

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *LECTORA INSPIRE*
MENGUNAKAN METODE *PQ4R LEARNING*
PADA MATERI POLITIK ETIS
DI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

Skripsi

Oleh :

M. Joe Satriani

NIM: 06041282025043

Program Studi Pendidikan Sejarah



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TAHUN 2024

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *LECTORA INSPIRE* MENGGUNAKAN METODE
PQ4R LEARNING PADA MATERI POLITIK ETIS
DI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**



SKRIPSI

Oleh

M. Joe Satriani

NIM: 06041282025043

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing,

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

Disahkan,

a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sriwijaya

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Dr. Hudaib, M.Pd.

NIP. 197608202002122001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *LECTORA INSPIRE* MENGGUNAKAN METODE
PQ4R LEARNING PADA MATERI POLITIK ETIS
DI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

M. Joc Satriani

NIM: 06041282025043

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengerahkan :

Pembimbing,

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013



Mengetahui:

**Ketua Jurusan,
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,**


Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah,**


Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *LECTORA INSPIRE* MENGGUNAKAN METODE
PQAR LEARNING PADA MATERI POLITIK ETIS
DI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

M. Joc Satriani

NIM: 06041282025043

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 11 Juli 2024

TIM PENGUJI

1. Ketua : Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
2. Anggota : Dr. Hudaidah, M.Pd.



Palembang, Juli 2024
Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN AKHIR PENDIDIKAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *LECTORA INSPIRE* MENGGUNAKAN METODE
PQR LEARNING PADA MATERI POLITIK ETIS DI SMA
SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

M. Joe Satriani

NIM: 0604128202503

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. Joe Satriani

NIM : 06041282025043

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi saya yang berjudul *"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Menggunakan Metode PQ4R Learning Pada Materi Politik Etis Di SMA Srijaya Negara Palembang"* ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan pada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa paksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Juli 2024
Yang membuat pernyataan



M. Joe Satriani
NIM. 06041282025043

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT. yang senantiasa memberikan nikmat Islam, nikmat kesehatan, serta limpahan rahmat yang begitu luas sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Menggunakan Metode *PQ4R Learning* Pada Materi Politik Etis di SMA Srijaya Negara Palembang” dapat terselesaikan dengan baik in syaa Allah. Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana strata-1 pada Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd sebagai pembimbing yang telah banyak memberikan motivasi, masukan serta nasehat yang sangat berharga selama penulisan skripsi ini, dan semoga Allah SWT. selalu melimpahkan karunia-Nya aamiin. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP UNSRI, Bapak Dr. Hartono, M.A., Ibu Hudaidah, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, serta Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd., karena telah membantu dalam memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pengurusan administrasi untuk skripsi ini. Penulis juga mengucapkan kepada Ibu dan Bapak dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama masa pendidikan.

Akhir kata, penulis berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan dampak positif dan inspirasi bagi pembaca serta dapat memberikan kontribusi yang nyata bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di negara kita tercinta.

Indralaya, Juli 2024
Penulis

M. Joe Satriani

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan segala puji dan segala syukur kepada Allah SWT. yang telah memberikan kekuatan dan kesabaran untuk menyelesaikan suatu karya yang bernama skripsi ini dengan baik. Shalawat beriringkan salam selalu tercurahkan kepada junjungan dan tauladan kita, Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini akan penulis persembahkan terhadap manusia baik yang telah berperan di dalam kehidupan saya :

- Kepada orang tuaku tercinta, Papa M. Ilhan dan Mama Susi Lestari Anggraini, terima kasih untuk semua doa, dukungan, cinta, dan kasih sayang yang telah dilimpahkan kepadaku. Terima kasih karena telah bekerja keras untuk memenuhi semua kebutuhanku serta membantuku supaya mampu mengenyam pendidikan tinggi. Tanpa semua itu, hidupku tidak ada apa-apanya. Terima kasih juga karena telah mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai positif padaku. Segala usaha terbaik akan kulakukan agar dapat mempersembahkannya kepada orang tuaku dan membuat mereka bangga. Ada banyak yang ingin disampaikan namun satu hal terpenting yaitu *There is nothing greater than my love for you both, papa and mama, take care of your health, my dear, because just seeing papa and mama healthy makes me very happy. Once again, thank you very much for everything you have given, because of papa and mama, I was able to get to this point.*
- Teruntuk kedua adik kandungku tercinta, Ajeng Junia Ilhan dan Kery Septria Ilsi terima kasih telah memberikan dukungan dalam segala bentuk, semoga selalu diberikan kemudahan disetiap langkah kalian, dan semangat kuliahnya.
- Teruntuk keluargaku semuanya, Kakek, Nenek, Buyut, Mbah, Pakde, Bude, Paklek, Bulek, Mamas, Mbak, Kakak, Ayuk, yang tidak bisa saya ucapkan satu persatu Namanya, terima kasih atas dukungan yang telah kalian berikan dalam bentuk apapun.

