

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
HOTS MENGGUNAKAN APLIKASI *LECTORA INSPIRE***

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Fisika**

Oleh

Vina Agestiana

NPM : 1511090114

Jurusan : Pendidikan Fisika



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN
INTAN LAMPUNG
1441 H/ 2019 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
HOTS MENGGUNAKAN APLIKASI *LECTORA INSPIRE***

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Fisika**

Oleh

Vina Agestiana

NPM. 1511090114

Jurusan : Pendidikan Fisika

Pembimbing I : Dr. Yuberti, M.Pd

Pembimbing II : Sri Latifah, M.Sc

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN
INTAN LAMPUNG
1441 H/ 2019 M**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat para ahli terhadap media pembelajaran interaktif berbasis HOTS menggunakan aplikasi *lectora inspire* dan mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis HOTS menggunakan aplikasi *lectora inspire*.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan 4D (*Four D Models*) yang terdiri dari tahapan *Define, Design, Development, dan Disseminate*. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas X. Instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi serta angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, pendidik dan peserta didik. Jenis data yang dihasilkan adalah data kualitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria kategori penilaian untuk menentukan kualitas produk.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, pendapat para ahli terhadap media pembelajaran interaktif berbasis HOTS menggunakan aplikasi *lectora inspire* mendapat kriteria sangat baik dengan rata-rata penilaian ahli media sebesar 94% dan penilaian ahli materi sebesar 99%. Respon pendidik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis HOTS menggunakan aplikasi *lectora inspire* yang dikembangkan sebesar 86% dan respon peserta didik dalam uji coba kelompok kecil memperoleh hasil rata-rata sebesar 84% serta uji kelompok besar memperoleh hasil rata-rata 86%, sehingga mendapatkan kriteria sangat baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis HOTS menggunakan aplikasi *lectora inspire* dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

MOTTO

إِنَّ أَمْوَالَكُمْ وَأَنْفُسَكُمْ إِذَا فَرَغْتُمْ مِنْ شَيْءٍ فَعَلُوا لَهَا

Artinya: “Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain” (QS. Ash Sharh Ayat 6-7)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua peneliti yang sangat dicintai, yang begitu berarti dalam hidup, selalu mendukung, dan selalu ada untuk peneliti hingga sampai pada tahap penyelesaian skripsi. Terimakasih atas segala perjuangan bapak tercinta yaitu bapak Suhartono dan mama tersayang yang bernama ibu Tumiyah.
2. Kakak peneliti yaitu Feri Harianto yang telah membantu peneliti dalam berbagai hal dan selalu memberikan dukungan kepada peneliti dalam segala hal.
3. Seluruh keluarga tercinta yang selama ini selalu memberikan dukungan dan semangat yang luar biasa kepada peneliti.
4. Teman-teman seperjuangan yang selalu saling menguatkan dalam penyelesaian skripsi ini.

RIWAYAT HIDUP

Penulis lahir di Desa Trirahayu, kecamatan Negeri Katon, kabupaten Pesawaran pada tanggal 28 Agustus 1998. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara , buah cinta dari bapak Suhartono dan ibu Tumiyah.

Pendidikan yang ditempuh oleh penulis yaitu di SD N 2 Trirahayu dan selesai pada tahun 2009, kemudian melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama di SMP N 2 Tegineneng dan selesai pada tahun 2012, Kemudian dilanjutkan pada jenjang Sekolah Menengah Atas di SMA N 2 Pringsewu dan selesai pada tahun 2015. Penulis kemudian melanjutkan studi di salah satu universitas di Bandar Lampung yaitu UIN Raden Intan Lampung dan terdaftar sebagai mahasiswa jurusan pendidikan fisika fakultas tarbiyah dan keguruan.

