

Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik

Jane Cristi Faradilah Merinda Karno¹, Muhammad Turhan Yani², Raden Roro Nanik Setyowati³

¹ Universitas Negeri Surabaya, Indonesia; jane.21014@mhs.unesa.ac.id

² Universitas Negeri Surabaya, Indonesia; muhammadturhan@unesa.ac.id

³ Universitas Negeri Surabaya, Indonesia; naniksetyowati@unesa.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

Learning Media Development;
Lectora Inspire;
Critical Thinking

Article history:

Received 2023-01-10

Revised 2023-02-11

Accepted 2023-03-29

ABSTRACT

This research is a development research, namely the development of learning media with Lectora Inspire to improve the critical thinking skills of class VI students. This type of research is research and development (R&D) using the 4D model, namely Define, Design, Develop and Disseminate. Researchers used a Pre-Experimental Design in the form of a One-shot Case Study. The subjects of this study were 37 students of class VI B at SDN Wonokusumo VI/45 Surabaya for the 2022/2023 academic year. Research produces learning media with a decent Lectora Inspire that meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness. In the trial, the classical learning completeness was 91.89%.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Jane Cristi Faradilah Merinda Karno¹

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia; jane.21014@mhs.unesa.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan yang dikemukakan oleh Achmad Munib (dalam Solichah & Mariana, 2018) adalah usaha secara sadar dan sistematis yang digunakan seseorang yang dipercayai sebuah pertanggung jawaban untuk mempengaruhi peserta didik agar memiliki tabiat serta sifat-sifat yang sesuai dengan cita-cita pendidikan. Menurut Faturrahman (2012) Pendidikan mencakup segala upaya pendidik untuk mengalihkan pengalaman, pengetahuan, dan keterampilannya kepada peserta didiknya untuk membantunya mengembangkan bakat, potensi, dan keterampilannya agar dapat menjalani kehidupannya secara maksimal. Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional "Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa." Berkarakter, sehat, berpengetahuan luas, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Udin S Winataputra, 2019).

Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat berperan dalam pencapaian tujuan Pendidikan Nasional. Edmonson (Rahayu, 2010) berpendapat bahwa kewarganegaraan adalah studi tentang hak dan tanggung jawab warga negara dalam hubungannya dengan pemerintah. Hal ini secara jelas dinyatakan dalam Pembukaan dan

Batang Tubuh UUD NRI 1945. UUD NRI Tahun 1945 menurut Anggoro (2007) merupakan hukum dasar negara Republik Indonesia. Aturan dan pedoman penyelenggaraan kehidupan bermasyarakat dan bernegara rakyat Indonesia tercantum dalam UUD NRI Tahun 1945. Namun masih banyak masyarakat khususnya pelajar Indonesia belum sepenuhnya mengaplikasikan hukum dasar tersebut. Sehingga di sini peran guru PPKn yang harus mengemas pembelajaran PPKn semenarik mungkin sesuai dengan kecanggihan teknologi yang ada saat ini. Namun masih ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi guru.

Hasil observasi awal yang dilakukan pada 2 September 2022 di kelas VI SDN Wonokusumo VI/45 Kegagalan pembelajaran PPKn disebabkan oleh beberapa hal, antara lain peserta didik hanya dituntut untuk menghafal materi PPKn sehingga pembelajaran menjadi monoton dan membosankan bagi mereka. Peserta didik yang dalam keadaan bosan system akalnya tidak dapat bekerja sebagaimana yang diharapkan dalam memproses item-item informasi atau pengalaman baru, sehingga kemajuan belajarnya seolah-olah "jalan di tempat" (Suprijono et al., 2016). Selain itu hasil observasi yang diperoleh yaitu guru tidak memberi kesempatan kepada peserta didiknya untuk menggunakan pemikiran divergen atau konvergen untuk mengatasi permasalahan yang erat kaitannya dengan materi yang mereka pelajari.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006, ruang lingkup pembelajaran pada kelompok mata pelajaran iptek dirancang untuk menumbuhkan pemikiran ilmiah yang kritis, kreatif, dan mandiri di samping penguasaan kompetensi iptek yang maju. Akibatnya, pendidik harus membekali peserta didik dengan keterampilan berpikir kritis yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang akan mereka hadapi sehari-hari.

