



**PENERAPAN APLIKASI *LECTORA INSPIRE* PADA MATA
PELAJARAN GEOGRAFI MATERI PEMBANGUNAN
BERWAWASAN LINGKUNGAN KELAS XI IPS
SMA NEGERI 12 SEMARANG
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

UNNES
Oleh:
Solichun
NIM 3201410064
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Unnes pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 17 Februari 2017

Mengetahui,

Ketua Jurusan Geografi



Dr. Jaturahono Budi Sanjoto, M.Si
NIP. 1962101919880310

Pembimbing Skripsi

Sriyanto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197707222005011001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada :

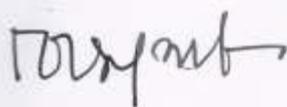
Hari : Jumat

Tanggal : 17 Februari 2017

Penguji I

Penguji II

Penguji III



Drs. Satyanta Parman, MT
NIP. 196112021990021001



Dr. Eva Banowati, M.Si.
NIP. 196109291989012003



Sriyanto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197707222005011001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial



Drs. Moh. Solehatul Mustofa, M.A.
NIP. 196308021988031001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat di dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Januari 2017



Solichun
NIM. 3201410064



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

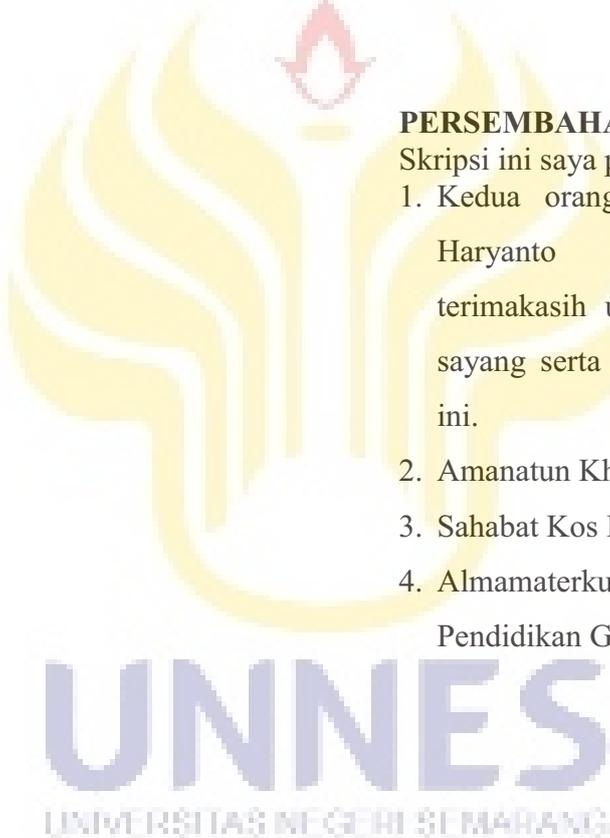
Motto :

1. Sesungguhnya dibalik kesulitan
itu ada kemudahan (Q.S. Alam Nasyrh:6).
2. Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu,
sesungguhnya Allah bersama-sama orang yang sabar (Q.S. Al-Baqarah:153).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada

1. Kedua orangtua (Bapak Ahmad Haryanto dan Sopiya),
terimakasih untuk doa dan kasih sayang serta dukungannya selama ini.
2. Amanatun Khoirina.
3. Sahabat Kos Rama 2.
4. Almamaterku dan sahabat-sahabat Pendidikan Geografi 2010.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

SARI

Solichun. 2017, Penerapan Aplikasi *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Pembangunan Berwawasan Lingkungan Kelas XI IPS SMA Negeri 12 Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017. Jurusan Geografi FIS UNNES. Pembimbing Sriyanto, S.Pd., M.Pd., 183 halaman.

Kata Kunci: Penerapan *Lectora Inspire*, Hasil Belajar

Proses pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa guru cenderung menggunakan media pembelajaran konvensional seperti gambar atau *paper sheet* sehingga siswa merasa bosan, jenuh, dan kurang bersemangat dalam belajar. Media pembelajaran *Lectora Inspire* menjadi media yang praktis dan tepat dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan *Lectora Inspire* dalam pembelajaran Geografi materi pembangunan berwawasan lingkungan kelas XI IPS SMA Negeri 12 Semarang.

Lokasi penelitian berada di SMA Negeri 12 Semarang, populasi penelitian ini adalah seluruh siswa XI IPS SMA Negeri 12 Semarang sejumlah 147 siswa dan teknik pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *random sampling* didapat sebanyak 75 siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Metode pengumpulan data berupa metode dokumentasi, metode tes, dan metode angket. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji kesamaan dua rata-rata, dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Lectora Inspire* dapat diterapkan dalam pembelajaran Geografi materi pembangunan berwawasan lingkungan kelas XI IPS SMA Negeri 12 Semarang, dan media pembelajaran *Lectora Inspire* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibanding menggunakan media pembelajaran biasa (*Power Point*) pada pembelajaran Geografi materi pembangunan berwawasan lingkungan kelas XI IPS SMA Negeri 12 Semarang. Terdapat perbedaan rata-rata nilai *pre-test* yang signifikan antara kedua kelas dimana rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan dengan kelas kontrol. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan oleh rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen sebesar 72,92 sedangkan kelas kontrol sebesar 68,68. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen memiliki hasil belajar yang lebih tinggi daripada kelas kontrol setelah diberi perlakuan (*post-test*).

Saran, guru dapat menerapkan media pembelajaran *Lectora Inspire* sebagai salah satu variasi media pembelajaran Geografi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Penerapan media pembelajaran *Lectora Inspire* hendaknya mempersiapkan desain secara matang sehingga siswa antusias dan aktif dalam pembelajaran.

PRAKATA

Puji Syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah serta inayahNYA. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada teladan terbaik Rasulullah SAW, beserta keluarga, sahabat, dan orang-orang yang mengikuti beliau hingga hari akhir sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan Aplikasi *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Pembangunan Berwawasan Lingkungan Kelas XI IPS SMA Negeri 12 Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017.” dengan lancar. Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Negeri Semarang.

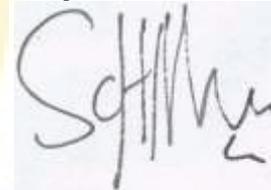
Penyusun menyadari sepenuhnya tanpa bimbingan, dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan kepada penyusun untuk memperoleh pendidikan di Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Moh. Solehatul Mustofa, M.A., Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penyusun sehingga dapat menyelesaikan skripsi dan studi dengan baik.
3. Dr. Tjaturahono BS., M.Si., Ketua Jurusan Geografi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin kepada penyusun untuk melaksanakan penelitian.

4. Sriyanto, S.Pd., M.Pd., yang dengan kesabaran dan ketekunan telah memberikan bimbingan, dukungan, dan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Drs. Satyanta Parman, MT, Dosen Penguji I yang telah memberikan banyak masukan demi lebih baiknya skripsi ini.
6. Dr. Eva Banowati, M.Si, Dosen Penguji II yang telah memberikan inspirasi, kritik dan saran terhadap skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat penyusun sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini.