Selama manjadi mahasiswa di UIN Raden Intan Lampung, penulis mengikuti organisasi yaitu HIMAFI (Himpinan Mahasiswa Fisika). Penulis melaksanakan kegiatan KKN (Kuliah Kerja Nyata) di desa Sidodadi Asri, Kec. Jati Agung, Kab. Lampung Selatan. Penulis juga mengikuti PPL (Program Pengalaman Lapangan) di SMP N 11 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat serta hidayahnya sehingga selesailah penulisan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire*”**. Sholawat beriring salam semoga selalu tecurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, para sahabat, keluarga, dan umat yang setia mengikutinya hingga akhir zaman.

Pada penyusunan skripsi ini, penulis megucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Yuberti, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Fisika sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan serta masukan kepada penulis.
3. Ibu Sri Latifah, M.Sc Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan serta masukan kepada penulis.
4. Para Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti selama menuntut ilmu di UIN Raden Intan Lampung.
5. Kepala SMA N 1 Natar, SMA Swadhipa Natar dan SMA Yadika Natar beserta guru, karyawan, dan peserta didik yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.

6. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Fisika angkatan 2015.
7. Semua pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini yang tak bisa disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna karena adanya keterbatasan ilmu serta kemampuan yang peneliti miliki. Maka dari itu kepada para pembaca hendaknya dapat memaklumi dan peneliti berharap semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi yang membacanya.

Bandar Lampung, Juli 2019

Vina Agestiana
1511090114

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah	10
D. Perumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Pengembangan Media	
1. Tahap Pendefinisian	15
2. Tahap Perancangan.....	15
3. Tahap Pengembangan.....	15
4. Tahap Penyebaran	16
B. Acuan Teoretik	
1. Media Pembelajaran	
a. Pengertian Media Pembelajaran	16
b. Ciri-ciri Media Pembelajaran	19
c. Fungsi dan Manfaat Media.....	20
d. Jenis-jenis Media Pembelajaran	23
2. Media Pembelajaran Interaktif.....	24
3. Media Pembelajaran Berbasis Komputer	
a. Pengertian Komputer	25
b. Keuntungan Penggunaan Komputer	26

c. Penggunaan Komputer dalam Pembelajaran	27
4. HOTS (<i>Higher Order Thinking Skill</i>)	
a. Pengertian HOTS (<i>Higher Order Thinking Skill</i>)	28
b. Indikator HOTS (<i>Higher Order Thinking Skill</i>)	31
c. Karakteristik HOTS (<i>Higher Order Thinking Skill</i>)	34
5. <i>Lectora Inspire</i>	
a. Pengertian <i>Lectora Inspire</i>	37
b. Kebutuhan Sistem <i>Lectora Inspire</i>	38
c. Karakteristik <i>Lectora Inspire</i>	38
d. Keunggulan <i>Lectora Inspire</i>	39
e. Bekerja dengan <i>Lectora Inspire</i>	40
6. Usaha dan Energi	
a. Usaha	46
b. Energi	51
c. Hubungan Usaha dan Energi	54
d. Energi Mekanik	56
e. Daya	57
C. Penelitian Relevan	58
D. Desain Media	61

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	
1. Tempat Penelitian	64
2. Waktu Penelitian	64
B. Karakteristik Sasaran Penelitian	64
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	65
D. Langkah-langkah Pengembangan Media	
1. Penelitian Pendahuluan	
a. Analisis Ujung Depan	67
b. Analisis Peserta Didik	67
c. Analisis Tugas	68
d. Analisis Konsep	68
e. Analisis Tujuan Pembelajaran	68
2. Tahap Perancangan	
a. Pemilihan Bahan Ajar	68
b. Pemilihan Format	69
c. Rancangan Awal	69
3. Tahap Pengembangan	
a. Validasi Desain	76
b. Revisi Desain	78

c. Uji Coba Produk	78
4. Implementasi Model	
a. Pengumpul Data	79
b. Analisis Data	81