Realitas kehidupan yang tak terhindarkan membutuhkan pemikiran kritis dari setiap orang ketika menangani masalah. Seseorang dapat mengatur, memodifikasi, mengubah, atau meningkatkan pemikirannya melalui pemikiran kritis, yang memungkinkannya membuat keputusan yang akan mengarah pada perilaku yang lebih tepat. Splitter (1991) mengatakan orang yang berpikir kritis mampu menalar mengenai kualitas dari apa yang dilihat, didengar, ataupun pikirkan karena mereka berpikir dan bertindak dengan cara yang normatif. Oleh karena itu, guru memiliki tanggung jawab untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya.

Jika digunakan model pembelajaran yang tepat, media bisa dilakukan guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didiknya secara maksimal. Sesuai dengan pendapat Herrington (1999) kemampuan berpikir tingkat tinggi bisa dikembangkan melalui penggunaan media interaktif dalam pendidikan. Para ahli meyakini bahwa guru akan mampu melatih kemampuan berpikir peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran di abad 21 ini.

Constantinescu (2007) mengemukakan bahwa Media mengacu pada sistem komputer yang memakai beberapa jenis informasi berupa grafik, teks, suara, animasi, video serta interaksi. Selain itu menurut Suyanto (2005) media interaktif merupakan aplikasi yang memuat semua elemen multimedia yang ada, dan pengguna diberi kebebasan dalam mengontrol serta menganimasikannya elemen. Media bisa membantu guru dalam pembelajaran inovatif guna meningkatkan kemampuan peserta didiknya dalam berpikir ilmiah secara kritis, kreatif dan mandiri. Salah satu media interaktif yaitu berbasis *Lectora Inspire*.

Menurut Mas'ud bahwa *Lectora Inspire* ialah aplikasi dalam membuat konten *e-learning* yang dikembangkan oleh Perusahaan Trivians. *Lectora Inspire* bisa digunakan untuk mengkombinasikan flash, merekam video, menggabungkan gambar serta tangkapan layar. Menurut Sudijarto Hasil belajar adalah tingkat pernyataan yang dicapai peserta didik selama proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Dengan demikian ditetapkan bahwa Media Pembelajaran *Lectora Inspire* untuk pembelajaran PPKn yang dikembangkan layak serta bisa dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurhalim, Sa'odah, dan Rahmawati.

Berdasarkan paparan diatas maka rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimana kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas VI SDN Wonokusumo VI/45 Surabaya. Sehingga tujuan

dari penelitian ini yaitu menghasilkan media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* yang layak, praktis serta efektif guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas VI SDN Wonokusumo VI/45 Surabaya.

2. METODE

Berdasarkan pada tujuan penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Menurut Saputro (2017) Metode *Research and Development* (R&D) adalah jenis penelitian yang menghasilkan penciptaan produk padabidang keahlian tertentu, disertai dengan dihasilkannya produk sampingan tertentu dan produk yang efektif. Subjek penelitian ini peserta didik kelas VI pada tahun pelajaran 2022/2023. Pengumpulan data selama proses pembelajaran berlangsung, media *Lectora Inspire* dengan metode observasi, angket, tes dan dokumentasi. Tahap-tahap pengembangan perangkat pembelajaran penelitian ini secara rinci dijelaskan yaitu tahap pendefinisian, tahap perencanaan, tahap pengembangan dan tahap penyebaran. Teknik analisis data memafaatkan proses penyusunan serta analisis data berdasarkan hasil pengumpulan data untuk mendapatkan data yang dapat diandalkan yang dapat dibagikan kepada orang lain (Sugiyono, 2016).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran ialah alat yang berfungsi sebagai saluran atau perantara pesan yang menyampaikan ilmu pengetahuan dari berbagai sumber kepada penerimanya. Aplikasi *Lectora Inspire* digunakan sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini. Isinya meliputi materi UUD 1945, soal latihan, dan evaluasi.

1. Media *Lectora Inspire* dinyatakan layak apabila memenuhi 3 kriteria yaitu valid, praktis, dan efektif (Nieveen, et.al., 1999).
2. *Lectora Inspire* adalah program aplikasi untuk membuat materi pendidikan dan presentasi.
3. Berpikir kritis adalah aktivitas berpikir logis serta reflektif dalam menganalisis, membuat makna, keputusan dan kesimpulan dalam menyelesaikan masalah.
4. Materi PPKn tentang UUD NRI Tahun 1945 adalah hukum dasar negara Republik Indonesia.