Semarang, Januari 2017

Penyusun



Solichun
NIM. 3201410064

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
SARI	vi
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR DIAGRAM.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Manfaat Penelitian	5
1.5. Batasan Istilah	6
1.5.1. <i>Lectora Inspire</i>	6
1.5.2. Hasil belajar	6
1.5.3. Pembangunan Berwawasan Lingkungan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR.....	8
2.1. Deskripsi Teoritis	8
2.1.1. Media Pembelajaran.....	8
2.1.1.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2.1.1.2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	9
2.1.1.3. Pentingnya Media Pembelajaran.....	10
2.1.2. <i>Lectora Inspire</i>	11

2.1.2.1.	Pengertian <i>Lectora Inspire</i>	11
2.1.3.	Hasil Belajar.....	12
2.1.3.1.	Pengertian Belajar.....	12
2.1.3.2.	Pengertian Hasil Belajar.....	13
2.1.3.3.	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	15
2.1.3.3.1.	Faktor Intern.....	15
2.1.3.3.2.	Faktor Ekstern.....	16
2.1.3.4.	Pengertian Penilaian Hasil Belajar.....	17
2.1.3.5.	Jenis Penilaian Hasil Belajar.....	18
2.1.3.5.1.	Penilaian Formatif.....	18
2.1.3.5.2.	Penilaian Sumatif.....	18
2.1.3.5.3.	Penilaian Diagnostik.....	18
2.1.3.5.4.	Penilaian Selektif.....	19
2.1.3.5.5.	Penilaian Penempatan.....	19
2.1.3.6.	Indikator Hasil Belajar.....	19
2.1.3.7.	Geografi.....	19
2.1.3.7.1.	Latar Belakang.....	19
2.1.3.7.2.	Tujuan.....	20
2.1.3.7.3.	Ruang Lingkup.....	21
2.1.3.7.4.	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.....	21
2.2.	Kajian Hasil-Hasil Penelitian yang Relevan.....	22
2.3.	Kerangka Berpikir.....	29
2.4.	Hipotesis.....	31
BAB III METODE PENELITIAN.....		32
3.1.	Populasi Penelitian.....	32
3.2.	Sampel dan Teknik Sampling.....	32
3.3.	Variabel Penelitian.....	33
3.4.	Alat dan Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.4.1.	Dokumentasi.....	33
3.4.2.	Tes.....	34

3.4.3.	Angket.....	34
3.4.4.	Tahapan Pembuatan Soal Uji Coba.....	35
3.4.5.	Langkah-Langkah dalam Pelaksanaan Penelitian.....	35
3.5.	Validitas dan Reliabilitas Alat.....	36
3.5.1.	Uji Validitas.....	36
3.5.2.	Uji Reliabilitas.....	37
3.6.	Tingkat Kesukaran Soal.....	38
3.7.	Daya pembeda Soal.....	40
3.8.	Teknik Analisis Data.....	41
3.8.1.	Analisis Data Hasil Belajar Sebelum Perlakuan (<i>Pre-Test</i>).....	41
3.8.1.1.	Statistik Deskriptif Data Hasil Belajar Sebelum Perlakuan (<i>Pre-Test</i>).....	41
3.8.2.	Analisis Data Akhir (<i>Post-Test</i>).....	43
3.8.2.1.	Statistik Deskriptif Data Hasil Belajar Setelah Perlakuan (<i>Post-Test</i>).....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		46
4.1.	Gambaran Umum Objek Penelitian.....	46
4.2.	Hasil Penelitian.....	48
4.2.1.	Penerapan <i>Lectora Inspire</i>	48
4.2.4.	Analisis Data Hasil Belajar Sebelum Perlakuan (<i>Pre-Test</i>).....	56
4.2.2.1.	Statistik Deskriptif Data Hasil Belajar Sebelum Perlakuan.....	56
4.2.3.	Analisis Data Hasil Belajar Setelah Perlakuan (<i>Post-Test</i>).....	58
4.2.3.1.	Statistik Deskriptif Data Hasil Belajar Setelah Perlakuan.....	58
4.2.4.	Hasil Belajar Siswa.....	60
4.3.	Pembahasan.....	62
4.3.1.	Penerapan <i>Lectora Inspire</i>	62
4.3.2.	Hasil Belajar Siswa.....	67

BAB V PENUTUP	74
5.1. Simpulan	74
5.2. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	78



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Geografi Kelas XI Semester 2.....	22
Tabel 2.2.	Tabel Penelitian Terdahulu	22
Tabel 3.1.	Populasi Penelitian	32
Tabel 3.2.	Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba Instrumen Penelitian.....	37
Tabel 3.3.	Tingkat Kesukaran Soal	39
Tabel 3.4.	Jenjang Kriteria	43
Tabel 3.5.	Distribusi Frekuensi	43
Tabel 3.6.	Jenjang Kriteria	45
Tabel 3.7.	Distribusi Frekuensi	45
Tabel 4.1.	Statistik Deskriptif Data Hasil Belajar Sebelum Perlakuan (<i>Pre-Test</i>)	56
Tabel 4.2.	Analisis Deskriptif Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan	57
Tabel 4.3.	Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan ..	57
Tabel 4.4.	Statistik Deskriptif Data Hasil Belajar Setelah Perlakuan	58
Tabel 4.5.	Analisis Deskriptif Kelas Kontrol Setelah Perlakuan	59
Tabel 4.6.	Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan	59
Tabel 4.7.	Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.	Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran.....	2
Gambar 2.1.	Tampilan <i>Lectora Inspire</i>	11
Gambar 2.2.	Tampilan <i>Lectora Inspire</i>	12
Gambar 2.3.	Kerangka Berpikir.....	30
Gambar 4.1.	Peta Lokasi Penelitian.....	47



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen (XI IPS 4).....	79
Lampiran 2	Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol (XI IPS 1)	80
Lampiran 3	Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba (XI IPS 2)	81
Lampiran 4	Soal Uji Coba	82
Lampiran 5	Kunci Jawaban Soal Uji Coba Soal	95
Lampiran 6	Silabus Pembelajaran	96
Lampiran 7	RPP Kelas Eksperimen	99
Lampiran 8	RPP Kelas Kontrol	109
Lampiran 9	RPP Geografi Kelas XI IPS SMA N 12 Semarang.....	115
Lampiran 10	Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	120
Lampiran 11	Lembar Jawab Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	130
Lampiran 12	Kunci Jawaban Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	131
Lampiran 13	Perhitungan Hasil Uji Coba	132
Lampiran 14	Tabulasi <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	134
Lampiran 15	Tabulasi <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol.....	135
Lampiran 16	Tabulasi <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	136
Lampiran 17	Tabulasi <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	137
Lampiran 18	Hasil Perhitungan Daya Pembeda Soal.....	138
Lampiran 19	Kisi-Kisi Instrumen Observasi Variabel Aktivitas Belajar Siswa	140
Lampiran 20	Kisi-Kisi Instrumen Pengamatan Sikap Respon Positif Siswa dalam Pembelajaran Geografi Materi Pembangunan Berwawasan Lingkungan	141
Lampiran 21	Kisi-Kisi Instrumen Sikap Respon Positif Media Pembelajaran Geografi Menggunakan <i>Lectora Inspire</i>	145
Lampiran 22	Rubrik Penskoran Variabel Aktivitas Belajar Siswa	147
Lampiran 23	Lembar Respon Positif Media Pembelajaran dengan <i>Lectora Inspire</i>	153
Lampiran 24	Tabulasi Angket Aktivitas Belajar Kelas Kontrol	155

Lampiran 25	Tabulasi Angket Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen.....	156
Lampiran 26	Hasil Tabulasi Angket Respon Positif Siswa dalam Pembelajaran Kelas Kontrol	157
Lampiran 27	Hasil Tabulasi Angket Respon Positif Siswa dalam Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	158
Lampiran 28	Hasil Tabulasi Angket Respon Positif Siswa Terhadap Media Pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> Kelas Eksperimen.....	159
Lampiran 29	Dokumentasi Penelitian	160
Lampiran 30	Surat Ijin Penelitian.....	165
Lampiran 31	Surat Keterangan Penelitian.....	166



