

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF *LECTORA INSPIRE* DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI**

¹Abdul Rahmi, ² Ristiliana

^{1,2}(Co) Program Studi Pendidikan Ekonomi

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Email: abdul.rahmi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat tingkat validitas, praktikalitas, dan efektifitas lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* yang dikembangkan pada materi ketenagakerjaan. Teknik pengumpulan data adalah lembar validasi, angket dan soal tes. Teknik analisis data yaitu analisis deskriptif dan uji t. Hasil penelitian membuktikan tingkat validitas produk tergolong sangat valid dengan nilai validasi terakhir dari ahli media I yaitu sebesar 88,70, dan ahli media II mencapai 86,96, sementara dari ahli materi I mencapai nilai akhir sebesar 93,33 dan ahli materi II mencapai 91,67. Tingkat praktikalitas produk yang dikembangkan adalah sangat praktis dengan nilai 99,21. Lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* dikembangkan tergolong efektif. Hasil belajar siswa setelah menggunakan produk yang dikembangkan mencapai 85,866, lebih tinggi jika dibandingkan sebelum menggunakan produk yang hanya mencapai 56,200. Hasil uji hipotesis menunjukkan ada perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan secara signifikan.

Kata Kunci: Pengembangan, Lembar Kerja Siswa, Lectora Inspire

Abstract

This study aims to see the level of validity, practicality, and effectiveness of student worksheets based on interactive multimedia Lectora Inspire developed on employment topics. Data collection techniques are validation sheets, questionnaires and test questions. The data analysis technique is descriptive analysis and t test. The results of the study prove that the level of product validity is classified as very valid with the final validation value of the media expert I, which is 88.70, and the media expert II, which reaches 86.96, while the material expert I reaches a final score of 93.33 and the material expert II reaches 91.67. The practicality level of the product being developed is very practical with a value of 99.21. Student worksheets based on interactive multimedia Lectora Inspire were developed quite effectively. Student learning outcomes after using the product that was developed reached 85.866, higher than before using the product which only reached 56.200. The results of the hypothesis test showed that there were significant differences in student learning outcomes between before and after using the developed product.

Keywords: Development, Student Worksheet, Lectora Inspire

PENDAHULUAN

Pembelajaran menurut Zainal (2016:56) merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang mempunyai sifat interaktif yang disertai dengan komunikasi antara guru dengan siswa bersama sumber belajar termasuk lingkungannya yang secara sistematis dan sistemik yang berguna menimbulkan suatu situasi yang bisa berdampak akan terciptanya pencapaian hasil belajar siswa. Konsep pembelajaran tersebut sesuai dengan paradigma pada pendidikan pada saat ini yang mengharuskan siswa untuk lebih aktif selama aktivitas belajar mengajar. Konsep pembelajaran yang terpusat pada siswa perlu diterapkan dengan dukungan teknologi dimana transformasi pendidikan digital saat ini, yang tentunya juga mengharuskan pendidik untuk mampu beradaptasi dengan teknologi tersebut.

Islam sendiri memerintahkan untuk terus berinovasi, termasuk dalam bidang pembelajaran, seperti yang tertuang didalam Al-Qur'an yang termuat dalam surat at-Taubah ayat 122. Berdasarkan, ayat di atas seyogyanya perlu memanfaatkan alat bantu/media untuk menyampaikan materi melalui pemanfaatan teknologi. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran, juga diperlukan dalam pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran ekonomi merupakan kegiatan yang dilakukan secara dinamis yang dekat dengan aktivitas keseharian siswa, sehingga peran serta guru dalam mempergunakan teknologi menjadi alat pembelajaran menjadi sangat berguna. Kemampuan dan kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran mesti dimiliki oleh seorang guru guna mewujudkan keaktifan belajar siswa disaat mengikuti aktivitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang dipilih dan digunakan guru akan mempengaruhi pengalokasian waktu dalam proses belajar mengajar. Media yang sudah dipergunakan dalam membantu dan mengatasi alokasi waktu yang belum cukup yaitu dengan menggunakan media cetak, salah satunya yaitu lembar kerja siswa (LKS).