Peneliti melakukan penelitian ini dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VI (Enam) SDN Wonokusumo VI/45 Surabaya di semester 2 pada tahun ajaran 2022/2023 yaitu sebanyak 37 orang.

Penelitian dilakukan pada semester 2 tahun pelajaran 2022/2023 tempat penelitian di laksanakan SDN Wonokusumo VI/45 Kelurahan Wonokusumo Kecamatan Semampir Kota Surabaya.

Untuk mengembangkan perangkat penelitian ini menggunakan Model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) mencakup (1) pendefinisian, (2) perencanaan, (3) pengembangan, (4) penyebaran.

Metode penelitian eksperimen merupakan salah satu metode kuantitatif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Pre-Experimental Design* yang bentuknya berupa *One-Shot Case Study*. Dalam desain ini terdapat suatu kelompok diberi *treatment/* perlakuan, dan selanjutnya diobservasi (O) hasilnya (*treatment* adalah sebagai variabel independent, dan hasil adalah sebagai variabel dependen). Berikut tabel desain eksperimen *One-Shot Case Study*.

Tabel Pre-Experimental Design One-Shot Case Study

X O

X = Treatment yang diberikan (variabel independent)

O = Observasi (variabel dependen)

Pengumpulan data selama proses pembelajaran berlangsung, media *Lectora Inspire* dengan metode berikut.

1. Observasi
Pengamatan langsung serta pencatatan secara sistematis terhadap obyek yang diteliti merupakan suatu pendekatan pengumpulan data yang dikenal dengan observasi. Peneliti melakukan observasi dengan mengamati dan mencatat bagaimana pembelajaran yang diterapkan di kelas.
2. Angket
Untuk keperluan validasi media, perangkat pembelajaran, angket respon peserta didik, digunakan empat angket dalam penelitian ini. Dengan menggunakan tanda centang pada tempat yang disediakan oleh peneliti, Anda dapat memvalidasi media, materi, dan pembelajaran. Sedangkan angket respon peserta didik menggunakan soal pilihan ganda.
3. Tes
Tes ialah alat yang di dalamnya berisi pertanyaan/ perintah yang harus dikerjakan oleh peserta didiknya. Soal evaluasi setelah pembelajaran PPKn dengan media *Lectora Inspire*, dievaluasi tingkat berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. Format tesnya adalah tes tertulis yang terdiri dari sepuluh soal pilihan ganda. Tes dilakukan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan berpikir kritis peserta didiknya dalam mengerjakan pertanyaan terkait masalah hak dan kewajiban sebagai warga negara berdasarkan UUD NRI Tahun 1945 dalam kehidupan sehari-hari.
4. Dokumentasi
Dilakukan guna melengkapi data-data selama penelitian berupa dokumentasi foto pengambilan data, data angket pengembangan media, data tes kemampuan berpikir dan data hasil belajar peserta didik. Data yang diperoleh saat proses pengaplikasian media pembelajaran digunakan sebagai bukti penelitian pengembangan sehingga kebenarannya bisa dipertanggungjawabkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam Pada tahap pengembangan yang dilakukan ada 2 langkah yaitu validasi ahli dan uji coba terbatas. Kedua Langkah diuraikan sebagai berikut.

- a. Hasil Validasi Media *Lectora Inspire*
Validasi terhadap media pembelajaran *Lectora Inspire* yang dilakukan oleh ahli media meliputi 9 aspek. Hasil analisis ahli media tersebut adalah skor 77. Maka didapatkan persentase sebesar 91,67% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan validasi ahli media dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* adalah valid dan layak untuk digunakan penelitian.
- b. Hasil Validasi Ahli Materi
Validasi terhadap media pembelajaran yang dilakukan oleh validator ahli materi yang meliputi 6 aspek. Hasil analisis ahli media tersebut adalah skor 100. Maka didapatkan persentase sebesar 92,59% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan validasi ahli materi dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* adalah valid dan layak untuk digunakan penelitian.
- c. Hasil Validasi Lembar Kepraktisan Media *Lectora Inspire* untuk Guru
Hasil validasi kepraktisan media untuk guru adalah skor 59. Maka didapatkan persentase sebesar 98,33% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi kepraktisan media untuk guru dapat dinyatakan bahwa instrument ini valid dan layak digunakan untuk penelitian.
- d. Hasil Validasi Lembar Kepraktisan Media untuk Peserta Didik
Hasil validasi kepraktisan media untuk peserta didik adalah skor 38. Maka didapatkan persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi kepraktisan media untuk peserta didik dapat dinyatakan bahwa instrument ini valid dan layak digunakan untuk penelitian.
- e. Hasil Validasi RPP
Hasil validasi RPP adalah skor 45. Maka didapatkan persentase sebesar 75% dengan kategori cukup valid. Berdasarkan hasil validasi RPP dapat dinyatakan bahwa RPP ini valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran.