- Kepada Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd., terima kasih sebesar-besarnya untuk semua dukungan dan nasihat yang telah diberikan selama ini, untuk semua ketulusan dan keikhlasan dalam meluangkan waktu membimbing serta mengarahkan saya untuk penulisan skripsi ini hingga akhir.
- Kepada dosen-dosen prodi Pendidikan Sejarah, Bapak Drs. Alian Sair, M.Hum., Bapak Dr. Syafruddin Yusuf, M.Pd., Ph.D., Ibu Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum., Ibu Dr. Farida, M.Si., Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Bapak Dr. Dedi Irwanto, S.S., M.A., Bapak Adhitya Rol Asmi, M.Pd., Ibu Aulia Novemy Dhita SBK, M.Pd., Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd., Bapak Yudi Pratama, M.Pd., Ibu Risa Marta Yati, M.Hum., Bapak Alif Bahtiar Pamulaan, M.Hum., Bapak Diki Tri Apriansyah Putra, M.Hum., dan Ibu Helen Susanti, M.A. terima kasih telah memberikan ilmu-ilmunya selama masa perkuliahan, serta staf administrasi, Bapak Asep Syaifullah dan Bapak Agung Dwi Rizky yang telah membantu urusan akademik dengan baik.
- Teruntuk teman-teman satu PA ku, Mizharotul Fuadiyah, Vionita Apriliani, Silvia Eka Sari, Indah Kurnia Gustin, Chinanti Safa Camila dan Habib Riziq Siregar, terima kasih sudah banyak membantu dalam selama perkuliahan.
- Teruntuk dekku, Eliza (Eli), Silvia (Silbi), Indah (Volwan), dan Chinan (Ilfa), terima kasih banyak sudah sangat-sangat membantu sejak awal kuliah sampai sekarang, mungkin tanpa bantuan kalian saya tidak akan menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu, senang kenal dengan kalian.
- Teruntuk H. Mahmud Family/Viyatkost Fams, Bagus, Rasyid, Bisma, Imam, Galih, Bob, dan Alam. Teman yang sudah seperti keluarga, susah senang bareng-bareng, terima kasih telah banyak saling berbagi selama ini, senang kenal dengan kalian bro.
- Teruntuk Pengejar Kaleng, terima kasih sudah mau berteman dan saling menunggu untuk pergi ke layo bareng.

- Teruntuk teman sejak masa SMA ku, Cuk Agam, David Lems, Aji Teok, Arif Ong, tengkyuu bro sudah menjadi teman yang baik selama ini.
- Teruntuk grup blablabla, terima kasih sudah mau berteman yang kalua kemana-mana pasti ngajak, senang kenal dengan kalian.
- Teruntuk Anjela, terima kasih sudah banyak menolong selama ini, apa lagi sejak zaman BPH sampai siding bareng.
- Teruntuk teman-teman Sejarah 2020 , senang bisa kenal kalian semua, terima kasih sudah saling membantu selama perkuliahan.
- Teruntuk teman-teman magang museum, terima kasih sudah melewati semuanya bersama selama magang
- Teruntuk semua orang yang pernah saya kenal dalam hidup ini, terima kasih sudah hadir.
- Dan yang terakhir, terima kasih untuk diriku sendiri M. Joe Satriani, tidak banyak yang mau diucapin, intinya thank you diriku sendiri.