LKS adalah panduan siswa yang bisa dipergunakan dalam membantu aktivitas penyelesaian suatu permasalahan secara bertahap (Trianto, 2012: 222). LKS yang berbentuk cetak tersebut bisa menjadi perangkat yang efektif guna membantuk pembelajaran dikarenakan media yang sederhana dan bisa menjangkau kepada semua kalangan siswa. Dalam proses belajar mengajar LKS menjadi perangkat pembelajaran yang sangat membantu dikarenakan dapat meminimalisir peran serta guru yang pada umumnya mampu mengaktifkan sikap siswa secara intens dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru. LKS ini juga bisa menjadi bahan ajar yang bisa memudahkan proses pembelajaran.

ME: Jurnal Riset Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

Akan tetapi pada kenyataannya LKS yang dipakai guru saat ini tentunya memiliki beberapa kekurangan diantaranya belum mampu memberikan tampilan gerakan secara visual yang mana lebih banyak bersifat hafalan. LKS yang digunakan juga lebih banyak bersifat satu arah yang dikarenakan tidak interaktif yang menyebabkan aktivitas pembelajaran tetap pasif. LKS yang digunakan pada umumnya pada saat ini pada umumnya berbentuk media ajar cetak yang mudah rusak yang kebanyakanya dibuat dalam bentuk media cetak yang memuat uraian materi disertai gambar hitam putih, yang penggunaannya hanya dapat digunakan dalam satu kali.

Oleh karena itu, dalam mengatasi kekurangan tersebut peneliti akan melakukan upaya mengembangkan lembar kerja siswa berbasis *multimedia interaktif*. Menurut Herman Dwi Sujono, media pembelajaran interaktif merupakan pemanfaatan perangkat komputer maupun sejenisnya dalam menggapai tujuan pembelajaran dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi yang mana media tersebut berisikan berbagai kombinasi animasi, baik berupa teks, grafik, suara, gambar maupun video yang mensimulasikan secara keseluruhan (Herman, 2017:41). Media pembelajaran interaktif menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai bahan ajar yang dapat dimangfaatkan guna membantu dalam mencapai keberhasilan proses pembelajaran.

Menurut Munir (2010: 138) penggunaan media pembelajaran yang tepat akan mampu mendukung keberhasilan pembelajaran, karena mempunyai banyak kelebihan yang bisa memberikan suatu pemahaman terbaik terhadap materi pelajaran yang sedang dibahas, karena bisa menjelaskan suatu konsep yang mungkin memiliki kesulitan yang kemudian bisa dipahami secara lebih mudah. Menurut Herman Dwi Sujono (2017: 3) multimedia yang dimanfaatkan oleh guru dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam mempelajari materi pelajaran sehingga dapat dengan mudah dalam tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Oleh karena itu, agar siswa bisa terlibat secara aktif dan lebih memiliki keteratikan dalam mengerjakan lembar kerja maka perlu memanfaatkan media pembelajaran interaktif salah satunya yaitu dengan menggunakan aplikasi *lectora inspire*. Aplikasi *lectora inspire* memiliki tujuan yang mampu mengarahkan siswa untuk terhindar dari kebosanan, lebih antusias yang akhirnya siswa akan tertarik dalam mengikuti pembelajaran ekonomi, sebagaimana yang dikemukakan oleh Norma Dewi Shlikhah (2016) yang menyebutkan bahwa kelebihan pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi *lectora inspire* antara lain:

ME: Jurnal Riset Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

1. Sistem proses belajar mengajar akan lebih interaktif
2. Dapat menggabungkan teks termasuk memanfaatkan video, suara maupun animasi dalam suatu kesatuan.
3. Dapat memvisualisasikan uraian dari materi yang masih bersifat abstrak.
4. Kemampuan penyimpanan media yang relative lebih fleksibel dan mudah.
5. Mampu menggabungkan berbagai objek yang memiliki kapasitas yang besar.
6. Dapat memberikan tampilan objek yang tidak dapat dilihat melalui mata telanjang.