f. Hasil Validasi Tes Berpikir Kritis

No. Soal	Hasil Validitas Isi		Bahasa & Penulisan Soal	
	Hasil Validasi	Keterangan	Hasil Validasi	Keterangan
1.	3	Valid	3	Dapat dipahami maksudnya
2.	3	Valid	3	Dapat dipahami maksudnya
3.	3	Valid	3	Dapat dipahami maksudnya
4.	3	Valid	3	Dapat dipahami maksudnya
5.	3	Valid	3	Dapat dipahami maksudnya

Berdasarkan hasil validasi Tes Berpikir Kritis dapat dinyatakan bahwa RPP ini valid dan dapat dipahami maksudnya. Sehingga Tes Berpikir Kritis dapat digunakan dalam pembelajaran.

g. Hasil Validasi Angket Respon Peserta Didik

Berdasarkan hasil validasi angket respon peserta didik di mana validator memberikan skor maksimal dari 10 butir aspek, maka komponen-komponen dalam angket respon peserta didik mendapatkan penilaian yang sangat valid. Dengan hal itu dapat dinyatakan bahwa angket ini valid dan layak digunakan untuk penelitian.

h. Uji Coba

Pada tahap uji coba dilaksanakan selama satu kali pertemuan sesuai dengan RPP. Peserta didik diberikan tes berpikir kritis selama proses pembelajaran. Penilaian hasil belajar dan angket respon peserta didik. Adapun jadwal pelaksanaan kegiatan pada tahap implementasi disajikan pada tabel berikut.

No	Hari/ Tanggal	Waktu	Kegiatan
1.	Kamis, 9 Maret 2023	1x35 menit	Pengujian kevalidan instrumen tes berpikir kritis di kelas 6A
2.	Jumat, 10 Maret 2023	2x35 menit	Pembelajaran menggunakan media <i>Lectora Inspire</i> di kelas 6B
3.	Sabtu, 11 Maret 2023	4x35 menit	Diseminasi KKG guru se-kecamatan Semampir

Selanjutnya hasil implementasi dianalisis untuk menjawab keefektifan media pembelajaran *Lectora Inspire* serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hasil data tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Data Hasil Respon Peserta Didik

Dalam tahap uji coba, masing-masing peserta didik diberikan angket untuk melihat respon peserta didik terhadap pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *Lectora Inspire* serta melakukan TBK.

Data respon peserta didik yang diperoleh melalui angket analisis untuk menghitung banyaknya peserta didik yang memberi respon positif sesuai dengan aspek yang ditanyakan. Dari angket respon peserta didik pada tahap uji coba diisi oleh 35 peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran *Lectora Inspire* diperoleh hasil berikut.

Tabel Hasil Angket Respon Peserta Didik terhadap Media *Lectora Inspire* pada Tahap Uji Coba

No.	Aspek yang Dinilai	Banyak	Persentase	Banyak	Persentase
		Responden		Responden	
		Ya		Tidak	
1.	Apakah media pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> yang digunakan membuat kamu senang belajar?	32	86%	5	14%
2.	Apakah media pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> yang digunakan ini membuat kamu tertarik untuk membaca?	31	84%	6	16%
3.	Apakah tes berpikir kritis yang diberikan sesuai dengan materi yang diberikan guru?	32	86%	5	14%
4.	Apakah media pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> yang disediakan mudah digunakan?	33	89%	4	11%
5.	Apakah media pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> dapat membantu kamu lebih memahami bagaimana menyelesaikan soal dengan benar?	34	91%	3	9%
6.	Apakah tampilan media pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> menarik?	34	91%	3	9%
7.	Apakah tulisan pada media pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> jelas terbaca?	32	86%	5	14%
8.	Apakah bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> jelas dan mudah dipahami?	31	84%	6	16%
9.	Apakah media pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> ini membantu kamu lebih memahami materi hak dan kewajiban warga negara sesuai dengan UUD NRI Tahun 1945?	33	89%	4	11%
10.	Apakah kamu senang dengan kegiatan belajar pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> ?	31	84%	6	16%