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Media	
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	
a. Analisis ujung depan	87
b. Analisis peserta didik	88
c. Analisis Tugas	89
d. Analisis Konsep	89
e. Analisis Tujuan Pembelajaran	90
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	
a. Pemilihan bahan ajar	91
b. Pemilihan format	91
c. Rancangan awal	91
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	
a. Validasi desain	92
b. Revisi desain	95
c. Uji coba produk	103
B. Pembahasan	
1. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat	
a. Faktor Pendukung	108
b. Faktor Penghambat	109
2. Keunggulan dan Kelemahan	
a. Keunggulan	109
b. Kelemahan	110

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	111
B. Saran	111

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Langkah-langkah metode penelitian dan pengembangan 4-D	14
Gambar 2.2	Gambar tampilan <i>lectora inspire</i> pada desktop.....	40
Gambar 2.3	Tampilan utama pada <i>lectora inspire</i>	40
Gambar 2.4	Lembar kerja <i>lectora inspire</i>	41
Gambar 2.5	Tampilan menu <i>file</i> pada <i>lectora inspire</i>	41
Gambar 2.6	Tampilan menu <i>home</i> pada <i>lectora inspire</i>	41
Gambar 2.7	Tampilan menu <i>design</i> pada <i>lectora inspire</i>	42
Gambar 2.8	Tampilan menu <i>insert</i> pada <i>lectora inspire</i>	42
Gambar 2.9	Tampilan menu <i>test & survey</i> pada <i>lectora inspire</i>	43
Gambar 2.10	Tampilan menu <i>tools</i> pada <i>lectora inspire</i>	43
Gambar 2.11	Tampilan menu <i>view</i> pada <i>lectora inspire</i>	43
Gambar 2.12	Tampilan menu <i>properties</i> pada <i>lectora inspire</i>	44
Gambar 2.13	Tampilan menu <i>title explorer</i> pada <i>lectora inspire</i>	44
Gambar 2.14	Tampilan menu <i>thumbnail view</i> pada <i>lectora inspire</i>	44
Gambar 2.15	Usaha oleh gaya yang membentuk sudut.....	48
Gambar 2.16	Grafik $f-x$ dari gaya konstan yang menyebabkan benda berpindah ...	50
Gambar 2.17	Energi potensial suatu benda.....	54
Gambar 2.18	Energi potensial benda pada ketinggian tertentu	55
Gambar 2.19	Energi kinetik suatu benda dengan kecepatan tertentu.....	55
Gambar 2.20	Desain model pengembangan	63
Gambar 3.1	langkah-langkah pengembangan media.....	66
Gambar 4.1	Konsep Penjabaran materi usaha dan energi.....	90
Gambar 4.2	Grafik hasil validasi media tahap awal	94
Gambar 4.3	Grafik hasil validasi materi tahap awal.....	95
Gambar 4.4	Grafik hasil validasi media tahap revisi.....	101
Gambar 4.5	Grafik hasil validasi materi tahap revisi	103

Gambar 4.6	Grafik hasil respon pendidik	105
Gambar 4.7	Grafik hasil uji coba kelompok kecil.....	106
Gambar 4.8	Grafik hasil uji coba kelompok besar	107

DAFTAR TABEL

1.1	Persentase hasil pra penelitian penyebaran instrument tes HOTS	7
1.2	Kategori HOTS peserta didik.....	7
2.1	HOTS dalam taksonomi bloom revisi	29
2.2	Penjabaran HOTS berdasarkan keterkaitan & dimensinya.....	30
2.3	Ranah Kognitif taksonomi Bloom Revisi Krathworl Anderson	34
3.1	Kompetensi inti dan kompetensi dasar	71
3.2	Rancangan sajian materi	71
3.3	Tampilan <i>Storyboard</i> media pembelajaran	73
3.4	Aturan pemberian skor.....	82
3.5	Kriteria skala kelayakan media pembelajaran interaktif.....	83
3.6	Kriteria skala media pembelajaran interaktif.....	84
3.7	Kriteria skala kemenarikan media pembelajaran interaktif	85
4.1	Daftar validator ahli media dan ahli materi.....	92
4.2	Hasil persentase pendapat ahli media tahap awal.....	93
4.3	Hasil persentase pendapat ahli materi tahap awal	94
4.4	Saran perbaikan oleh validator ahli media.....	96
4.5	Saran perbaikan oleh validator ahli media.....	98
4.6	Hasil persentase pendapat ahli media tahap revisi	100
4.7	Hasil persentase pendapat ahli materi tahap revisi.....	102
4.8	Daftar nama pendidik selaku responden produk	103
4.9	Hasil persentase pendapat pendidik.....	104
4.10	Hasil uji coba kelompok kecil	105
4.11	Hasil uji coba kelompok besar	107