Motto :

“Jangan tinggalkan kewajiban”

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN AKHIR PENDIDIKAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
PRAKATA	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Pengembangan	9
1.4 Manfaat Pengembangan	9
BAB II	11
TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Pengertian Belajar.....	11
2.2 Pengertian Pembelajaran	12
2.3 Pembelajaran Sejarah	13
2.4 Teori Belajar.....	15
2.4.1 Teori Belajar Behavioristik.....	15
2.4.2 Teori Belajar Kognitif.....	15
2.4.3 Teori Belajar Konstruktivistik	16
2.5 Definisi Media Pembelajaran Interaktif	17
2.6 <i>Lectora Inspire</i>	18
2.7 <i>PQ4R Learning</i>	20

2.8	Politik Etis	22
2.8.1	Pengertian Politik Etis	22
2.8.2	Latar Belakang Politik Etis	23
2.8.3	Penerapan Politik Etis	24
2.8.4	Program-Program Politik Etis.....	26
2.8.4	Pengaruh Politik Etis Terhadap Kebangkitan Nasional.....	27
2.9	Penelitian Pengembangan.....	28
2.10	Model Pengembangan	28
2.10	Penelitian Terdahulu.....	30
2.11	Kerangka Berpikir	32
BAB III	33
METODOLOGI PENELITIAN	33
3.1	Metode Penelitian.....	33
3.2	Lokasi dan Subjek Penelitian	33
3.3	Prosedur Penelitian.....	34
3.3.1	<i>Analysis</i> (Analisis)	34
3.3.2	Tahap <i>Design</i> (Desain)	35
3.3.3	<i>Development</i> (Pengembangan)	35
3.3.4	<i>Implimentation</i> (implementasi).....	36
3.3.5	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	37
3.4	Teknik Pengumpulan Data	37
3.4.1	Uji Coba Produk	38
3.4.2	Angket atau Kuesioner.....	44
3.4.3	Wawancara.....	44
3.4.3	Tes Hasil Belajar.....	44
3.5	Teknik Analisis Data	45
3.5.1	Analisis Data Validasi Ahli	45
3.5.2	Analisis Tes Hasil Belajar.....	46
BAB IV	48
HASIL DAN PEMBAHASAN	48
4.1	Hasil Penelitian.....	48
4.1.1	<i>Analysis</i> (Analisis)	48

4.1.2	<i>Design</i> (Desain)	54
4.1.3	Pengembangan (<i>Development</i>)	60
4.1.4	<i>Implementation</i> (Implementasi)	69
4.1.5	Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	77
4.2	Pembahasan	80
BAB V		87
KESIMPULAN DAN SARAN		87
5.1	Kesimpulan	87
5.2	Saran	88
DAFTAR PUSTAKA		90
LAMPIRAN		101

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Penelitian	38
Tabel 3.2 Daftar Identitas Validasi Ahli	39
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Bahasa	39
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media	40
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Validasi Materi	41
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Tanggapan Peserta Didik	42
Tabel 3.7 Kategori Skor Validasi Ahli.....	46
Tabel 3.8 Kategori Tingkat Kevalidan.....	46
Tabel 3.9 Kriteria Kategori Tingkat <i>Ngain</i>	47
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Peserta Didik	49
Tabel 4.2 Cuplikan <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Interaktif <i>Lectora Inspire</i>	58
Tabel 4.3 Validasi Ahli Bahasa	63
Tabel 4.4 Komentar Validator Bahasa dan Perbaikan Yang Dilakukan.....	64
Tabel 4.5 Validasi Ahli Materi	65
Tabel 4.6 Komentar Validator Materi dan Perbaikan Yang Dilakukan.....	66
Tabel 4.7 Validasi Ahli Media	67
Tabel 4.8 Komentar Validator Media dan Perbaikan Yang Dilakukan	68
Tabel 4.10 Hasil Angket <i>One to One</i>	70
Tabel 4.11 Hasil Angket <i>Small Group</i>	71
Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i>	72
Tabel 4.13 Rincian Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	75
Tabel 4.14 Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> Peserta Didik	77
Tabel 4.15 Hasil Rekapitulasi <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Lectora Inspire</i>	19
Gambar 2.2 Tahapan-Tahapan Model Pengembangan ADDIE.....	30
Gambar 4.1 Kumpulan Materi Pra Desain	61
Gambar 4.2 Proses Desain di <i>Canva</i>	62
Gambar 4.3 Proses Desain Melalui <i>Lectora Inspire</i>	62
Gambar 4.4 Proses Pelaksanaan <i>Pretest</i>	72
Gambar 4.5 Pelaksanaan Proses Pembelajaran	74
Gambar 4.6 Proses Pelaksanaan <i>Posttest</i>	75
Gambar 4.7 Diagram Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i>	78
Gambar 4.8 Diagram Hasil Rekapitulasi <i>Posttest</i>	79
Gambar 4.9 Diagram Perbandingan Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	79

DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 <i>Flowchart</i> Pengembangan	56
Bagan 4.2 <i>Flowchart</i> Materi	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Usul Judul Skripsi.....	102
Lampiran 2 SK Pembimbing	103
Lampiran 3 SK Penelitian	105
Lampiran 4 SK Dinas Pendidikan.....	106
Lampiran 5 Lembar Validasi Media	107
Lampiran 6 Lembar Validasi Bahasa	110
Lampiran 7 Lembar Validasi Materi	113
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	116
Lampiran 9 LKPD (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>)	127
Lampiran 10 Hasil Angket <i>One to One</i>	130
Lampiran 11 Hasil Angket <i>Small Group</i>	132
Lampiran 12 Hasil <i>Pretest</i>	134
Lampiran 13 Hasil <i>Posttest</i>	136
Lampiran 14 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik	138
Lampiran 15 Kartu Bimbingan	142
Lampiran 16 Tabel Perbaikan Skripsi.....	146
Lampiran 17 Bukti Perbaikan Skripsi.....	148
Lampiran 18 Izin Jilid Skripsi	149
Lampiran 19 SK SMA Srijaya Negara Palembang.....	150
Lampiran 20 Dokumentasi	151

ABSTRAK

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Menggunakan Metode PQ4R Learning Pada Materi Politik Etis Di SMA Srijaya Negara Palembang”. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IPA 1 SMA Srijaya Negara Palembang dan merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* didasarkan pada validasi yang telah dilakukan kepada ahli bahasa, materi, dan media. Adapun hasil yang diperoleh dari validasi ahli bahasa yaitu 4,83, ahli materi diperoleh nilai 4,35, dan ahli media diperoleh nilai 4,78 dengan kategori sangat valid. Efektivitas dari media pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* terlihat dari hasil belajar peserta didik yang diukur melalui tahap uji coba lapangan pada kegiatan *pretest* dan *posttest* dengan nilai sebesar 52,33% dan *N-gain* yang diperoleh sebesar 0,84 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* ini valid dan efektif.


Kata Kunci : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, *Lectora Inspire*, Metode PQ4R Learning, Politik Etis

Disetujui
Pembimbing



Muhammad Keza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199202292019031013

Mengstahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Keza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199202292019031013

ABSTRACT

ABSTRACT

This research is entitled "Development of Interactive Learning Media Based on *Lectora Inspire* Using the PQ4R Learning Method on Ethical Political Materials at Srijaya State High School, Palembang". This research was carried out in class XI Science 1 SMA Srijaya Negara Palembang and is a type of development research using the ADDIE model. The purpose of this study is to develop *Lectora Inspire's* interactive learning media based on the validation that has been carried out to linguists, materials, and media. The results obtained from the validation of linguists were 4.83, material experts obtained a score of 4.35, and media experts obtained a score of 4.78 with a very valid category. The effectiveness of the *Lectora Inspire* interactive learning media can be seen from the learning outcomes of students measured through the field trial stage in pretest and posttest activities with a score of 52.33% and an *N-gain* obtained of 0.84 which is included in the very high category. It can be concluded

Keywords : Development of Interactive Learning Media, *Lectora Inspire*, PQ4R Learning Method, Ethical Politics

Disetujui
Pembimbing



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199202292019031013

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199202292019031013

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini sedang mengalami perkembangan yang begitu luar biasa, khususnya teknologi yang dapat mempengaruhi kehidupan masyarakat Indonesia. Hal tersebut memberikan dampak yang begitu besar terutama generasi muda yang tak lepas dari teknologi (Azizah et al., 2022:2). Kecanggihan teknologi dan ilmu pengetahuan semakin meningkat seiring dengan kemajuan zaman, dan mendorong perkembangan teknologi. Sehingga perkembangan teknologi telah mempengaruhi kehidupan ini dan tidak bisa dipisahkan dari ilmu pengetahuan karena teknologi menawarkan banyak keuntungan dan kemudahan (Mulyani & Haliza, 2021:2-3).