No.	Aspek yang Dinilai	Banyak Responden	Persentase	Banyak Responden	Persentase
		Ya		Tidak	
			87%		13%

Berdasarkan tabel maka diketahui bahwa respon peserta didik pada tahap implementasi dari 10 butir pertanyaan yang diajukan memperoleh hasil rata-rata di atas 75% yaitu sebesar 87%, sehingga menurut kriteria yang ditetapkan pada Bab III, disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Lectora Inspire* pada materi Hak dan Kewajiban Warga Negara sesuai dengan UUD NRI Tahun 1945 adalah positif.

2. Data Tes Kemampuan Berpikir Kritis

Tes kemampuan berpikir kritis pada tahap uji coba dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir peserta didik. Data analisis hasil tes berpikir kritis adalah sebagai berikut.

Tabel Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kritis

NO	NAMA	SKOR	KATEGORI
1	AFD	100	Tuntas
2	AJMS	100	Tuntas
3	AGAP	100	Tuntas
4	APA	100	Tuntas
5	AA	100	Tuntas
6	ATAJ	100	Tuntas
7	BAM	100	Tuntas
8	CCC	100	Tuntas
9	CAU	80	Tuntas
10	DPP	100	Tuntas
11	FDSN	100	Tuntas
12	FM	60	Tidak Tuntas
13	FAS	100	Tuntas
14	FASL	100	Tuntas
15	HFTR	100	Tuntas
16	ISNE	80	Tuntas
17	IH	80	Tuntas
18	IMKI	60	Tidak Tuntas
19	JTA	80	Tuntas
20	MK	100	Tuntas
21	MF	100	Tuntas
22	MY	80	Tuntas
23	MN	100	Tuntas
24	MFS	100	Tuntas
25	MSS	60	Tidak Tuntas
26	MR	100	Tuntas
27	MIK	100	Tuntas
28	NSAP	80	Tuntas
29	NEW	100	Tuntas
30	NF	100	Tuntas
31	OTA	100	Tuntas
32	RRA	100	Tuntas
33	RGKZ	100	Tuntas
34	RM	80	Tuntas

NO	NAMA	SKOR	KATEGORI
35	TRR	100	Tuntas
36	UB	100	Tuntas
37	ZSH	100	Tuntas

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa sebanyak 34 peserta didik dikategorikan Tuntas karena mendapat skor 80 dan 100. Sedangkan sebanyak 3 peserta didik dikategorikan tidak tuntas karena mendapat skor di bawah KKM yakni skor 60. KKM berada pada skor 80. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Lectora Inspire* dinyatakan efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

a. Data Uji Tes Berpikir Kritis

1. Validitas Soal

Validitas soal bertujuan untuk mengetahui kevalidan soal sebelum dibagikan kepada peserta didik sebelum penelitian. Perhitungan hasil analisis validitas diolah menggunakan bantuan software SPSS version 25 for windows. Adapun hasil uji validitas soal disajikan sebagai berikut.

Tabel Hasil Uji Validitas

Butir Soal	r_{tabel} N=37	r_{hitung} (r_{xy})	Kriteria	Keterangan
No. 1	0,320	0,443	Sedang	Valid
No. 2	0,320	0,847	Tinggi	Valid
No. 3	0,320	0,656	Sedang	Valid
No. 4	0,320	0,576	Sedang	Valid
No. 5	0,320	0,735	Tinggi	Valid

Berdasarkan rekapitulasi hasil uji validitas butir soal diperoleh hasil dari 5 butir soal yakni butir soal nomor 1 dan 4 kategori sedang, butir soal 2,3, dan 5 termasuk kategori tinggi. Karena seluruh butir soal $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa setiap butir soal telah valid.