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I

Lampiran 1.1	Kisi-kisi penyusunan instrumen validasi ahli media	118
Lampiran 1.2	Instrumen validasi ahli media.....	120
Lampiran 1.3	Kisi-kisi penyusunan instrumen validasi ahli materi.....	123
Lampiran 1.4	Instrumen validasi ahli materi	126
Lampiran 1.5	Kisi-kisi penyusunan angket respon pendidik.....	130
Lampiran 1.6	Angket respon pendidik terhadap media.....	132
Lampiran 1.7	Kisi-kisi penyusunan angket respon peserta didik	135
Lampiran 1.8	Angket respon peserta didik terhadap media	137

Lampiran II

Lampiran 2.1	Analisis hasil validasi ahli media tahap awal.....	141
Lampiran 2.2	Analisis hasil validasi ahli media tahap revisi.....	142
Lampiran 2.3	Analisis hasil validasi ahli materi tahap awal	143
Lampiran 2.4	Analisis hasil validasi ahli materi tahap revisi	144
Lampiran 2.5	Analisis hasil respon pendidik.....	145
Lampiran 2.6	Analisis hasil uji coba kelompok kecil	146
Lampiran 2.7	Analisis hasil uji coba kelompok besar.....	148

Lampiran III

Dokumentasi.....	153
Nota Dinas	156
Pengesahan Proposal.....	158
Berita acara validasi.....	159
Surat pernyataan teman sejawat	160
Surat keterangan bebas plagiat	166
Kartu konsultasi.....	167
Surat permohonan mengadakan penelitian	173
Surat keterangan penelitian	176

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi dapat memberikan dampak yang bervariasi dalam berbagai aspek kehidupan. Pendidikan menjadi salah satu aspek yang dipengaruhi oleh hal tersebut. Pendidikan merupakan salah satu parameter kemajuan suatu bangsa dan menjadi tolak ukur kemajuan suatu bangsa¹, oleh karena itu kualitas pendidikan sangat diutamakan. Sumber daya manusia yang berkualitas dihasilkan dari pendidikan yang berkualitas pula. Pemanfaatan teknologi dengan baik juga dapat menunjang proses peningkatan kualitas pendidikan dan sumber daya manusia tersebut.

Saat ini, dunia sedang dihadapkan dengan adanya revolusi industri 4.0 di berbagai bidang, diantaranya bidang pendidikan. Revolusi industri tersebut mendorong kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).² Kemajuan IPTEK akan memberikan keuntungan bagi suatu bangsa dalam bidang pendidikan apabila dihadapi dengan persiapan yang matang dan baik³. Kemajuan IPTEK juga menjadi sebuah tantangan baru terutama dalam dunia

¹ Umi Pratiwi And Eka Farida Fasha, 'Pengembangan Instrumen Penilaian Hots Berbasis Kurikulum 2013 Terhadap Sikap Disiplin', *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Ipa*, 1.1 (2015), h.124.

² Chairul Anwar, Antomi Saregar and Uswatun Hasanah, 'The Effectiveness of Islamic Religious Education in the Universities : The Effects on the Students ' Characters in the Era of Industry 4 . 0', *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 3.1 (2018), h.77.

³ Irwan Rs Tambunan And Sukarman Purba, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Untuk Mata Pelajaran Dasar Dan Pengukuran Listrik Kelas X Di Smk Swasta Imelda Medan', *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9.1 (2017), h.24.

pendidikan⁴ yang harus senantiasa siap menyesuaikan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran disekolah⁵.

