pernah membuat media pembelajaran dapat melakukannya.

Wulandari (2017:4) mengatakan bahwa Selain itu, *Lectora Inspire* memiliki sejumlah *software* yang bisa mendorong penggunaanya. Berbagai *software* yang bisa digunakan ketika instalasi adalah *Flypaper*, *Camtasia*, dan *Snagit*.

Flypaper dapat dipakai guna menyatukan video, gambar, animasi flash, transisi, *memori game*, efek spesial, dan sebagainya. Dengan kemampuan untuk menghasilkan file dalam format swf, program ini bisa dengan mudah diintegrasikan dengan *Lectora Inspire*. *Camtasia* dipakai dalam merekam langkah-langkah yang kita laksanakan di layar monitor.

Software ini bisa dipakai dalam mengedit video dan bisa dipulish sebagai standar format-format video. *Snagit* menangkap apa yang terdapat di layar monitor dan mengubahnya menjadi gambar. Anda juga dapat menggunakannya sebagai

fasilitas print *screen*. *Snagit* juga bisa dijadikan dalam berbagai bentuk file gambar dan dipakai guna menyatukan berbagai gambar menjadi satu.

Adapun kegunaan atas *Lectora Inspire* didasarkan Wulandari (2017:4) yakni :

1. Sistem pembelajaran lebih menarik
2. bisa memakai suara, teks, video animasi di suatu kesatuan
3. bisa memvisualisasikan materi yang abstrak
4. Media penyimpanan yang relative fleksibel serta murah
5. Membawa objek yang sangat besar ataupun berbahaya dalam lingkungan kelas
6. Menampilkan objek yang tidak bisa dilihat oleh mata telanjang.

Menurut Shalikhah (2017:13) terdapat tujuan manfaat dari *Lectora Inspire*, diantaranya adalah yakni :

1. Guru bisa membentuk dan menyampaikan materi ajar dengan tampilan harus melaksanakan programing
2. Guru bisa melaksanakan pemeriksaan mengenai materi ajar yang disampaikan, pada beberapa macam bentuk teks seperti pilihan berganda, benar /salah, menyelaraskan (*matching*), trik dan tempatkan (*drag and drop*), isian singkat (*fill in the blank*), dan *hot spot*
3. Guru/murid bisa mengakses materi ajar /uji yang diperlukan baik secara *offline* ataupun *online*
4. Mampu menggunakan suara, teks, video, animasi pada suatu kesatuan
5. Mampu memvisualisasikan materi yang abstrak.

6. Membawa objek yang sangat besar ataupun berbahaya pada lingkungan kelas.
7. menampilkan objek yang tidak bisa dilihat oleh mata telanjang.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwasanya *Lectora Inspire* memiliki banyak manfaat yang bisa mempermudah guru membentuk dan menyajikan materi, mempermudah guru melakukan pengujian terhadap materi ajar, dan peserta didik mudah untuk mengakses materi tanpa harus tatap muka langsung dengan guru.

Lectora Inspire terdapat berbagai keunggulan daripada *authoring tool e-learning* lainnya. *Lectora Inspire* menerima lima reward pada tahun 2011 untuk produk *e-learning*, inovasi, alat pembuat, alat presentasi terbaik, serta teknologi *e-learning* terbaik. Sehingga wajar lebih dari 50 perusahaan atau instansi di dunia memilih *Lectora Inspire* (Mas'ud, 2014:4).

Berikut ini adalah keunggulan *Lectora Inspire* seperti yang diutarakan oleh Mas'ud, (2015:5) yakni :

1. *Lectora Inspire* sangat sederhana dan bisa digunakan oleh pendidik ataupun orang yang belum terbiasa dengan bahasa pemrograman kompleks.
2. *Lectora Inspire* multifungsi, bisa dimanfaatkan dalam membentuk *website*, konten *e-learning interaktif*, serta profil perusahaan ataupun presentasi produk
3. Fitur *Lectora Inspire* sangat mempermudah user pemula guna membuat pembelajaran multimedia, yaitu video dan audio.
4. Template *Lectora Inspire* cukup lengkap