2. Reliabilitas

Reliabilitas soal digunakan untuk menerangkan suatu alat ukur tes kredibel untuk diterapkan sebagai alat pengumpulan data yang baik. Uji reliabilitas menggunakan korelasi Alfa Chronbach's diolah menggunakan bantuan software SPSS Version 25 for windows. Untuk perhitungan reliabilitas dalam penelitian ini digunakan rumus Alfa Chronbach's (Sugiyono, 2015) sebagai berikut.

Tabel 4.15
Hasil Uji Reliabilitas

r_{tabel}	Reliabilitas Butir Soal	Kriteria	Keterangan
0,320	0,672	Tinggi	Reliabel

Hasil uji reliabilitas butir soal menunjukkan reliabilitas soal sebesar 0,672 termasuk pada kriteria tinggi. Dikarenakan nilai reliabilitas butir soal lebih besar daripada r_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa butir soal telah reliabel.

3. Ketuntasan Belajar Klasikal

Sesuai dengan hasil belajar peserta didik, ketuntasan belajar secara klasikal dapat dihitung sebagai berikut.

Persentase Ketuntasan Klasikal:

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah peserta didik yang mengikuti tes}} \times 100\% \\
 &= \frac{34}{37} \times 100\% \\
 &= 91,89\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan ketuntasan klasikal di atas maka persentase ketuntasan belajar secara klasikal dinyatakan tuntas.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian dan hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas VI di SDN Wonokusumo VI/45 dengan menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan (1974) yang terdiri dari 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran) dapat diperoleh beberapa simpulan yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa yang dinyatakan dengan validasi dengan kategori sangat valid serta layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Kepraktisan media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* ditinjau dari.
 - a. Keterlaksanaan RPP dengan menggunakan media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* terlaksana dengan sangat baik.
 - b. Aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran berada di kategori aktif
3. Keefektifan media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* ditinjau dari.
 - a. Kemampuan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan skor setelah diterapkannya media pembelajaran tersebut
 - b. Respon peserta didik menggunakan media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* berkategori positif

REFERENSI

- Abi, M., Ramadhani, R., Juliana, M., Jamaludin, M., & Simarmata, J. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN* (T. Limbong (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Adoe, T. Y. N., & Glorina, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire* Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Siswa Kelas IV SD Inpres Oeba 1 Kupang. *April*.
- Amroellah, A., Suarmika, P. E., & Utama, E. G. (2018). Analisis Persepsi Guru Sekolah Dasar terhadap Muatan Pelajaran PPKn di Kecamatan Situbondo. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 3(2), 36. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v3i2.777>
- Anggoro, Y. (2007). *UUD 1945*. Visimedia.
- Astutik, R., & Paksi, H. (2012). Perbandingan Penggunaan Media CAI Berbasis *Lectora Inspire* dan Macromedia Flash Terhadap Pemahaman Kognitif Siswa Kelas 3 Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Rizky Tri Astutik. 1833–1843.
- Audia, F. A., Zakiah, L., & Utami, N. C. M. (2021). *Lectora Inspire* Learning Media Based on Character Education in Civics. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 549. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.35949>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Fadlilah, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran PKN Berbasis *Lectora Inspire* Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pendulan Summersari Moyudan Sleman Tahun Ajaran 2015/2016. *Nature Methods*, 7(6), 2016. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/26849997> <http://doi.wiley.com/10.1111/jne.12374>
- Fajri, K., & Taufiqurrahman, T. (2017). Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D dalam

- Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(1), 1–15. <https://doi.org/10.35316/jpii.v2i1.56>
- Irawan, D. B. (2020). Pengembangan Media Berbasis Komputer *Lectora Inspire* Dalam Pembelajaran Subtema Lingkungan Sosialku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 188–197. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n3.p188-197>
- Jalinus, N. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana.
- Juniovia, A. Q., Setyowati, N., & Yani, M. T. (2020). Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Sikap yang Mencerminkan Sila-sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Education and Development Institut*, 8(3), 95–100.
- Kosasih. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Grasindo.
- Kurnia, A. M. K. (2015). *Lectora Inspire* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Dalam Kelas Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Kelas Ii Sd Muhammadiyah Karangwaru. *Tajdidukasi*, 5(1), 1–11.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika* (D. Novidiantoko (ed.)). Deepublish Publisher.
- Maulana. (2017). *Konsep Dasar Matemati* (R. Irawati (ed.)). UPI Sumedang Press.
- Nurhalim, Sa'odah, & Saputri, R. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* Pada Pembelajaran PPKN Siswa Kelas V SDN Karawaci 10. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 472–484.
- Pakpahan, F., Ardhani, D., Mawati, A., Wagiu, E., Simarmata, J., Mansyur, Z., Purba, B., Chamidah, D., Jamaludin, F., & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (Karim, Abd). Yayasan Kita Menulis.
- Puspitasari, H. R., Mustaji, & Setyowati, R. R. N. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ppkn Berbasis Learning Cycle7E Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Education And Developmen*, 8(2), 501–507. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1800>
- Rahayu, M. (2010). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Grasindo.
- Rayanto, Y., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek* (T. Rokhmawan (ed.)). Lembaga Academic & Research Institute.
- Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. CV Wacana Prima.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran* (2). https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=ku0_DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA4&dq=media+pembelajaran&ots=cg8Phu2IYK&sig=tnU-BhTcdYJYT0_Pp_7Okjy5dt8&redir_esc=y#v=onepage&q=media+pembelajaran&f=false
- Rofiki, I., Purba, R., Purba, S., Purba, P., Bachtiar, E., Iskandar, A., febrianty, yanti, Simarmata, J., Chamidah, D., Purba, D., & Purba, B. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran* (T. Limbong (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Sani, R., Rahmatsyah, & Bunawan, W. (2019). *Soal Fisika HOTS Berpikir Kreatif, Kritis, Problem Solving* (S. Hastuti (ed.)). Bumi Aksara.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Aswaja Pressindo.
- Sihotang, K. (2019). *Berpikir Kritis Kecakapan Hidup di Era Digital*. PT Kanisius.
- Solichah, L. A., & Mariana, N. (2018). Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas Iv Sdn Wonoplintahan Ii Kecamatan Prambon. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6, 1537–1547.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian*. Alfabeta.
- Sumiharso, R. (2018). *Media Pembelajaran*. Pustaka Abadi.
- Suprijono, A., Harianto, S., Ngunsiasi, N., & ... (2016). Penciptaan Iklim Pembelajaran Sejarah yang Menyenangkan Melalui Snowball Drilling Method. *Jurnal Ilmu* <http://journal.um.ac.id/index.php/jip/article/view/26%0Ahttp://journal.um.ac.id/index.php/jip/ar>

- ticle/download/26/320
- surjono, herman. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. UNY Press.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan* (Mulyadi (ed.)). CV Budi Utama.
- Suttriso, S. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Alat Peraga Ips Terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 77-90.
- Suttriso, S., & Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) Untuk Siswa Kelas Awal. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 83-91.
- Suttriso, S., Riyanto, Y., & Subroto, W. T. (2020). Pengaruh Model Value Clarification Technique (Vct) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 718-729.
- Suttriso, S., & Yulia, N. M. (2022). Pengembangan Kompetensi Guru dalam Mendesain Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka/Teacher Competency Development in Designing Learning in the Independent Curriculum. *Al-Mudarris: Journal Of Education*, 5(1), 30-44.
- Syafithri, N. M., & Subroto, W. T. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi. *Jurnal Education and Development*, 9(2), 107-110. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2479>
- Trianto. (2010). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: konsep, landasan, dan implementasinya dalam kurikuum KTSP*. Prenada Media.
- Ulfatuzzahara, T. (2020). Development of learning media based on *Lectora Inspire* on social science subjects. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 7(1), 45-53. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v7i1.29970>
- Utami, Y. D., Yusmin, E., & Mirza, A. (2022). Rancangan Media Pembelajaran Program Linear Berbasis Android Menggunakan Program *Lectora Inspire* Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal AlphaEuclidEdu*, 3(1), 59. <https://doi.org/10.26418/ja.v3i1.53494>
- Wibawanto, wandah. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif.
- Winataputra, U S. (2016). Posisi akademik pendidikan kewarganegaraan (PKn) dan muatan/mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) dalam konteks sistem *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 1(1), 15-36. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JMK/article/view/1184>
- Winataputra, Udin S. (2019). Hakikat, Fungsi, dan Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di SD. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1-46.