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1. Peningkatan Hasil Belajar	61
--	----



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

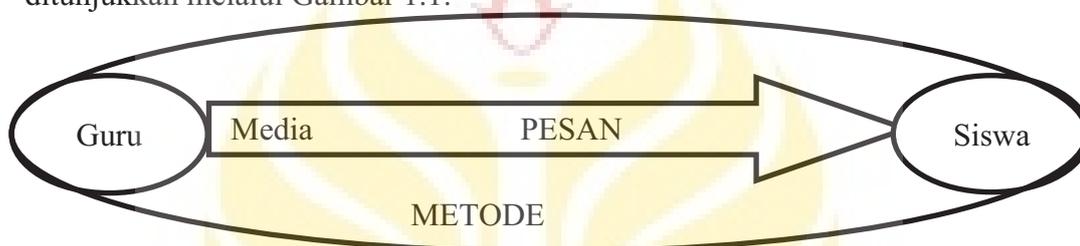
Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, baik melalui pendidikan formal maupun informal. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Pendidikan yang berkualitas akan menciptakan sumber daya manusia handal dan berkopetensi. Sumber daya tersebut nantinya dapat mengembangkan potensi-potensi untuk kemajuan bangsa. Salah satu upaya yang dapat ditempuh mewujudkan sumber daya manusia yang handal dan berkopetensi adalah melalui pendidikan formal, baik di sekolah maupun masyarakat. Sekolah sebagai penyelenggara pendidikan formal memiliki peranan penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional yaitu melalui proses belajar mengajar.

Geografi merupakan ilmu yang mengkaji bumi beserta dinamikanya, tujuan pembelajaran geografi pada umumnya adalah mewujudkan peserta didik yang memiliki kemampuan sikap dan ketrampilan untuk mengembangkan kemampuan berpikir analitis dalam memahami gejala geosfer, memupuk rasa cinta tanah air, menghargai keberadaan negara lain dan mampu menghadapi

masalah-masalah yang timbul sebagai adanya interaksi antara manusia dengan lingkungan (Permendiknas No.22 Tahun 2006). Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Adapun metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, fungsi media dalam proses pembelajaran dapat ditunjukkan melalui Gambar 1.1:



Gambar 1.1 Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran
(Daryanto,2010:14)

Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu guru sampaikan dan proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Dalam proses belajar mengajar ada dua unsur yang penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran, kedua aspek ini saling berkaitan. Guru perlu mengembangkan metode yang kreatif dan menggunakan media pembelajaran untuk mendukung penyampaian pembelajaran. Dalam pengembangan metode pembelajaran tidak akan lepas dari yang namanya media. Media kini sudah banyak dijadikan sebagai basis dalam pembelajaran karena terbukti media dapat melengkapi dan mendukung kegiatan interaksi pendidik dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMA Negeri 12 Semarang diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran di kelas XI IPS guru menggunakan media pembelajaran *power point*. Masih kurangnya inovasi dan

rendahnya penggunaan media pembelajaran sehingga siswa merasa cepat bosan, dan kurang bersemangat dalam belajar. Kondisi tersebut menjadikan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi belum optimal. Oleh sebab itu diperlukan penggunaan media yang tepat dan praktis dalam proses belajar mengajar Geografi agar mampu menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan, serta dapat mempermudah siswa dalam menerima dan mengolah informasi yang diterimanya. Salah satu media yang dapat mengaktifkan siswa dan mengembangkan kemampuan berfikir logis dalam pembelajaran Geografi adalah aplikasi *Lectora inspire*. *Lectora inspire* merupakan *software* pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak perlu menggunakan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih. *Lectora Inspire* memiliki antar muka yang familiar bagi pengguna yang mengenal maupun menguasai *Microsoft Office*. Pemilihan media *Lectora Inspire* didasarkan pada urgennya aplikasi tersebut dalam rangka membantu proses pembelajaran Geografi sebagai proses komunikasi. Proses komunikasi harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan antara siswa dengan guru. Penggunaan media berbasis teknologi dalam hal ini pemanfaatan *Lectora Inspire* dapat membantu guru menyampaikan materi Geografi. Selain membantu guru dalam penjelasan verbal, guru dengan mudah melakukan praktek dan pengalaman.

Berdasarkan permasalahan dan didukung oleh penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media pembelajaran *Lectora Inspire* maka perlu dilakukan penelitian tentang “Penerapan aplikasi *Lectora Inspire* pada mata

pelajaran geografi materi pembangunan berwawasan lingkungan kelas XI IPS SMA Negeri 12 Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan *Lectora Inspire* dalam pembelajaran Geografi materi pembangunan berwawasan lingkungan kelas XI IPS SMA Negeri 12 Semarang ?
2. Bagaimana media pembelajaran *Lectora Inspire* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibanding menggunakan media pembelajaran biasa (*Power Point*) pada pembelajaran Geografi materi pembangunan berwawasan lingkungan kelas XI IPS SMA Negeri 12 Semarang ?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui penerapan *Lectora Inspire* dalam pembelajaran Geografi materi pembangunan berwawasan lingkungan kelas XI IPS SMA Negeri 12 Semarang.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *Lectora Inspire* dibanding media pembelajaran biasa (*Power Point*) pada pembelajaran Geografi materi pembangunan berwawasan lingkungan kelas XI IPS SMA Negeri 12 Semarang.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk memberikan pengetahuan dan informasi khususnya media pembelajaran dengan aplikasi *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Geografi.
 - b. Bagi peneliti yang bersangkutan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman langsung dalam penerapan media pembelajaran dengan aplikasi *Lectora Inspire*.
2. Manfaat praktis
 - a. Manfaat bagi siswa
 - 1) Meningkatkan minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
 - 2) Diperoleh suatu strategi belajar Geografi yang menyenangkan dan merangsang siswa untuk aktif serta media pembelajaran yang menarik dan interaktif meningkatkan partisipasi siswa mengikuti pelajaran.
 - b. Manfaat bagi guru
 - 1) Meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran seperti media pembelajaran dengan aplikasi *Lectora Inspire*, sehingga dapat menarik minat siswa mengikuti pelajaran.
 - 2) Membantu guru untuk melaksanakan kurikulum dan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien.
 - c. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu sebagai masukan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan kegiatan pembelajaran

sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi khususnya dan kualitas sekolah pada umumnya.

1.5. Batasan Istilah

Batasan istilah digunakan untuk menghindari salah pengertian dan penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan upaya batasan istilah untuk membatasi ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini.

1.5.1. *Lectora Inspire*

Lectora Inspire adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yang berbasis *e-learning*. *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran untuk menyalurkan pesan serta informasi dari guru kepada siswa sehingga lebih merangsang pikiran, minat dan perhatian siswa pada saat proses pembelajaran.

1.5.2. Hasil Belajar

Menurut Rifa'i (2015:85) Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Hasil belajar pada suatu sekolah atau kelas tergantung pada diri individu dan bagaimana cara guru dalam mengajar. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah ranah proses berpikir (*cognitif domain*). Ranah ini berkaitan dengan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sistesis, dan evaluasi (Sudjana, 2005:22).