Betapa pentingnya teknologi, sehingga hubungan antar individu dapat berkembang melalui perkembangan teknologi komunikasi. Jelas hal ini sangat membantu interaksi antara guru dan murid didalam proses pembelajaran. Pengaruh perkembangan IPTEK terhadap dunia Pendidikan dapat dirasakan dengan sangat jelas. Dimulai dengan tersedianya berbagai media pendidikan dan dilanjutkan dengan adanya model-model pembelajaran baru yang memanfaatkan kemajuan teknologi. Perubahan ini adalah hasil dari banyak penemuan dan kemajuan di lapangan yang terhubung dengan semakin kompleksnya sistem pendidikan saat ini (Dwi Rahayu et al., 2021:3).

Pendidikan sendiri adalah upaya yang disengaja untuk memahami sesuatu yang diturunkan melalui budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Melalui pendidikan, generasi ini berfungsi sebagai panutan untuk pelajaran yang diajarkan oleh orang-orang sebelumnya. Pendidikan tidak hanya dilihat sebagai upaya untuk memberikan informasi dan pembentukan keterampilan; pendidikan telah diperluas untuk mencakup inisiatif untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan, dan kemampuan individu untuk mencapai hidup yang memuaskan secara pribadi dan sosial. Pendidikan tidak hanya dilihat sebagai cara untuk mempersiapkan masa

depan; pendidikan juga membantu kehidupan anak saat ini hingga menuju dewasa melalui sebuah proses pembelajaran (Rahman et al., 2022:3-4).

Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-peserta didik dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Baxter et al., 2018:7-8). Dalam proses pembelajaran, guru dan peserta didik merupakan dua komponen yang tidak dapat dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar peserta didik dapat tercapai secara optimal. Proses pembelajaran melibatkan kegiatan belajar dan mengajar, kedua faktor ini saling mempengaruhi sebagai hasil dari proses pembelajaran, guru dan peserta didik akan berkolaborasi untuk mencapai hasil belajar yang lebih besar (Effendi & Wahidy, 2019:126-127).

Pembelajaran lebih dari sekedar kumpulan ide atau aturan. Pembelajaran juga diperlukan untuk memenuhi keinginan untuk belajar mandiri, selain membantu peserta didik mencapai persyaratan akademik formal dan tantangan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Seorang guru sangat penting untuk proses pembelajaran karena mereka harus sepenuhnya memahami keadaan peserta didik sebelum memberikan pengetahuan kepada mereka (J. Kurniawati, 2021:3). Menurut Sagala, pembelajaran adalah membelajarkan peserta didik menggunakan azas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah yaitu mengajar dilakukan oleh guru sebagai pendidik sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Ada banyak macam jenis-jenis pembelajaran, salah satunya pembelajaran Sejarah (Fatkhul Mubin, 2019:4).

Sejarah sendiri berasal dari kata Sajaratun bahasa Arab yang berarti pohon adalah asal dari mana kata sejarah berasal. Sejarah disebut sebagai tarikh dalam bahasa Arab. Bahasa Yunani lebih dekat dengan kata sejarah, khususnya: *historia* adalah bahasa Latin untuk "sains." Ini memiliki akar sejarah dalam bahasa Inggris, khususnya waktu kemudian, dalam *geschichte* Jerman, *storia* Italia, *historie* dalam bahasa Prancis, dan dalam bahasa Belanda ini dikenal sebagai *gescheiedenis* berarti apa yang terjadi (Sumartono, 2018:2-3). Sehingga dengan demikian sejarah dapat

diartikan sebagai sesuatu atau sebuah peristiwa yang terjadi di masa lampau. Selanjutnya dengan berjalannya waktu telah banyak sekali peristiwa penting yang terjadi sehingga dijadikan pembelajaran dalam Sejarah (Wismawarin, 2020:51).

Pembelajaran sejarah merupakan suatu kegiatan yang ditujukan untuk melangsungkan persiapan, pelaksanaan, dan pencapaian hasil belajar peserta didik dalam bidang studi sejarah. Peserta didik dituntut untuk tidak menjadi manusia yang melupakan sejarah bangsanya sendiri. Sejarah mempunyai kedudukan sebagai pengingat umat manusia untuk selalu sadar dan tidak terjebak ke dalam pengalaman buruk masa lalu yang tercermin dalam cerita Sejarah (Susanto, 2014:35). Dalam konteks nasionalisme sejarah memberi peringatan kepada peserta didik tentang pentingnya memahami identitas kebangsaan yang kita miliki dengan cara menengok kembali pada masa lalu pada waktu identitas tersebut terbentuk (Kurniawan, 2020:83-84).