Pemanfaatan teknologi merupakan salah satu terobosan luar biasa dalam meningkatkan mutu pendidikan^{6,7}. Pemanfaatan hasil teknologi dalam meningkatkan mutu pendidikan tidak terlepas oleh peran pendidik dalam menggunakan teknologi tersebut⁸. Salah satu implementasi teknologi dalam dunia pendidikan yaitu pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi⁹.

Pemanfaatan teknologi dalam sisi keislaman telah dijelaskan dalam Al-Qur'an yang memerintahkan manusia untuk mengetahui dan memanfaatkan apa yang ada di langit dan di bumi. Allah berfirman dalam Q.S Al Jatsyiah ayat 13, berbunyi:

وَمَا يَشَاءُ لَهُمْ أَرْسَالٌ وَلَا نَادٍ وَمَا يَشَاءُ لَهُمْ أَرْسَالٌ وَلَا نَادٍ وَمَا يَشَاءُ لَهُمْ أَرْسَالٌ وَلَا نَادٍ

⁴ Norma Dewi Shalikhah, Ardhin Primadewi And Muis Sad Iman, 'Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran', *Warta*, 20.1 (2017), h.9.

⁵ Dian Ratih Utama Sari, Sri Wahyuni And Rayendra Wahyu Bachtiar, 'Pengembangan Instrumen Tes Multiple Choice High Order Thinking Padapembelajaran Fisika Berbasis E-Learning Di Sma', *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 7.1 (2018), h.100.

⁶ Badrie Mohammad Nour EL-Daou, 'The Effect of Using in Computer Skills on Teachers' Perceived Self- Efficacy Beliefs towards Technology Integration, Attitudes and Performance', *World Journal on Educational Technology*, 8.3 (2016), 294–306.

⁷ Dian Ratih Utama Sari, Sri Wahyuni And Rayendra Wahyu Bachtiar, 'Pengembangan Instrumen Tes Multiple Choice High Order Thinking ...', h.100.

⁸ Sri Rezeki And Ishafit, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Sekolah Menengah Atas Kelas Xi Pada Pokok Bahasan Momentum', *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3 (2017), h.30.

⁹ Norma Dewi Shalikhah, Ardhin Primadewi And Muis Sad Iman, 'Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire...', h.12.

Artinya : “*dan Dia telah menundukkan untukmu apa yang di langit dan apa yang di bumi semuanya, (sebagai rahmat) daripada-Nya. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang berfikir*”

Pada era revolusi industri 4.0 sangat diperlukan adanya penguasaan literasi dan keterampilan berfikir. Perkembangan industri 4.0 ini berdampak besar terhadap masa depan generasi muda penerus bangsa¹⁰. Perkembangan IPTEK yang semakin pesat berpotensi mengubah tatanan kehidupan suatu bangsa¹¹ sehingga merangsang perlu dipersiapkannya generasi muda yang kreatif, berfikir kritis, mampu mengambil keputusan, dan terampil dalam memecahkan masalah^{12,13}. Solusi yang dilakukan oleh pemerintah untuk mempersiapkan mutu pendidikan dan kualitas generasi muda yaitu diterapkannya kurikulum 2013 dalam bidang pendidikan¹⁴.

Saat ini pemerintah telah memprioritaskan pembelajaran dengan kompetensi berfikir tingkat tinggi atau yang biasa disebut *Higher Order Thinking Skill* (HOTS). Pembelajaran berbasis HOTS tersebut telah tertera pada kompetensi Inti pada struktur kurikulum SMA/MA yaitu pada kompetensi inti 3 dan kompetensi inti 4¹⁵. Kompetensi tersebut menuntut

¹⁰ Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill)*, (Tangerang: Tira Smart, 2019), h.49.

¹¹ Elif Buğra Kuzu Demir and others, ‘A Challenge for Higher Education : Wearable Technology for Fashion Design Departments’, *World Journal on Educational Technology*, 8.1 (2016), h.66.

¹² Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran berbasis HOTS...*, h.52.