Aplikasi *lectora inspire* mampu mendukung pengembangan pembelajaran berbasis media dikarenakan:

1. Memberikan kemudahan bagi guru dalam berbagai macam bentuk pilihan *test* seperti pilihan ganda, mencocokkan, pilihan benar atau salah, penempatan posisi sesatu ataupun uraian singkat.
3. Guru juga bisa melakukan pengelolaan atau mempublikasikan materi ajar/uji.
4. Guru atau peserta didik juga bisa dengan mudah mengakses materi pelajaran sesuai dengan yang dibutuhkannya.

Beberapa penelitian sebelumnya seperti yang dilakukan oleh Ilzha Rhamadhani dan Masniladevi (2020) meneliti tentang lembar kerja siswa berbasis *Lectora Inspire* membuktikan bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Lembar kerja siswa berbasis *lectora inspire* dapat mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam menyelesaikan berbagai tugas, sehingga dapat mengakibatkan siswa untuk lebih aktif saat mengikuti pembelajaran. Menurut Awe dan Ende, dalam penelitiannya juga membuktikan bahwa hasil uji coba uji siswa sebagai pengguna LKS elektronik berbasis multimedia skor rata – rata mencapai 4,6 ada pada kategori baik sekali dan dari uji efektivitas dari produk yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria yang terlihat dari pencapaian nilai rata – rata tes pengetahuan siswa yang mencapai 82,15 dengan ketuntasan belajar pencapaian nilai sebesar 91,30.

Pengembangan lembar kerja siswa berbasis media interaktif *Lectora Inspire* yang akan dikembangkan dilengkapi beberapa template yang menarik. Pada penelitian pengembangan ini difokuskan dengan mengembangkan media interaktif dengan bantuan program *lectora inspire* pada mata pelajaran ekonomi ketenagakerjaan yang bisa diakses oleh siswa secara online maupun tidak online kapanpun dan dimanapun melalui perangkat komputer/leptop atau *smartphone* siswa yang dilengkapi uraian materi dan evaluasi yang dijadikan sebagai acuan untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa.

Dari temuan hasil survey yang telah peneliti laksanakan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar Tahun 2021 terhadap proses pembelajaran

ME: Jurnal Riset Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

yang dilakukan guru ditemukan beberapa fenomena yang berkaitan dengan permasalahan penelitian dengan gejala sebagai berikut:

1. LKS yang dimanfaatkan siswa masih berupa LKS berbentuk cetak.
2. LKS yang dimanfaatkan siswa masih berupa LKS berbentuk buku yang memuat uraian materi yang dilengkapi dengan visualisasi gambar, dan soal materi pelajaran.
3. Siswa masih kurang aktif dalam mengerjakan LKS yang diberikan guru.

Dari hasil penjelasan yang telah peneliti uraikan di atas maka terdorong ketertarikan peneliti untuk pengembangan LKS guna dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran ekonomi dengan berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* guna mengoptimalkan proses pembelajaran siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis dari penelitian ini tergolong dalam kategori *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan istilah R&D. Menurut Richey and Kelin dalam Sugiyono (2017: 28-29), *Research and Development* merupakan penelitian yang mengkaji secara sistematis dalam membuat suatu produk, mengembangkan dan memproduksinya melalui rancangan dan evaluasi kinerja produk.