5. *Lectora Inspire* menyiapkan media *library* yang lebih membantu user
6. *Lectora Inspire* sangat memperkirakan pengguna guna mengkonversi presentasi *Microsoft Power Point* ke konten *e-learning*
7. *Lectora Inspire* mempersiapkan 8 tipe pertanyaan yang mudah diimplementasikan beserta nilai di akhir evaluasi
8. Konten yang dikembangkan *Lectora Inspire* bisa dipublikasikan ke berbagai *output* seperti *HTML, single file executable(.exe.), CD-ROM*, maupun standar *e-learning* seperti *SCORM DAN AICC*

Keunggulan *lectora inspire* juga dikemukakan oleh Joesolo (2013:1) berikut diantaranya adalah :

1. *Lectora Inspire* dapat digunakan guna membentuk website, konten *e-learning* interaktif, dan presentasi.
2. Perangkat lunak *lectora* dapat di publikasi konten ke berbagai format, misalnya *CD-ROM, executable, HTML, single file*, dan standar *e-learning* misalnya *SCRROM* serta *AICC*.
3. *Lectora Inspire* kompatibel dengan beberapa sistem pembelajaran (*LMS*)
4. Memiliki berbagai fitur yang bisa dipakai guna pengembangan media selaras keperluan
5. Memiliki berbagai template
6. Didukung sarana pendukung lain, misalnya *snagit, camtasia, serta flypaper*
7. Dapat membuat soal ataupun kuis dengan mudah

Didasarkan uraian diatas bisa dirangkum bahwasanya *Lectora Inspire* memiliki keunggulan yang bisa digunakan pendidik ataupun siapa pun yang

belum mahir memakai bahasa pemrograman, dapat dipakai guna membentuk kontene *learning*, website, serta presentasi, *lectora inspire* memiliki templet yang cukup lengkap sehingga mempermudah pengguna media ini bagi pemula.

Walaupun mempunyai sejumlah kelebihan, *Lectora Inspire* juga memiliki keterbatasan. Menurut Mas'ud (2014) *Lectora Inspire* memiliki keterbatasan antara lain :

1. *Agen Help* memerlukan *Flash Player* 8.0 ataupun di atasnya
2. *Microsoft internet Exploler* 6.0 ke atas, *Firefox* 1.0 ke atas, *safari* 1.2 ke atas, serta *Google Chrome*
3. *Lectora Inspire* juga memerlukan *Microsoft Direct X* 9 ataupun terupgrade pada *Camtasia*, *Microsoft*

Sementara itu *Lectora Inspire* seringkali diinstal langsung ke komputer, sehingga ukuran file intalasi yang cukup besar (sekitar 800 MB) kadang-kadang memperlambat komputer.

Program aplikasi *Lectora Inspire* memiliki empat bagian utama pada *user inferface (UI)* ataupun tampilan antara muka user, yakni *Menua*, *Toolbar*, *Title Explorer* dan *Page/Halaman*. Mas'ud (2014)

2.1.4. Materi Sejarah

Pada Fase F, murid di Kelas XI dan bisa mengembangkan konsep-konsep dasar sejarah dalam membahas peristiwa sejarah pada lintasan lokal, nasional, dan global. murid dapat menganalisis dan mengevaluasi beberapa peristiwa sejarah di Indonesia yang bisa dihubungkan ataupun dihubungkan pada peristiwa lain di dunia pada periode yang sama, seperti Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa

Indonesia, Pergerakan Kebangsaan Indonesia, Pendudukan Jepang di Indonesia, dan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Mereka dapat melakukan ini melewati literasi, diskusi, kunjungan langsung ke tempat bersejarah, dan research berbasis proyek kolaboratif.

Murid Kelas XI bisa memakai sumber primer dan sekunder guna melaksanakan research sejarah dengan diakronis dan/ataupun sinkronis, dan kemudian mengkomunikasikannya melalui lisan, tulisan, dan/atau media lainnya. Mereka juga bisa menyajikan, menganalisis, dan menilai peristiwa sejarah, serta memahami nilai-nilai yang terdapat di dalamnya.

Sampai akhir fase kelas XI, siswa akan memiliki kemampuan untuk mengembangkan konsep sejarah yang bisa dipakai dalam membahas peristiwa sejarah; mengidentifikasi peran individu ataupun kelompok masyarakat pada mewujudkan dan menggerakkan sejarah; mengidentifikasi peristiwa yang terjadi di Indonesia serta mengaitkannya dengan peristiwa di seluruh dunia pada periode yang sama; dan menemukan dan menganalisis pola perkembangan, keberlanjutan, perubahan, dan pengulang.