¹³ Tri Novita Irawati, ‘Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Smp Dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Bilangan Bulat’, *Jurnalgammath*, 03.02 (2018), h.1.

¹⁴ Nur Rahmi Akbarini, Wiedy Murtini And Andre N Rahmanto, ‘The Effect Of Lectora Inspire-Based Interactive’, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 8.1 (2018), h.79.

¹⁵ E. Ernawati, ‘Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Open-Ended Approach Untuk Mengembangkan Hots Siswa Sma E.’, *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3.2 (2016), h.210.

peserta didik dalam menguasai HOTS ketika menghadapi suatu permasalahan. Pembelajaran berbasis HOTS dapat dilakukan dengan memusatkan proses pembelajaran yang aktif kepada peserta didik¹⁶. Berdasarkan teori taksonomi bloom, keterampilan berfikir tingkat tinggi peserta didik dapat diketahui melalui ranah kognitif dari tingkat kemampuan peserta didik dalam menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta¹⁷. Pembelajaran berbasis HOTS harus dimiliki peserta didik sehingga peserta didik tidak sekedar mengetahui materi yang telah disampaikan tetapi peserta didik juga dapat mengaplikasikan ilmunya dalam kehidupan¹⁸

Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat mempermudah pendidik kepada peserta didik dalam penyampaian materi dengan cara yang lebih efektif serta efisien¹⁹. Kategori media pembelajaran baik adalah media yang menyenangkan serta mudah dicerna²⁰. Aplikasi teknologi sudah seharusnya dimanfaatkan oleh pendidik

¹⁶ Rizki Hikmawan, Nuur Wachid Abdul Majid And Mamad Kasmad, 'Pengembangan Model Pembelajaran Ikigai Untuk Mendukung Ketercapaian High Order Thinking Skills (Hots)', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip Universitas Muhammadiyah Cirebon 2018 Cirebon, 21 April 2018*, 2018, h.256.

¹⁷Chairul Anwar, 'Buku Terlengkap Teori-teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer', Jakarta: IRCiSoD, (2017), h.210

¹⁸ Karsono, 'Pengaruh Penggunaan Lks Berbasis Hots Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Smp', *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 5.1 (2017), h.52.

¹⁹ Irwandani And Siti Juariah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 05.April (2016), h.35.

²⁰ Firma Rean Kasih, 'Pengembangan Film Animasi Dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Kesetimbangan Benda Tegar Di SMA', *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 02.1 (2017), h.42.

dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran yang berlangsung tidak membosankan dan peserta didik termotivasi dalam belajar²¹.

Kemajuan teknologi berdampak pula terhadap perkembangan media pembelajaran yang bersifat interaktif, sehingga media pembelajaran yang bersifat interaktif tersebut dapat menarik minat belajar peserta didik²² serta membantu pemahaman materi. Media interaktif adalah media yang dapat menggabungkan teks, grafik, video, animasi dan suara²³ sehingga penyampaian materi berbantuan media ini dapat memperjelas materi dengan mudah. Media pembelajaran interaktif yang dikemas menarik dan baik tentu akan memberi dampak yang positif terhadap usaha peningkatan mutu pendidikan serta potensi belajar peserta didik²⁴.

Materi usaha dan energi merupakan pokok bahasan fisika pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) yang memerlukan keterampilan berfikir tingkat tinggi. Materi usaha dan energi ialah materi yang mempelajari teori, konsep, serta perhitungan besar usaha dan energi. Keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS) pada materi usaha dan energi akan sulit dipahami oleh peserta didik apabila pendidik hanya menjelaskan materi secara verbal (ceramah). Pada umumnya materi usaha dan energi yang hanya dijelaskan secara verbal akan sulit dipahami dalam menunjang HOTS peserta didik.

²¹ Yoto, Zulkardi And Ketang Wiyono, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Teori Kinetik Gas Berbantuan Lectora Inspire Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas (Sma)', *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 2.2 (2015), 212.

²² Sri Rezeki And Ishafit, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Sekolah Menengah Atas...', h.30.