Waktu dan Tempat Penelitian

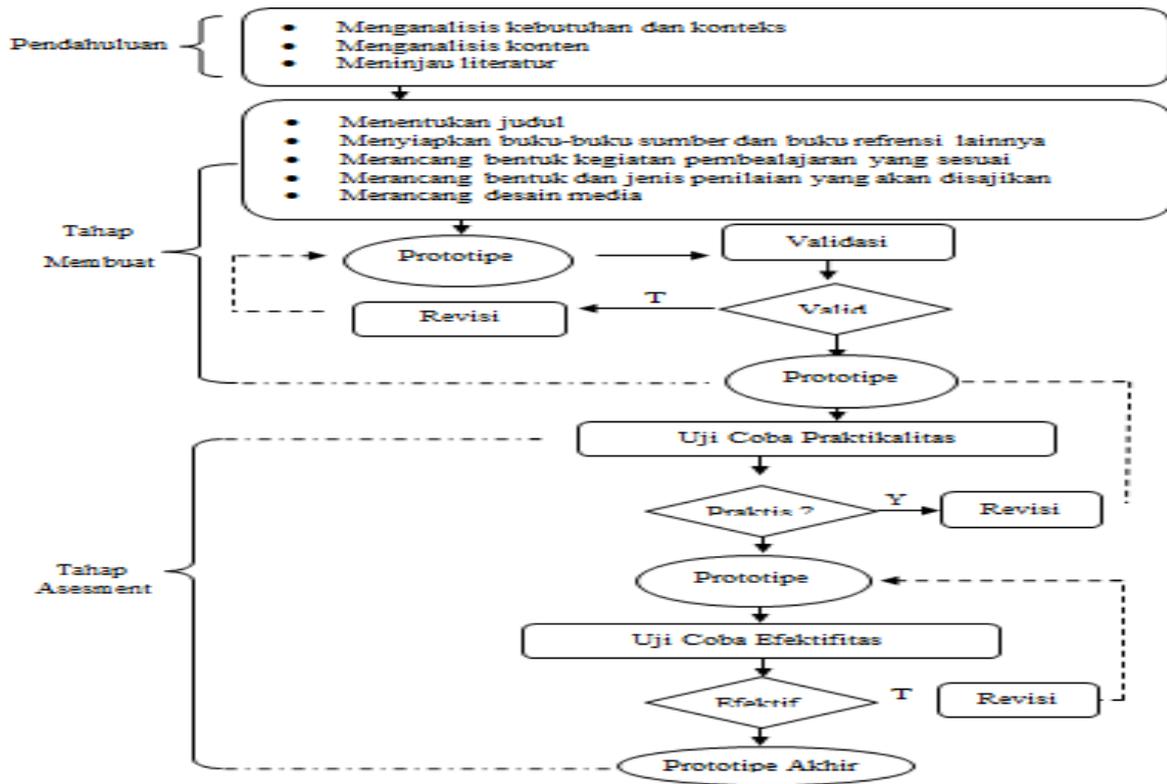
Waktu yang dibutuhkan dalam penelitian yaitu pada bulan Juni-Oktober 2022. Tempat penelitian di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 XIII Koto Kainpar Kabupaten Kampar Provinsi Riau. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar.

Subjek Penelitian

Peneliti menggunakan subjek siswa SMA Negeri 1 XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar. Subjek dalam penelitian ini adalah untuk menguji validitas lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* yang dikembangkan dengan melibatkan empat orang validator yang terdiri dari dua orang validator ahli materi dan dua orang validator ahli media pembelajaran.

Prosedur

Penelitian ini mempergunakan model pengembangan produk menurut pendapat Plomp. Tahapan prosedur dari model Plomp ini dilaksanakan melalui tiga tahapan, yakni:



Gambar 1.