1.5.3. Pembangunan Berwawasan Lingkungan

Pembangunan berwawasan lingkungan adalah pembangunan berkelanjutan untuk mengoptimalkan manfaat sumber daya alam dan sumber daya manusia dengan menserasikan aktivitas manusia dengan kemampuan sumber daya alam untuk menopangnya. Materi yang digunakan pada kelas XI IPS SMA N 12 Semarang pada kurikulum KTSP yang ada disemester dua.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1. Deskripsi Teoritis

2.1.1. Media Pembelajaran

2.1.1.1. Pengertian Media Pembelajaran

Arsyad (2013:4) memaparkan bahwa, media berarti tengah, perantara atau pengantar suatu pesan dari pengirim (*sender*) kepada penerima (*receiver*) pesan. Penggunaan media akan mempengaruhi keefektifan sistem instruksional yang diberikan pada siswa. Kata pembelajaran diterjemahkan dari bahasa Inggris yaitu “*instruction*”. *Instruction* diartikan sebagai proses komunikasi interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis. Pada pembelajaran, guru tidak hanya mengajar tetapi membelajarkan peserta didik agar mau belajar. Tugas guru dalam pembelajaran disamping menyampaikan informasi, guru juga bertugas mendiagnosa kesulitan belajar siswa, menyeleksi materi ajar, mensupervisi kegiatan belajar, dan lain-lain (Arsyad,2013:6).

Gagne dalam (Arsyad,2013:7) mengartikan media pembelajaran adalah berbagai komponen dalam lingkungan belajar yang membantu pembelajar untuk belajar. Munadi (2008:5) memberi pengertian bahwa media pembelajaran adalah sumber-sumber belajar selain guru yang diciptakan atau direncanakan oleh guru yang berisi pesan ajar. Media dan pembelajaran sebagaimana tersebut di atas, dapat dipahami dengan mudah, sebagai apa saja yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Berdasarkan teori-teori di atas, dapat disimpulkan bahwa segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga terjadi proses belajar. Media pembelajaran sebagai sarana pembelajaran yang dapat sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.1.2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Munadi (2008:49) menyatakan jenis-jenis media pembelajaran dapat dilihat dari berbagai aspek yang terdiri dari:

- a. Jenis media berdasarkan rangsangan belajar. Mengutip dari pendapat Edling yang menyatakan media merupakan bagian dari 6 (enam) unsur rangsangan belajar, yaitu 2 (dua) untuk pengalaman audio meliputi kodifikasi subyektif visual dan kodifikasi obyektif audio, 2 (dua) untuk pengalaman visual meliputi kodifikasi subyektif audio dan kodifikasi obyektif visual, dan 2 (dua) pengalaman belajar dua dimensi meliputi pengalaman langsung dengan orang dan pengalaman langsung dengan benda-benda.
- b. Jenis media berdasarkan fungsi pembelajaran. Mengutip pendapat Gagne yang tanpa menyebutkan jenis dari masing-masing medianya membagi dalam 7 (tujuh) macam pengelompokan media, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara dan mesin belajar. Kemudian dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut tingkatan hirarki belajar yang dikembangkannya.

- c. Jenis media menurut hirarki pemanfaatannya untuk pendidikan. Mengutip pendapat Ducan semakin rumit jenis perangkat media yang dipakai, semakin mahal biaya investasinya, semakin sulit pengadaannya, tetapi juga semakin umum penggunaannya dan semakin luas lingkungannya. Semakin sederhana perangkat media yang digunakan akan lebih murah biayanya, pengadaannya lebih mudah, sifat penggunaannya lebih khusus.
- d. Jenis media berdasarkan indera yang terlihat. Mengutip dari pendapat Rudi Bretz yang memilih tiga unsur pokok sebagai dasar dari setiap media yaitu suara, visual, dan gerak. Unsur suara adalah unsur yang melibatkan indera penglihatan. Bentuk visual dibaginya menjadi gambar, garis (*line graphic*), dan simbol verbal yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan. Namun pada “unsur gerak” tidak berdasarkan “gerak” pada keterlibatan inderawi tetapi kepada alat-alat yang mendukung media bersangkutan. Menurut bentuk informasi yang digunakan dalam media pembelajaran, Rudy Bezt dalam (Indriana,2011:55) dapat diklasifikasikan dalam lima kelompok besar yaitu:(1) media visual diam; (2) media visual gerak;(3) media audio;(4) media audio visual diam; (5) dan media audio visual gerak. Sedangkan, jenisnya ada dua. *Pertama*, aspek bentuk fisik, yang terdiri atas media elektronik dan media nonelektronik. Kedua, aspek pancaindra, yang mencakup media audio, media visual, media audio visual dan media grafis.

2.1.1.3.Pentingnya Media Pembelajaran

Keberhasilan suatu pembelajaran ditandai dengan perolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif pada diri individu, sesuai dengan tujuan yang

diharapkan. Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, dan salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara, wadah, atau penyambung pesan-pesan pembelajaran. Indriana (2011:470) mengutip dari pendapat Edgare Dale dalam teori “*Cone Experience* (kerucut pengalaman)” menyatakan bahwa media berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar (*learning experience*) tergantung pada interaksi siswa dengan media. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar.

2.1.2. *Lectora Inspire*

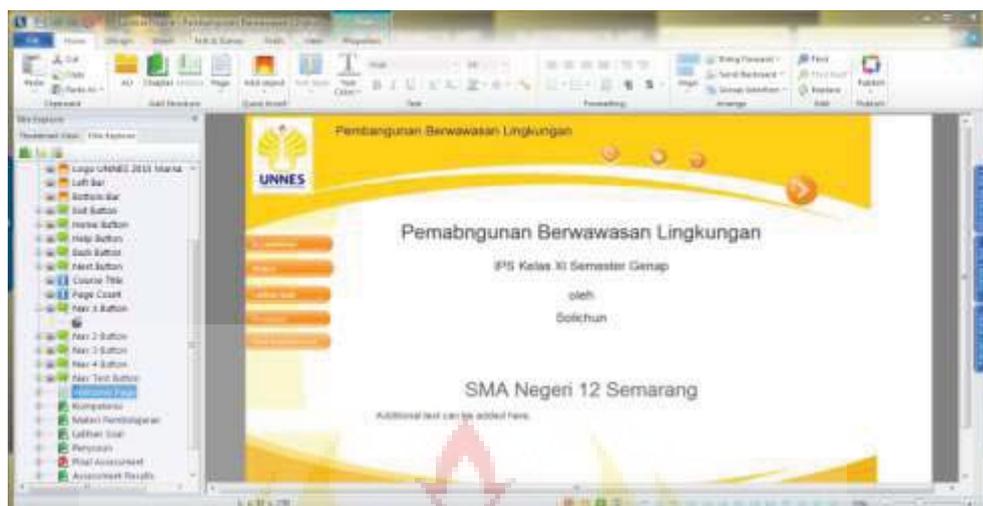
2.1.2.1. Pengertian *Lectora Inspire*

Lectora Inspire adalah sebuah program komputer yang merupakan *tool* (alat) pengembangan belajar elektronik (*e-learning*), dikembangkan oleh Perusahaan Trivantis Corporation. Pendirinya adalah Timothy D. Loundermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika tahun 1999. *Lectora Inspire* itu sendiri adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yang berbasis *e-learning*.

Berikut ini tampilan *Lectora Inspire* pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Tampilan *Lectora Inspire*



Gambar 2.2 Tampilan *Lectora Inspire*

2.1.3. Hasil Belajar

2.1.3.1. Pengertian Belajar

Menurut Slameto (2010:2), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar pada dasarnya adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman. Menurut Hamalik (2003:27), belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut Gagne dalam Rifa'i (2015:2), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai suatu akibat pengalaman.

Berdasarkan uraian pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku yang terjadi karena didahului proses pengalaman dan latihan.

2.1.3.2. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Rifa'i (2001:5), hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar. Oleh karena itu apabila pembelajar mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep. Dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh pembelajar setelah melaksanakan aktivitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.