Murid dapat melaksanakan hal-hal berikut: mengevaluasi serta menganalisis peristiwa sejarah dengan diakronis (kronologi) yang menekankan proses /ataupun sinkronis yang menekankan struktur; mengaitkan peristiwa sejarah dengan kehidupan sehari-hari; dan menempatkannya dalam konteks zamannya.

Mengevaluasi serta menganalisis peristiwa sejarah dari sudut pandang masa lalu, saat ini, serta masa depan; menganalisis maupun mengevaluasi peristiwa

sejarah dari sudut pandang kemajuan, perubahan, keberlanjutan, dan keberulangan; memahami nilai ataupun manfaat dari peristiwa sejarah.

Mengamati dan mengevaluasi peristiwa sejarah di tingkat lokal, nasional, serta global; mengidentifikasi hubungan antara peristiwa sejarah di tingkat lokal, nasional, dan global.

Sampai ujung fase kelas XI, siswa akan memiliki kemampuan untuk memahami fakta-fakta sejarah dan memahami bagaimana peristiwa tersebut terkait dengan masa lalu, masa kini, serta masa depan; menghubungkan peristiwa-peristiwa tersebut dengan realitas sosial dan mengevaluasi peristiwa-peristiwa tersebut; memahami nilai-nilai yang terdapat pada peristiwa-peristiwa tersebut; dan menjadi lebih tertarik untuk mengunjungi dan menjaga artefak atau situs-situs sejarah.

Pada masa ini, siswa memiliki kemampuan untuk melakukan penelitian sejarah melalui proses mencari sumber (heuristik), kritik serta seleksi sumber (verifikasi), analisa serta sintesa sumber (interpretasi), serta penulisan sejarah (historiografi). Mereka juga dapat menulis biografi tokoh sejarah.

2.2. Penelitian yang Relevan

1. Hasil penelitian Tinton Dwi Santoso yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Lectora Inspire Materi Asmaul Husna pada Siswa Kelas VII di MTs Negeri 1 Bantul* menyatakan bahwasanya kecocokan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dikategorikan sangat cocok untuk dipakai. Hasil ini ditinjau didasarkan skor keseluruhan

penelitian media pembelajaran didapatkan rata-rata penilaian sejumlah 3,41 yang tergolong sangat layak. Sehingga, media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* sangat layak digunakan didalam penyelenggaraan pembelajaran.

2. Hasil penelitian Eva Tri Rusyanigtyas yang berjudul *Pengembangan Aplikasi Lectora Inspire Dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Kelas X SMA Braduren Purwokerto* menunjukkan bahwa media pembelajaran *Lectora Inspire* efektif digunakan ketika pelaksanaan pembelajaran. Hal itu bisa ditinjau melalui hasil penilaian validasi ahli materi dengan skor 4,7 kategori sangat baik, ahli media dengan skor 4,63 kategori sangat baik, guru dibidang studi dengan skor 4,18 dengan kategori baik. Dengan bigitu, sudah terbukti bahwa media *Lectora Inspire* menjadikan salahsatu inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran di kelas.
3. Hasil penelitian Norma Dewi Shalikhah yang berjudul *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif* menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh penggunaan media. Baik itu bahan ajar cetak, modul, bahan ajar audio, bahan ajar audivisual, ataupun bahan ajar interaktif. Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa dalam memahami dan menerima pembejaran yang diterangkan oleh guru. *Lectora Inspire* adalah program yang efektif pada pembentukan media pembelajaran dan ialah *software* pengembangan belajar elektronik (*e-learnin*) yang murah

digunakan dan dipakai sebab tidak membutuhkan pemahaman bahasa pemrograman yang modern. Menggunakan *Lectora Inspire*, materi-materi dalam pembelajaran disusun se-efektif mungkin agar memikat perhatian murid dan murid sangat mudah guna mengerti. Dapat membuat video, gambar animasi yang berkaitan pada materi yang diajarkan dan pendidik bisa membentuk materi uji didalamnya. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran semakin menarik dan berarti maka berdampak atas kemajuan prestasi belajar murid.