Tahapan Proses Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Multimedia

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Pengembangan lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* untuk mengoptimalkan keberhasilan belajar siswa pada materi ketenagakerjaan menggunakan instrument berupa lembar validasi, angket, dan tes.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian in menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif untk proses pengolahan datanya yang juga diergunakan untuk mendiskripsikan hasil uji validitas dan praktikalitas lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan tampilan dari desain lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* yang telah dikembangkan:

1. Halaman Login

Sebelum memulai menggunakan lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* akan muncul halaman login sebelum masuk kedalam menu utama dari lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire*. Pada halaman login

ME: Jurnal Riset Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

terdapat kolom nama dan kata sandi yang akan digunakan sebagai nama pengguna LKS yang kemudian akan muncul sebagai pengguna LKS. Halamn ini juga berisi tombol masuk menuju menu utama dari lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire*. Tampilan halaman login seperti pada Gambar 1 berikut ini:



Sebelum Revisi Ahli

Sesudah Revisi Ahli

Gambar 1. Tampilan Halaman Login

2. Halaman Intro

Halaman intro merupakan tampilan utama dari lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire*. Di dalam halaman intro terdapat nama pengguna yang muncul otomatis sesuai dengan pengisian pada kolom nama pada halaman login. Pada halaman ini beiri tentang menu: kompetensi; uraian materi; kegiatan dan tugas, ulangan dan profil, dan terdapat tombol petunjuk (?) dan tombol close (X) petunjuk, seperti ditunjukkan pada Gambar 2 berikut ini:



Sebelum Revisi Ahli

Sesudah Revisi Ahli

Gambar 2. Tampilan Halaman Intro

3. Petunjuk

Halaman petunjuk dimasukkan setelah dilakukan beberapa prototipe secara mandiri yang mana sebelum dilakukan previsian oleh ahli belum memasukkan halaman petunjuk. Pada halaman petunjuk juga terdapat tombol petunjuk (?) dan tombol close (X) petunjuk, serta tombol home (Δ) yang dapat digunakan untuk kembali ke Halaman Intro.



Sebelum Revisi Ahli Sesudah Revisi Ahli

Gambar 3. Tampilan Halaman Petunjuk

4. Kompetensi

Halaman kompetensi berisi kompetensi dasar yang diambil dari silabus.

5. Tujuan Pembelajaran

Halaman tujuan pembelajaran berisi tujuan yang harus dicapai siswa setelah menggunakan lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire*.

6. Uraian Materi

Dalam halaman materi terdapat sub menu yang berisi daftar materi yang memuat point-point utama dari materi ketenagakerjaan yang bisa diklik atau tekan untuk menuju ke halaman materinya. Halaman ini juga memuat tombol petunjuk (?) dan tombol close (X) petunjuk, serta tombol home (Δ) yang dapat digunakan untuk kembali ke Halaman.

7. Latihan

Pada halaman latihan terdapat 4 pilihan jenis latihan yaitu berupa soal uraian dan soal pilihan ganda. Soal pilihan ganda didesain secara otomatis dengan penskoran, sehingga siswa dapat secara langsung mengetahui nilai yang didapatkannya,

8. Soal

Pada halaman soal terdapat 5 soal dalam bentuk uraian yang dapat diisi langsung oleh siswa melalui lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* pada kolom jawaban

9. Profil

Pada halaman profil terdapat profil dari pengembang dan profil dari pembimbing skripsi pengembang.

Proses terhadap validasi ahli menunjukkan bahwa produk pengembangan lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* yang dihasilkan dikategorikan sangat valid. Penilaian dari ahli media I mendapatkan nilai validasi terakhir yaitu sebesar 85,22, dan dari ahli media II mencapai 83,48% yang artinya produk pengembangan lembar kerja siswa

ME: Jurnal Riset Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* yang dihasilkan tergolong memiliki kategori penyajian media yang tergolong sangat layak digunakan. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi juga mendapatkan penilaian yang sangat valid yang mana didapatkan ahli materi I mencapai nilai akhir sebesar 93,33 dan dari ahli materi II mencapai 91,67. Hasil tersebut juga membuktikan bahwa penyajian materi yang dikembangkan dalam lembar kerja siswa berbasis multimedia. interaktif *lectora inspire* juga menunjukkan kelayakan untuk digunakan sebagai perangkat pembelajaran.