Ada hal yang dapat membuktikan bahwa seseorang telah belajar. Hamalik (2003:30) mengatakan bahwa bukti seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar manusia tampak dari perubahan aspek pengetahuan, pengertian, kebiasaan, ketrampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis/budi pekerti, dan sikap. Menurut William Burton dalam Hamalik (2003:31) hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan ketrampilan. Hasil belajar diterima murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya. Hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan-pertimbangan yang baik. Hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (*adaptable*), jadi tidak sederhana dan statis.

Menurut Sudjana (2009:22), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Benyamin Bloom dalam Sudjana (2009:22) secara garis besar klasifikasi hasil belajar meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

1. *Cognitif Domain*

Ranah ini berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

2. *Affective Domain*

Tujuan pembelajaran ranah ini berhubungan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori tujuan pembelajaran afektif adalah penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup.

3. *Psychomotor Domain*

Tujuan pembelajaran ranah ini menunjukkan adanya kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, memanipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotor meliputi peniruan, manipulasi, ketepatan, perangkaian, dan naturalisasi.

Upaya guru untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa dengan memaksimalkan faktor eksternal tersebut adalah dengan pengadaan sarana belajar yang sesuai dengan keadaan siswanya. Sarana yang dimaksud adalah media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* yang bernilai edukatif akan

membuat lingkungan belajar menjadi tidak membosankan dan menyenangkan namun tetap berkualitas. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut mengalami proses belajar yang dibuktikan dengan perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya yang terutama dinilai aspek kognitifnya yang ditunjukkan melalui nilai atau angka. Nilai yang digunakan yaitu nilai ulangan harian, nilai mid semester dan nilai akhir semester.

2.1.3.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (2010:54-71) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar atau prestasi belajar siswa terdiri dari faktor intern dan faktor ekstern.

2.1.3.3.1. Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang. Faktor ini terdiri dari 3 (tiga) aspek, yaitu:

1. Aspek Jasmaniah

Faktor kesehatan individu dan cacat tubuh akan berpengaruh terhadap belajar.

2. Aspek Psikologis

Aspek ini terdiri dari beberapa contoh, yaitu:

a. Intelegensi Siswa

Inteligensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, menggunakan konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui dan mempelajari relasi dengan cepat.

b. Perhatian

Gazali (1974) dalam Slameto (2010:56) berpendapat bahwa perhatian merupakan keaktifan jiwa yang dipertinggi.

c. Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar.

d. Minat Hilgard (1962) dalam Slameto (2010:57) berpendapat bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

e. Motif

Drever (1952) dalam Slameto (2010:58) berpendapat bahwa motif adalah daya penggerak seseorang untuk berbuat guna mencapai tujuan yang diharapkan.

f. Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat dalam pertumbuhan seseorang dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.

g. Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon.

3. Aspek Kelelahan

Meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya.

2.1.3.3.2. Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar diri seseorang. Faktor ini terdiri dari 3 (tiga) bentuk, yaitu:

1. Lingkungan Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, pengertian orang tua, keadaan ekonomi keluarga, dan latar belakang kebudayaan.

2. Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah adalah lingkungan dimana siswa belajar secara sistematis. Kondisi ini meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar/cara belajar, dan tugas rumah.

3. Lingkungan Masyarakat

Siswa akan mudah terkena pengaruh lingkungan masyarakat karena keberadaannya dalam lingkungan tersebut. Kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat merupakan hal-hal yang dapat mempengaruhi siswa sehingga perlu diusahakan lingkungan yang positif untuk mendukung belajar siswa.

2.1.3.4. Pengertian Penilaian Hasil Belajar

Menurut Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional (2008:4), Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa.

2.1.3.5. Jenis Penilaian Hasil Belajar

Menurut Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional (2008:8), dilihat dari fungsinya penilaian dibedakan menjadi lima jenis yaitu penilaian formatif, penilaian sumatif, penilaian diagnostik, penilaian selektif, dan penilaian penempatan.

2.1.3.5.1 . Penilaian Formatif

Penilaian formatif adalah penilaian yang dilaksanakan guru pada saat berlangsungnya proses pembelajaran untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar-mengajar itu sendiri. Dengan demikian, penilaian formatif berorientasi kepada proses belajar-mengajar untuk memperbaiki program pengajaran dan strategi pelaksanaannya.

2.1.3.5.2. Penilaian Sumatif

Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yakni akhir caturwulan, akhir semester, dan akhir tahun. Tujuannya adalah untuk melihat hasil yang dicapai oleh para siswa, yakni seberapa jauh kompetensi siswa dan kompetensi mata pelajaran dikuasai oleh para siswa. Penilaian ini berorientasi kepada produk, bukan kepada proses.

2.1.3.5.3. Penilaian Diagnostik

Penilaian diagnostik adalah penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya. Penilaian ini dilaksanakan untuk keperluan bimbingan belajar, pengajaran remedial (*remedial teaching*), menemukan kasus-kasus, dll. Soal-soalnya disusun sedemikian rupa agar dapat ditemukan jenis kesulitan belajar yang dihadapi oleh para siswa.

2.1.3.5.4. Penilaian Selektif

Penilaian selektif adalah penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya tes atau ujian saringan masuk ke sekolah tertentu.

2.1.3.5.5. Penilaian Penempatan

Penilaian penempatan adalah penilaian yang ditujukan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar seperti yang diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar untuk program itu.

2.1.3.6. Indikator Hasil Belajar

Menurut Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional (2008:9), untuk tolak ukur hasil belajar siswa dapat menggunakan nilai ulangan harian siswa, nilai mid semester, dan nilai ujian akhir semester. Nilai-nilai tersebut merupakan indikator hasil belajar siswa yang akan digunakan dalam penelitian ini.

2.1.3.7. Geografi

2.1.3.7.1. Latar Belakang

Geografi merupakan ilmu untuk menunjang kehidupan sepanjang hayat dan mendorong peningkatan kehidupan. Lingkup bidang kajiannya memungkinkan manusia memperoleh jawaban atas pertanyaan dunia sekelilingnya yang menekankan pada aspek spasial, dan ekologis dari eksistensi manusia. Bidang kajian Geografi meliputi bumi, aspek dan proses yang membentuknya, hubungan kausal dan spasial manusia dengan lingkungan, serta interaksi manusia dengan tempat. Sebagai suatu disiplin integratif, Geografi

memadukan dimensi alam fisik dengan dimensi manusia dalam menelaah keberadaan dan kehidupan manusia di tempat dan lingkungannya.

Mata pelajaran Geografi membangun dan mengembangkan pemahaman peserta didik tentang variasi dan organisasi spasial masyarakat, tempat dan lingkungan pada muka bumi. Peserta didik didorong untuk memahami aspek dan proses fisik yang membentuk pola muka bumi, karakteristik dan persebaran spasial ekologis di permukaan bumi. Selain itu peserta didik dimotivasi secara aktif dan kreatif untuk menelaah bahwa kebudayaan dan pengalaman mempengaruhi persepsi manusia tentang tempat dan wilayah. Geografi diberikan sebagaimana pelajaran tersendiri pada tingkat pendidikan menengah (Permendiknas No.22 Tahun 2006).

2.1.3.7.2. Tujuan

Mata pelajaran Geografi bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Memahami pola spasial, lingkungan dan kewilayahan serta proses yang berkaitan
2. Menguasai keterampilan dasar dalam memperoleh data dan informasi, mengkomunikasikan dan menerapkan pengetahuan geografi
3. Menampilkan perilaku peduli terhadap lingkungan hidup dan memanfaatkan sumber daya alam secara arif serta memiliki toleransi terhadap keragaman budaya masyarakat (Permendiknas No.22 Tahun 2006).