²³ Nur Rahmi Akbarini, Wiedy Murtini And Andre N Rahmanto, 'The Effect Of Lectora Inspire-Based Interactive', *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 8.1 (2018), h.80.

²⁴ Eni Fitriani And H.R.A. Mulyani, 'Pengaruh Penggunaan Variasi Metode Dan Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas Viii Smpn2 Margatiga Semester Genap Tp 2013/2014', *Jurnal Pendidikan Fisika*, 3.1 (2015), h.86.

Oleh karena itu, diperlukan adanya media pembelajaran interaktif untuk menunjang HOTS peserta didik.

Aplikasi yang mendukung pembuatan media pembelajaran interaktif untuk menunjang HOTS yaitu aplikasi *lectora inspire* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi ini dapat merekam video, menggabungkan gambar, menggabungkan *flash*, serta dapat digunakan untuk *screen capture*²⁵. Media pembelajaran menggunakan aplikasi *lectora inspire* dapat membuat peserta didik belajar secara mandiri. Aplikasi *lectora inspire* juga dilengkapi dengan materi uji sebagai evaluasi serta skor yang didapat oleh peserta didik dapat diketahui secara langsung. Bentuk materi uji yang disediakan oleh aplikasi ini terdapat beberapa tipe/bentuk soal. Bentuk soal yang bervariasi tersebut dapat digunakan dalam melatih HOTS serta akan membuat peserta didik lebih tertarik untuk memecahkan persoalan yang ada.

Berdasarkan hasil pra penelitian dengan menyebarkan instrumen tes HOTS kepada 75 peserta didik di kabupaten Lampung Selatan yaitu sekolah SMA N 1 Natar, SMA Swadhipa Natar, dan SMA Yadika Natar menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan berfikir tingkat tinggi peserta didik masih sangat rendah dan rendah.

²⁵ Ingrid Ayu, Siswoyo and Widyaningrum Indrasari, 'Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Lectora Inspire Pada Materi Usaha Dan Energi SMA', *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 2.2 (2016), h.72.

Hasil pra penelitian di tiga sekolah tersebut yaitu sebagai berikut:

Table 1.1
Persentase hasil pra penelitian penyebaran instrumen tes HOTS²⁶

Kategori skor HOTS Peserta didik ²⁷	Persentase Hasil Pra Penelitian		
	SMA N 1 Natar	SMA Swadhipa Natar	SMA Yadika Natar
90 – 100 (Sangat Tinggi)	-	-	-
75 – 89 (Tinggi)	-	-	-
60 – 74 (Cukup)	-	-	-
40 – 59 (Rendah)	15,62 %	17,39 %	20 %
0 – 39 (Sangat Rendah)	84,37 %	82,6 %	80 %

Tabel tersebut menunjukkan masih rendah dan sangat rendahnya kemampuan berfikir tingkat tinggi peserta didik. Skor HOTS peserta didik pada kategori sangat rendah di SMA N 1 Natar sebesar 84,37 %, di SMA Swadhipa Natar sebesar 82,6 %, dan di SMA Yadika Natar sebesar 80 %. Kategori HOTS rendah yang diperoleh SMA N 1 Natar sebesar 15,62 %, di SMA Swadhipa Natar sebesar 17,39 %, dan di SMA Yadika Natar sebesar 20%.

Minimnya pengajaran berbasis HOTS serta penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan kemampuan HOTS peserta didik masih rendah dan peserta didik kurang tertarik untuk belajar fisika karena masih dirasa membosankan. Oleh karena itu, diperlukan adanya media

²⁶ Peserta Didik, *Analisis Instrumen Tes Peserta Didik SMA N 1 Natar, SMA Swadhipa Natar, SMA Yadika Natar*. Februari 2019

²⁷ Tri Novita Irawati, 'Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Smp Dalam Menyelesaikan Soal...', h.5.

pembelajaran interaktif untuk mengatasi masalah tersebut sehingga peserta didik akan lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran fisika serta membantu dalam memecahkan soal berbasis HOTS.