Analisis Praktikalitas

Pengembangan lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* dinilai praktikalitasnya melalui siswa yang berjumlah 21 orang siswa menghasilkan nilai sangat praktis dengan capaian persentase 99,21%. Adapun rinciannya sebagai berikut:

- a. Kualitas lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* tergolong dalam kategori sangat praktis dengan capaian persentase 100,00. Dengan demikian, aplikasi lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* tergolong sangat layak digunakan.
- b. Kualitas materi dari lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* termasuk kategori sangat praktis dengan persentase 99,21. Dengan demikian, materi dari lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* tergolong sangat layak digunakan.
- c. Kualitas teknis dari lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* termasuk kategori sangat praktis dengan persentase 98,81. Dengan demikian, teknis penggunaan lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* tergolong sangat layak digunakan.

Analisis Efektivitas

Analisis efektifitas lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* yang dikembangkan pada materi ketenagakerjaan di SMA 1 XIII Kota Kampar Kabupaten Kampar dilakukan dengan menguji perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire*. Hipotesis yang diuji untuk membuktikan efektifitas lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* yang dikembangkan pada materi ketenagakerjaan di SMA 1 XIII Kota Kampar Kabupaten Kampar

Tahapan analisis untuk menguji hipotesis tersebut dilakukan dengan langkah- langkah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa yang telah diperoleh dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Karenanya uji normalitas merupakan salah satu uji prasyarat untuk uji *t-test*. Perhitungan dalam uji normalitas ini dilakukan untuk masing-masing data pretest dan posttest yang menjadi sampel penelitian. Hasil output pada SPSS 25.0 diperoleh pada data *pretest* dan *posttest* dapat disajikan pada tabel IV.14 berikut:

TABEL IV.1.
HASIL UJI NORMALITAS DATA

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Pretest	Posttest
N		25	25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	56,2000	85,8664
	Std. Deviation	8,69387	8,45935
Most Extreme Differences	Absolute	,162	,156
	Positive	,162	,156
	Negative	-,124	-,138
Test Statistic		,162	,156
Asymp. Sig. (2-tailed)		,089 ^c	,119 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai sig data *pre-test* dan *post-test* sebesar 0,089 dan 0,119, karena nilai sig data $\geq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa seluruh data pada kedua kelas tersebut berdistribusi **normal**.

2. Uji Hipotesis

Setelah melakukan pengujian normalitas, maka untuk menguji data yang sudah diperoleh diperlukan pengujian hipotesis. Berdasarkan data uji normalitas didapatkan bahwa data terdistribusi normal. Setelah diketahui data berdistribusi normal maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis dengan menggunakan teknik uji *paired sample t-test* Hasil output pada SPSS 25.0 dapat disajikan pada tabel berikut:

TABEL IV.2.

HASIL UJI PAIRED SAMPLE T-TEST

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Posttest	85,8664	25	8,45935	1,69187
	Pretest	56,2000	25	8,69387	1,73877

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Posttest & Pretest	25	,977	,000

Paired Samples Test										
Pair	Posttest - Pretest	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
						Lower	Upper			
1		29,66640	1,86347	,37269	28,89720	30,43560		79,600	24	,000