2.1.3.7.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup mata pelajaran Geografi meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- a. Konsep dasar, pendekatan, dan prinsip dasar Geografi.
- b. Konsep dan karakteristik dasar serta dinamika unsur-unsur geosfer mencakup litosfer, pedosfer, atmosfer, hidrosfer, biosfer dan antroposfer serta pola persebaran spasialnya.
- c. Jenis, karakteristik, potensi, persebaran spasial Sumber Daya Alam (SDA) dan pemanfaatannya.
- d. Karakteristik, unsur-unsur, kondisi (kualitas) dan variasi spasial lingkungan hidup, pemanfaatan dan pelestariannya.
- e. Kajian wilayah negara-negara maju dan sedang berkembang.
- f. Konsep wilayah dan pewilayahan, kriteria dan pemetaannya serta fungsi dan manfaatnya dalam analisis geografi.
- g. Pengetahuan dan keterampilan dasar tentang seluk beluk dan pemanfaatan peta, Sistem Informasi Geografis (SIG) dan citra penginderaan jauh (Permendiknas No.22 Tahun 2006).

2.1.3.7.4. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran Geografi untuk Sekolah Menengah Atas (SMA) Kelas XI, Semester 2 ditampilkan dalam Tabel 2.1:

Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Geografi Kelas XI Semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
3.Menganalisis pemanfaatan dan pelestarian lingkungan hidup	3.1 Mendeskripsikan pemanfaatan lingkungan hidup dalam kaitannya dengan pembangunan berkelanjutan. 3.2 Menganalisis pelestarian lingkungan hidup dalam kaitannya dengan pembangunan berkelanjutan

Sumber: Permendiknas No.22 Tahun 2006

1. Pembangunan Berwawasan Lingkungan

Pembangunan berwawasan lingkungan adalah pembangunan berkelanjutan untuk mengoptimalkan manfaat sumber daya alam dan sumber daya manusia dengan menserasikan aktivitas manusia dengan kemampuan sumber daya alam untuk menopangnya.

2.2. Kajian Hasil-Hasil Penelitian yang Relevan

Proses penelitian tidak terlepas dari penelitian-penelitian terdahulu, hal ini dimaksudkan untuk memperkuat dan mendukung penelitian yang akan dilakukan. Berikut ini adalah berbagai jurnal penelitian mengenai media pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Judul	Nama	Metode	Hasil Penelitian
1	Penggunaan Media <i>Lectora Inspire X.6</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Smk Ma'arif	Annisa Rahmawa, 2013	Penelitian Tindakan Kelas	Penggunaan media <i>Lectora Inspire X.6</i> dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Ma'Arif 1 Ngluwar Magelang tahun ajaran 2012/2013. Dari data yang diperoleh dapat diketahui bahwa hasil belajar meningkat sebesar 14,3%.
2	Pengaruh Pembelajaran IPS	Heri Maria Zulfiati,	Kuasi Eksperime	Pembelajaran IPS menggunakan media berbasis ICT dengan

No	Judul	Nama	Metode	Hasil Penelitian
	Berbasis Ict (<i>InformationAnd CommunicationsTe chnolog</i>) Dengan Aplikasi <i>Lectora Inspire</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	2014	n	menggunakan aplikasi <i>Lectora Inspire</i> berpengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan afektif siswa dibandingkan pembelajaran dengan menggunakan media cetak.
3	Pengaruh Aplikasi <i>Lectora Inspire</i> Berbasis ICT Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Diklat SOD Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan Teknik Komputer Jaringan Smkn 1 Tanjung Baru	Anggi Hadi Wijaya, 2014	<i>True Eksperimen tal</i>	Hasil analisis data menunjukkan: 1) hipotesis bahwa diuji dengan menggunakan t-test menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa interaktif instruksi multimedia berpengaruh positif secara signifikan terhadap prestasi belajar dari siswa dari SMKN 1 Tanjung Baru, 2) prestasi belajar siswa kelas eksperiment lebih tinggi dari siswa dari kelas kontrol, 3) persentase efek pengaruh 11%.
4	<i>Development of Interactive Learning Media Based Lectora Inspire in Discrete Method Course.</i>	Alfensi Faruk, 2014	<i>Research and Developme nt (R&D)</i>	Hasil dari penelitian ini adalah: (1) berdasarkan evaluasi para ahli dan persepsi siswa, media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan adalah valid, praktis, dan sangat dianjurkan. 2) Media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
5	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora</i> Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Tav Di Smk Negeri 7 Surabaya	Sabiatus Soibah, 2015	<i>Research and Developme nt (R&D)</i>	Hasil penelitian menunjukkan ketuntasan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan MEKADATOR (media pembelajaran interaktif berbasis <i>lectora</i>) pada kompetensi dasar menerapkan sistem konversi bilangan pada rangkaian logika yaitu sebesar 90,00 % atau sebanyak 27 siswa tuntas dan 10,00% atau sebanyak 3 orang siswa tidak tuntas. Hal tersebut menunjukkan bahwa

No	Judul	Nama	Metode	Hasil Penelitian
				MEKADATOR (media pembelajaran interaktif berbasis <i>Lectora</i>) pada kompetensi dasar menerapkan sistem konversi bilangan pada rangkaian logika ini berpengaruh baik kepada siswa.
6	Pengembangan Multimedia <i>Lectora</i> Pada Pembelajaran Tematikintegratif Berbasis <i>Character Building</i> Bagi Siswa Kelas IV SD	Asni Widiastuti dan M. Nur Wangid, 2015	<i>Research and Development</i> (R&D)	Hasil penelitian menunjukkan terdapat efektivitas yang signifikan pada pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif <i>Lectora</i> dengan hasil signifikansi $0,0001 < 0,05$.
7	Pengembangan Media <i>Lectora Inspire</i> dalam Pembelajaran Sains di Madrasah Ibtidaiyah	Sigit Prasetyo, 2015	<i>Research and Development</i> (R&D)	Produk <i>lectora inspire</i> dianggap layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran sains berbasis integrasi-interkoneksi dengan agama di MI.
8	Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan <i>Software Lectora Inspire</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Di SMK Negeri 2 Surabaya	Mega Astutik, 2016	<i>Research and Development</i> (R&D)	Hasil penelitian menunjukan bahwa: (1) hasil kelayakan produk memperoleh persentase 87,37% dan masuk dalam kriteria sangat layak, (2) hasil respon siswa memperoleh persentase 91,72% dan masuk dalam kriteria sangat baik, (3) ketuntasan hasil belajar siswa memperoleh persentase 94,87% serta nilai rata-rata kelas sebesar 3,35. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan produk MERAPI (media pembelajaran berbantuan <i>software lectora inspire</i>) efektif dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
9	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Lectora Inspire</i> Pada Mata Pelajaran Perencanaan	Asri Rachmawa, 2016	<i>Research and Development</i> (R&D)	Pada penelitian ini diperoleh hasil validasi media pembelajaran <i>Lectora</i> dinyatakan baik dengan persentase sebesar 81,78%. Respon siswa terhadap media pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> dinyatakan baik dengan

No	Judul	Nama	Metode	Hasil Penelitian
	Sistem Radio Dan Televisi Untuk SMK Negeri 5 Surabaya			persentase 80,5%. Hasil belajar siswa terhadap media pembelajaran <i>lectora inspire</i> dinyatakan sangat baik dengan persentase 90,9%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran <i>lectora</i> dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran perencanaan sistem radio dan televisi.
10	<i>Lectora Inspire As Media In Delivering Tefl Materials For English Department Of Uniska</i>	Dita Nanda Rosevella & Dr. Oikurema Purwanti	<i>Research and Development (R&D)</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>Lectora Inspire</i> yang digunakan sebagai media dalam mengajar siswa membuat mereka lebih termotivasi dalam belajar TEFL atau Inggris. Hal ini karena berbagai fitur yang telah disediakan oleh <i>Lectora Inspire</i> . Dosen atau mahasiswa dapat menambahkan video, animasi, atau tes melalui <i>e-learning</i> .