Hasil wawancara pendidik mata pelajaran fisika di 3 sekolah yaitu pendidik SMA N 1 Natar, SMA Swadhipa Natar, dan SMA Yadika Natar maka didapatkan informasi bahwa ketertarikan dalam belajar fisika peserta didik sangat rendah, masih sulit diterapkannya pembelajaran berbasis HOTS untuk membantu peserta didik melatih HOTS, pendidik juga menganggap bahwa HOTS harus dikuasai peserta didik. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif untuk menunjang proses pembelajaran menyebabkan pembelajaran masih terkesan monoton. Pendidik masih belum banyak mengenal berbagai software media pembelajaran untuk mempermudah kegiatan pembelajaran. Belum tersedianya media pembelajaran interaktif berbasis HOTS membuat pendidik masih merasa kesulitan dalam menerapkan pembelajaran berbasis HOTS²⁸. Oleh karena itu, pendidik membutuhkan adanya media pembelajaran interaktif berbasis HOTS. Media yang dapat digunakan untuk menunjang HOTS salah satunya yaitu aplikasi *lectora inspire*.

Telah dilakukan penelitian sebelumnya mengenai media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *lectora inspire*. Norma Dewi Shalikhah, Ardhin Primadewi, dan Muis Said Iman berupa pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *lectora inspire* yang digunakan sebagai

²⁸ Pendidik, *Analisis Instrumen wawancara pendidik SMA N 1 Natar, SMA Swadhipa Natar, SMA Yadika Natar*. Februari 2019

inovasi dalam proses pembelajaran. Ingrid Ayu Putri, Siswono, Widyaningrum Indrasari yaitu berupa pengembangan media pembelajaran fisika menggunakan sebuah aplikasi *lectora inspire* yang membantu peserta didik dalam belajar mandiri. Irwan RS Tambunan dan Sukarman Purba dengan hasil berupa pengembangan media berbasis aplikasi *lectora inspire*. Sigit Prasetyo berupa pengembangan media *lectora inspire* dalam pembelajaran sains. Yoto, Zulkardi, dan Ketang Wiyono dengan hasil berupa pengembangan multimedia berbantuan aplikasi *lectora inspire* terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kebaharuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari penelitian sebelumnya yaitu media pembelajaran interaktif dengan menggunakan sebuah aplikasi *lectora inspire* yang dikembangkan dengan berbasis *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) pada materi usaha dan energi yang akan menjawab kebutuhan pendidik berdasarkan hasil pra penelitian, dimana belum tersedianya media pembelajaran interaktif yang berbasis HOTS.

Berdasarkan latar belakang, peneliti menganggap perlunya dilakukan penelitian pengembangan terhadap media pembelajaran interaktif yang berbasis HOTS, sehingga peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire*”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka identifikasi masalah dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Rendahnya keterampilan berfikir tingkat tinggi peserta didik.
2. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang menarik pada materi fisika disekolah.
3. Belum ada pengembangan media pembelajaran interaktif yang menarik berbasis HOTS menggunakan aplikasi *lectora inspire*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, batasan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Peneliti membatasi pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi usaha dan energi.
2. Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *lectora inspire*
3. Produk pengembangan diuji dengan respon para ahli, pendidik, dan peserta didik.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, perumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pendapat para ahli terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis HOTS menggunakan aplikasi *lectora inspire*?

2. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis HOTS menggunakan aplikasi *lectora inspire*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui pendapat para ahli terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis HOTS menggunakan aplikasi *lectora inspire*.
2. Mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis HOTS menggunakan aplikasi *lectora inspire*.

F. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis HOTS menggunakan aplikasi *lectora inspire*.

2. Praktis

- a. Bagi Peneliti

Memberi pengalaman langsung dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis HOTS menggunakan aplikasi *lectora inspire*.

b. Bagi Pendidik

Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis HOTS menggunakan aplikasi *lectora inspire* dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan membantu proses pengajaran berbasis HOTS.

c. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam proses belajar serta menunjang HOTS peserta didik.