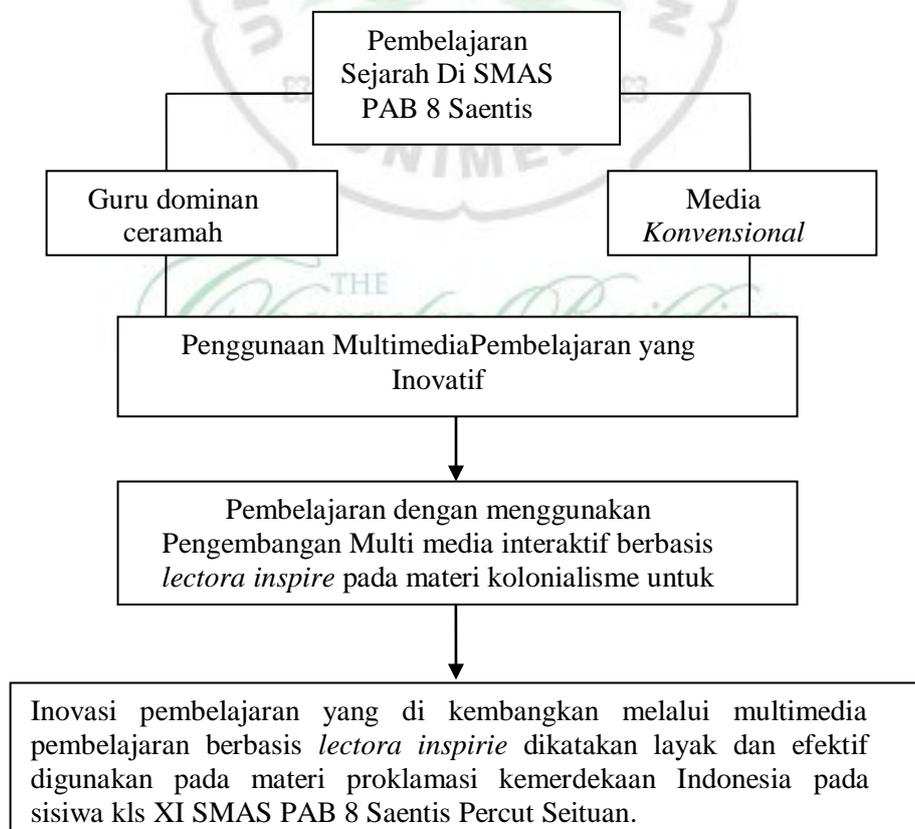
4. Hasil penelitian Ahmad Muzakky yang berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model Assure* menunjukkan bahwasanya pemakaian media pembelajaran interaktif ialah suatu teknik yang bisa dipakai pendidik dalam memajukan prestasi belajar murid. *Lectora Inspire* yakni program yang efektif pada pembentukan media pembelajaran bahkan merupakan *software* pengembangan belajar elektronik yang mudah dilaksanakan dan dipakai sebab tidak membutuhkan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih. Dengan adanya *Lectora Inspire*, proses belajar akan lebih efisien serta efektif maka mampu memajukan tingkat belajar murid.

2.3. Kerangka Berpikir

Guna memperoleh program pembelajaran yang layak. Media belajar yang dikembangkan penulis didasarkan masukan terhadap indentifikasi masalah kepentingan dalam memberikan keyakinan dan kelayakan bahwa pengembangan media pembelajaran memudahkan belajar pada murid serta pendidik user.

Hasil yang diharapkan dari pengembangan media ini yakni mengembangkan dan membentuk media belajar yang layak dan selaras pada kebutuhan belajar. Dengan adanya media belajar interaktif yang dikemas dalam dalam *software Lectora Inspire*, murid tidak akan bosan dan lebih termotivasi ketika belajar serta dapat menaikkan minat dan keinginan murid ketika pembelajaran maka bisa menaikkan hasil belajar murid itu sendiri.

Didasarkan penjelasan tersebut maka diduga media pembelajaran berlandaskan *Lectora Inspire* yang dikembangkan cocok dipakai pada materi Proklamasi Kemerdekaan pada murid kelas XI IPS SMAS PAB 8 SEINTIS PERCUT SEITUA, agar lebih jelas bisa ditinjau dalam gambar 2.1 yakni :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

Pembuatan media pembelajaran yang dikemas pada *software Lectora Inspire*, diharapkan mampu merangsang pengguna untuk menjelajahi seluruh isi pembelajaran karena *software Lectora Inspire* ini bisa memperlihatkan teks, gambar, audio dan video pembelajaran yang memikat secara bersamaan. Media ini juga memperkirakan terwujudnya kondisi pembelajaran yang tidak terganggu oleh waktu dan tempat dan dengan memakai media ini murid bisa belajar dimana saja.