Penentuan kesimpulan dari hasil uji hipotesis dilakukan dengan ketentuan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau nilai signifikan uji $t > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikan uji $t < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai t_{tabel} ditentukan berdasarkan nilai df (24) dan diperoleh nilai t_{tabel} dengan signifikan 0,05 (tabel uji hipotesis) = 1,711. Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa pada data nilai t hitung antara data *pretest* dengan *post- test* adalah sebesar 79,600 dengan nilai sig.(2-tailed) 0,000 maka diperoleh nilai t hitung $> t$ tabel ($79,600 > 1,711$) atau nilai sig $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) yang berarti berarti **H_a diterima** dan H_0 ditolak yang berarti ada perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* yang dikembangkan pada materi ketenagakerjaan di SMA 1 XIII Kota Kampar Kabupaten Kampar secara signifikan yang berarti bahwa lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* yang dikembangkan pada materi ketenagakerjaan di SMA 1 XIII Kota Kampar Kabupaten Kampar tergolong efektif. Pencapaian hasil belajar siswa menggunakan lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* mencapai 85,8664, lebih tinggi jika dibandingkan sebelum menggunakan lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* yang hanya mencapai 56,200. Lembar kerja siswa yang belum berbasis multimedia yang digunakan sebelum uji coba produk yang dikembangkan yaitu dengan menggunakan LKS berbentuk media cetak berupa lembaran-lembaran kertas berbentuk buku, sehingga ketika diberikan lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire*, siswa terlihat lebih antusias dalam menggunakannya yang berdampak pada pemahaman materi yang dipelajari,

dikarenakan produk yang dikembangkan juga memuat materi yang berbentuk video dan uraian materi yang lebih interaktif, sehingga mampu meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN

Kesimpulan

1. Tingkat validitas produk pengembangan lembar kerja siswa yang berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* yang dikembangkan pada materi ketenagakerjaan di SMA 1 XIII Kota Kampar Kabupaten Kampar adalah sangat valid dengan nilai validasi terakhir dari ahli media I yaitu sebesar 88,70, dan dari ahli media II mencapai 86,96, sementara dari ahli materi I mencapai nilai akhir sebesar 93,33 dan dari ahli materi II mencapai 91,67
2. Tingkat praktikalitas produk pengembangan lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* yang dikembangkan pada materi ketenagakerjaan di SMA 1 XIII Kota Kampar Kabupaten Kampar adalah sangat praktis dengan nilai 99,21.
3. Lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* dikembangkan pada materi ketenagakerjaan di SMA 1 XIII Kota Kampar Kabupaten Kampar tergolong efektif yang terbukti dari pencapaian hasil belajar siswa mempergunakan lembar kerja siswa yang berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* mencapai 85,8664, lebih tinggi jika dibandingkan sebelum menggunakan lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* yang hanya mencapai 56,200 yang berarti bahwa lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* yang dikembangkan pada materi hitung $> t$ tabel ($79,600 > 1,711$) atau nilai sig $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) yang berarti berarti **Ha diterima** dan **Ho ditolak**.

Saran

1. Bagi Guru
Peneliti menyarankan agar produk pengembangan lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* dapat dipergunakan sebagai salah satu alternatif LKS dalam pembelajaran ekonomi
2. Bagi Siswa
Diharapkan siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tidak hanya pada saat adanya media lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* namun untuk semua kegiatan pembelajaran dilakukan guru, agar keberhasilan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

3. Bagi Peneliti Berikutnya

Peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan media lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* pada muatan pelajaran lain dengan muatan materi yang lebih bervariasi atau yang berbeda sehingga lembar kerja siswa berbasis multimedia interaktif *lectora inspire* dapat dijadikan sebagai LKS pembelajaran yang mampu mempermudah proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ermelida Yosefa Awe1, Maria Imelda Ende, *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Elektronik Bermuatan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV Sdi Rutosoro Di Kabupaten Ngada*, Jurnal Didika : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar p-ISSN: 2477-4855, e-ISSN: 2549-9149.
- Herman Dwi Surjono, *Mutlimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*, Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- Ilzha Rhamadhani dan Masniladevi, *Pengaruh LKPD Berbasis Lectora Inspire Kecepatan dan Debit terhadap Hasil Belajar Kelas V Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 4, No. 3, 2020.
- Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Bandung: Alfabeta, 2010.
- Norma Dewi Shlikhah, *Pemanfaatan Aplikasi Lector Inspire sebagai Media Pembelajaran Interaktif*, Cakrawala, Vol. XI., Juni 2016.
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, dan Prosedur)* (Kedelapan). Jakarta, Remaja Rosdakarya, 2016.