Tujuan pembelajaran sejarah harus mencakup konten berupa pengetahuan, keterampilan kognitif, psikomotorik, dan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap peristiwa sejarah yang relevan. Dikemukakan oleh Wiriadmadja yang menyatakan bahwa mempelajari sejarah berperan penting dalam membentuk kepribadian peserta didik dan menjiwai wawasan kebangsaan untuk masuk dan berhasil di masa depan peserta didik dalam menghadapi arus globalisasi, yang penuh tantangan dan kejutan sehingga peserta didik dapat mempersiapkannya. (Sirnayatin, 2017:316).

Berdasarkan hasil angket yang disebar pada saat studi pendahuluan, sebanyak 88,9% peserta didik kelas XI IPA 1 SMA Srijaya Negara Palembang membutuhkan media pembelajaran yang inovatif untuk memahami materi Sejarah, kemudian sebanyak 77,8% peserta didik kelas XI IPA 1 SMA Srijaya Negara Palembang memerlukan penerapan metode *PQ4R Learning* dalam proses pembelajaran. Dalam berlangsungnya proses pembelajaran, tentunya peserta didik memerlukan sumber-sumber dalam proses pembelajaran agar terciptanya sebuah pembelajaran yang sesuai dengan apa yang diharapkan, sumber belajar sendiri merupakan semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar

atau mencapai kompetensi tertentu, salah satu sumber belajar yang biasa digunakan yakni media pembelajaran interaktif (Fuad et al., 2020:38).

Media biasa diartikan sebagai sumber informasi ataupun sebuah sarana yang digunakan untuk komunikasi antar dua orang atau lebih, hal ini tentunya membuat media menjadi salah satu peran penting dalam menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri peserta didik (Hasan et al., 2021:24). Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran bertujuan untuk memudahkan dan memfasilitasi proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran, bukan hanya untuk melengkapi proses pembelajaran dan untuk menarik perhatian peserta didik melalui pengembangan media pembelajaran (Yanto, 2019:76).

Pengembangan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Bagi peserta didik, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan berbuat. Dengan demikian media dan sumber belajar dapat membantu tugas guru dan peserta didik mencapai kompetensi dasar yang ditentukan (Santoso, 2019:237). Metode pembelajaran dan media pembelajaran adalah dua komponen yang sangat penting untuk proses pembelajaran. Kedua komponen ini terhubung. Dalam memilih jenis materi pembelajaran yang tepat akan tergantung pada metode pembelajaran yang digunakan. (Mulyatiningsih, 2015:1-2).

Penggunaan media pembelajaran interaktif meliputi kapasitas peserta didik untuk belajar mandiri berdasarkan tingkat keterampilan mereka, kemampuan untuk lebih efektif menjelaskan informasi sehingga peserta didik memiliki pengalaman belajar yang menarik (Pujawan, 2012:31). Dengan hadirnya media pembelajaran interaktif menghasilkan lingkungan belajar yang berbeda. Karena didalam media pembelajaran interaktif terdapat teks, suara, gambar, dan tayangan video yang dapat

digunakan untuk mengubah proses pembelajaran yang monoton. Peserta didik dapat termotivasi untuk belajar melalui proses pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif. Melalui interaksi langsung dan partisipasi dalam proses pembelajaran, media pembelajaran interaktif ini mendorong dialog dua arah antara pengguna dan media. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dijadikan sebagai penunjang proses pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* (Novianti, 2018:6).

Lectora Inspire merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk membuat presentasi, kuis, dan kursus. *Lectora Inspire* membantu pengajaran dan pembelajaran visual. Media yang akan memberikan lebih banyak informasi atau sumber belajar untuk peserta didik belajar, yang nantinya akan berdampak pada keberhasilan belajar. Beberapa media Pendidikan memperluas jangkauan keterampilan di antara murid (Athiyah, 2018:7). Media interaktif adalah salah satunya, meningkatkan kinerja peserta didik. Peserta didik dapat memahami dan menerima metode pembelajaran yang dilakukan guru dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dari *Lectora Inspire* tadi, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif (Harsiwi & Arini, 2020:1105).