Pada penelitian yang dilakukan oleh Annisa Rahmawati pada tahun 2013 dengan judul Penggunaan Media *Lectora Inspire* X.6 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK Ma'arif memiliki persamaan pada penelitian ini adalah pada media pembelajaran yang digunakan, yaitu menggunakan *lectora inspire* dan hasil belajar siswa. Sementara perbedaan pada penelitian ini yaitu metode penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Annisa Rahmawati menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK).

Pada penelitian yang ke 2, yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Heri Maria Zulfiati pada tahun 2014 dengan judul Pengaruh Pembelajaran IPS Berbasis ICT (*Information And Communications Technology*) Dengan Aplikasi *Lectora Inspire* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa memiliki persamaan pada

penelitian ini adalah pada media pembelajaran yang digunakan, yaitu menggunakan *lectora inspire* dan mengetahui hasil belajar siswa. Sementara perbedaan pada penelitian ini yaitu metode penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Heri Maria Zulfiati menggunakan penelitian eksperimen kuasi.

Pada penelitian yang ke 3, yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Anggi Hadi Wijaya pada tahun 2014 dengan judul Pengaruh Aplikasi *Lectora Inspire* Berbasis ICT Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Diklat SOD Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan Teknik Komputer Jaringan SMK N 1 Tanjung Baru memiliki persamaan pada penelitian ini adalah pada media pembelajaran yang digunakan, yaitu menggunakan *lectora inspire*. Sementara perbedaan pada penelitian ini yaitu metode penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan eksperimen, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Heri Maria Zulfiati menggunakan penelitian true eksperimental.

Pada penelitian yang ke 4, yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Alfensi Faruk pada tahun 2014 dengan judul *Development of Interactive Learning Media Based Lectora Inspire in Discrete Method Course* memiliki persamaan pada penelitian ini adalah pada media pembelajaran yang digunakan, yaitu menggunakan *lectora inspire*. Sementara perbedaan pada penelitian ini yaitu metode penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan eksperimen, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Alfensi Faruk menggunakan *Research and Development (R&D)*.

Pada penelitian yang ke 5, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sabiatus Soibah dan Lusia Rakhmawati pada tahun 2015 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TAV Di SMK Negeri 7 Surabaya memiliki persamaan pada penelitian ini adalah pada media pembelajaran yang digunakan, yaitu menggunakan *lectora inspire*. Sementara perbedaan pada penelitian ini yaitu metode penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan eksperimen, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Sabiatus Soibah dan Lusia Rakhmawati menggunakan 4D.

Pada penelitian yang ke 6, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Asni Widiastuti dan M. Nur Wangid pada tahun 2015 dengan judul Pengembangan Multimedia *Lectora Inspire* Pada Pembelajaran Tematik integratif Berbasis *Character Building* Bagi Siswa Kelas IV SD memiliki persamaan pada penelitian ini adalah pada media pembelajaran yang digunakan, yaitu menggunakan *lectora inspire*. Sementara perbedaan pada penelitian ini yaitu metode penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan eksperimen, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Asni Widiastuti dan M. Nur Wangid menggunakan *Research and Development (R&D)*.

Pada penelitian yang ke 7, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sigit Prasetyo pada tahun 2015 dengan judul Pengembangan Media *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Sains di Madrasah Ibtidaiyah memiliki persamaan pada penelitian ini adalah pada media pembelajaran yang digunakan, yaitu menggunakan *Lectora Inspire*. Sementara perbedaan pada penelitian ini yaitu

metode penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan eksperimen, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Sigit Prasetyo menggunakan *Research and Development (R&D)*.

Pada penelitian yang ke 8, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mega Astutik dan Puput Wanarti Rusimamto pada tahun 2016 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software *Lectora Inspire* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Di SMK Negeri 2 Surabaya memiliki persamaan pada penelitian ini adalah pada media pembelajaran yang digunakan, yaitu menggunakan *lectora inspire*. Sementara perbedaan pada penelitian ini yaitu metode penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan eksperimen, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Mega Astutik dan Puput Wanarti Rusimamto menggunakan *Research and Development (R&D)*.

Pada penelitian yang ke 9, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Asri Rachmawati dan Nurhayati pada tahun 2016 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio Dan Televisi Untuk SMK Negeri 5 Surabaya memiliki persamaan pada penelitian ini adalah pada media pembelajaran yang digunakan, yaitu menggunakan *Lectora Inspire*. Sementara perbedaan pada penelitian ini yaitu metode penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan eksperimen, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Asri Rachmawati dan Nurhayati menggunakan *Research and Development (R&D)*.

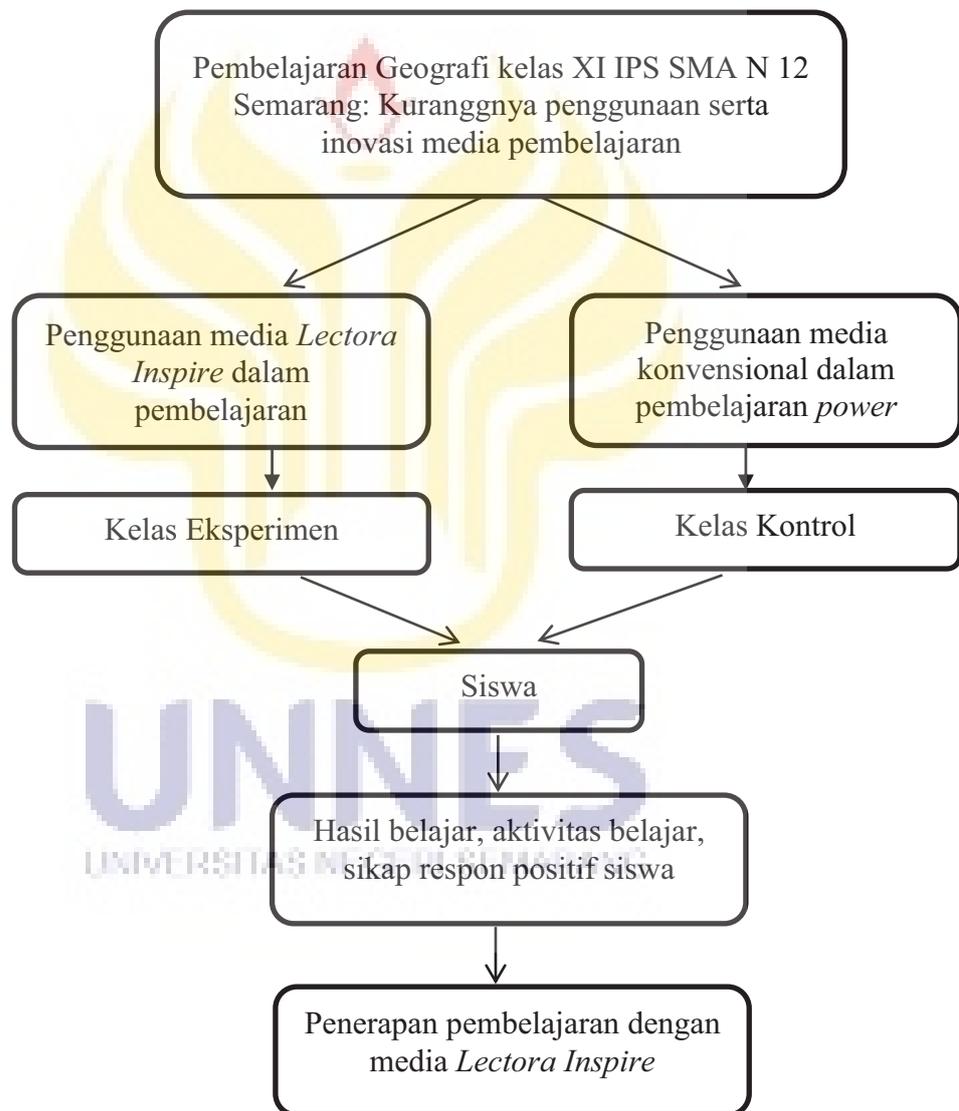
Pada penelitian yang ke 10, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dita Nanda Rosevella dan Dr. Oikurema Purwati, M.A., M.Appl memiliki persamaan pada penelitian ini adalah pada media pembelajaran yang digunakan, yaitu menggunakan *Lectora Inspire*. Sementara perbedaan pada penelitian ini yaitu metode penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan eksperimen, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Dita Nanda Rosevella dan dan Dr. Oikurema Purwati, M.A., M.Appl menggunakan *Research and Development* (R&D). Berdasarkan paparan beberapa jurnal diatas, dapat dinyatakan bahwa penelitian-penelitian terdahulu menjadi dasar pendukung dan penguatan untuk melakukan penelitian. Perbedaan penelitian-penelitian terdahulu dengan penelitian mengenai “Penerapan Aplikasi *Lectora Inspire* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Pada Materi Pembangunan Berwawasan Lingkungan Kelas XI IPS SMA N 12 Semarang” terletak pada model pembelajaran kooperatif dan jenis aplikasi media pembelajarannya.

2.3. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Geografi di SMA belum berjalan maksimal. Hal tersebut ditunjukkan dengan capaian hasil belajar yang belum memenuhi KKM. Kondisi itu disebabkan oleh Masih kurangnya inovasi dan rendahnya penggunaan media pembelajaran sehingga pembelajaran terkesan monoton dan membosankan bagi siswa. Seyogyanya diupayakan untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan praktis agar mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar Geografi siswa. Aplikasi *Lectora Inspire* dipilih dan diujicobakan sebagai media pembelajaran Geografi bagi siswa, diharapkan pemanfaatan media pembelajaran

berbasis aplikasi *Lectora Inspire* dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan inovatif, baik pada guru maupun siswa dan pada akhirnya mampu meningkatkan aktivitas belajar serta hasil belajar siswa.

Lebih jelas pemikiran ini disajikan dalam diagram kerangka berpikir berikut ini:



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir

2.4. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap suatu permasalahan dan merupakan pernyataan paling penting kedudukannya dalam penelitian. Hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan *Lectora Inspire* dalam pembelajaran Geografi materi pembangunan berwawasan lingkungan kelas XI IPS SMA Negeri 12 Semarang.
2. Media pembelajaran *Lectora Inspire* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibanding menggunakan media pembelajaran biasa (*Power Point*) pada pembelajaran Geografi materi pembangunan berwawasan lingkungan kelas XI IPS SMA Negeri 12 Semarang.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Hasil penelitian tentang Penerapan Aplikasi *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Pembangunan Berwawasan Lingkungan Kelas XI IPS SMA N 12 Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran *Lectora Inspire* dapat diterapkan dalam pembelajaran Geografi materi pembangunan berwawasan lingkungan kelas XI IPS SMA N 12 Semarang.
2. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas kontrol sebesar 7,9% dan kelas eksperimen sebesar 13,4% pada pembelajaran Geografi materi pembangunan berwawasan lingkungan kelas XI IPS SMA N 12 Semarang.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Perlunya diberi pelatihan penggunaan media pembelajaran *Lectora Inspire* kepada guru sehingga guru lebih mengenal dan dapat menggunakan *Lectora Inspire*.
2. Penerapan media pembelajaran *Lectora Inspire* hendaknya mempersiapkan desain secara matang sehingga siswa antusias dan aktif dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal. 2010. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astutik, Mega dan Rusimamto, P.W. 2016. 'Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software Lectora Inspire untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Di SMK Negeri 2 Surabaya'. *Dalam Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 05 Nomor 01 Tahun 2016, 107-114.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, H. Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Faruk, Alfensi. 2014. 'Development of Interactive Learning Media Based Lectora Inspire in Discrete Method Course. Proceeding of International Conference On Research'. *Implementation and Education of Mathematics and Science*.
- Ghozali, Imam. 2013. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS 19 (edisi kelima)*. Semarang: BP Universitas Diponegoro.
- Gujarati, DN, dan Porter, DC. 2010. "Dasar-Dasar Ekonometrika". New York: McGraw-Hill
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Indriana, Dina. 2011. *Mengenal Ragam Gaya Pembelajaran Efektif*. Diva Press. Yogyakarta.
- Mas'ud, Muhamad. 2012. *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran: suatu pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*. 2006. Jakarta: Depdiknas.

- Prasetyo, Sigit. 2015. 'Pengembangan Media Lectora Inspire dalam Pembelajaran Sains di Madrasah Ibtidaiyah'. *Dalam Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. IV. No.2, Desember 2015.
- Rachmawati, Asri dan Nurhayati. 2016. 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio Dan Televisi Untuk SMK Negeri 5 Surabaya'. *Dalam Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 05 Nomor 02 Tahun 2016, 413-419.
- Rahmawati, Annisa dan Isroah. 2013. 'Penggunaan Media *Lectora Inspire X.6* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK Ma'arif 1'. *Dalam Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol. XI, No.2, Tahun 2013.
- Rifa'i, Achmad dan Anni, Chatarina Tri. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES PRESS.
- Rosevella D.N. dan Purwati Oikurema. 2015. 'Lectora Inspire As Media In Delivering Tefl Materials For English Department Of Uniska'. *Skripsi*. Surabaya: Fakultas Ilmu Bahasa.
- Soibah, Sabiatus dan Rakhmawati, Lusua. 2015. 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TAV di SMK Negeri 7 Surabaya'. *Dalam Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol. 04, No. 03. Tahun 2015, 929-935.
- Sudjana, Nana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subino, 1987. *Konstruksi dan Analisis Tes (Suatu Pengantar kepada Teori Tes dan Pengukuran)*. Jakarta: Depdikbud.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta: Depdiknas.
- Universitas Negeri Semarang. 2015. *Panduan Penulisan Skripsi*. Semarang: Fakultas Ilmu Sosial Unnes.

- Wahyudin, Agus. 2015. *Metodologi Penelitian, Penelitian Bisnis dan Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widiastuti, Asni dan Wangid, M.A. 2015. 'Pengembangan Multimedia Lectora Pada Pembelajaran Tematik integrative Berbasis Character Building Bagi Siswa Kelas IV SD'. *Dalam Jurnal Pendidikan Karakter*. Tahun 5, No.2, Oktober 2015.
- Wijaya, A.H., Slamet, Legiman, dan Said, D.L. 2014. 'Pengaruh Aplikasi Lectora Inspire Berbasis ICT Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Diklat SOD Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan Teknik Komputer Jaringan SMK N 1 Tanjung Baru'. *Dalam Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*. Vol. 2, No.2, Juli-Desember 2014.
- Zulfiati, Heri M. 2014. 'Pengaruh Pembelajaran IPS Berbasis ICT (Information And Communications Technology) dengan Aplikasi Lectora Inspire dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa'. *Dalam Jurnal JIPSINDO*. Vol 1. Maret 2014.