Menurut Mariezki, media dinilai efektif jika dapat menarik minat dan motivasi peserta didik untuk aktif mengikuti dan mendengarkan pembelajaran. Untuk sepenuhnya melibatkan semua indera mereka, peserta didik dapat menghasilkan kesan dalam teks dan dalam bentuk multidimensi dengan kesimpulan interaktif (Mariezki et al., 2021:12). Pengguna akan memiliki lebih banyak kebebasan untuk memilih dan menguraikan tujuan yang ada dan untuk menghasilkan pengetahuan. *Lectora Inspire* merupakan sebuah aplikasi yang mudah digunakan dan cukup sederhana, karena tidak menggunakan kombinasi yang sangat kompleks dan dapat menggabungkan gambar, animasi, dan umpan balik yang lebih canggih dibandingkan dengan media lain (Zuhri & Rizaleni, 2016:114).

Berdasarkan definisi-definisi di atas tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran tambahan dapat dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire*

adalah sebuah aplikasi pembuat media pembelajaran interaktif yang relatif mudah untuk digunakan atau diterapkan. Media pembelajaran interaktif yang disediakan oleh program *Lectora Inspire* dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran berbasis multimedia untuk mempercepat proses pembelajaran (Dahlia et al., 2022:6). Ada beberapa aspek dalam Media *Lectora Inspire* yang dapat digunakan sebagai alat ajar untuk memberikan materi pembelajaran yang lebih menarik. *Lectora Inspire* secara signifikan dapat membantu mempengaruhi minat dan hasil belajar peserta didik, ditambah dengan memadukan antara media tersebut dengan metode dalam proses pembelajaran (Dewi, 2018:4).

Ada banyak sekali metode dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu *PQ4R Learning*. *PQ4R* adalah singkatan dari *preview, question, read, reflect, recite, dan review*. *PQ4R* merupakan keterampilan belajar yang baik yang dapat diadaptasi untuk peserta didik dari segala usia. Metode ini tidak hanya akan meningkatkan pemahaman membaca peserta didik tetapi juga kemungkinan akan meningkatkan daya ingat fakta sebanyak 70%. Peserta didik dengan ketidakmampuan belajar khusus dalam membaca dasar, pemahaman membaca, dan disleksia membutuhkan metode yang efektif, seperti *PQ4R*, untuk memahami apa yang mereka baca dan mengingat detail dari apa yang telah mereka baca (Dihan et al., 2022:45). EL Thomas dan HA Robinson mengembangkan metode tersebut pada tahun 1972 untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan membaca pemahaman, tetapi metode ini dapat bekerja dengan baik bagi siapa saja yang membaca materi baru. (Fitriani & Suhardi, 2019:251-252).

Politik Etis atau Politik Balas Budi adalah suatu pemikiran yang menyatakan bahwa pemerintah kolonial belanda memegang tanggung jawab moral bagi kesejahteraan rakyat pribumi di Indonesia. Pemikiran ini merupakan kritik terhadap politik tanam paksa yang dilakukan oleh pemerintah belanda. Pieter Brooshooff yang merupakan jurnalis surat kabar *De Locomotief* dan C.Th. van Deventer seorang politisi Belanda adalah pelopor gerakan politik etis, dan upaya mereka mengilhami pemerintah kolonial untuk memberikan lebih banyak pertimbangan kepada penduduk pribumi yang menjadi sengsara akibat system tanam paksa yang diberlakukan oleh pemerintah kolonial Belanda (Alfarizi et al.,

2023:67). Ratu Wilhelmina yang baru dinobatkan sebagai ratu belanda menegaskan kembali kewajiban moral dan hutang pemerintah Belanda (*een eerschuld*) kepada orang-orang pribumi di Hindia Belanda pada 17 September 1901, dalam pidato pembukaan parlemen Belanda (Syarif, 2019:112).

Dalam program Trias Politika, yang melibatkan irigasi, Pembangunan bendungan untuk tujuan pertanian, Ratu Wilhelmina baru-baru ini menyalurkan tuntutan moral ke dalam langkah-langkah politik etis. Transmigrasi didorong oleh emigrasi dan edukasi dibidang pengajaran dan pendidikan semakin penting. Munculnya kaum elit terdidik merupakan salah satu dampak baik politik etis di Hindia Belanda sejak tahun 1901 terhadap kemajuan rakyat Indonesia. Kehadiran elit terdidik selanjutnya akan menjadi dorongan bagi kemerdekaan Indonesia dari penjajahan (Nordiansyah et al., 2022:91). Pendidikan adalah salah satu inisiatif politik etis yang meningkatkan kesadaran akan penderitaan bangsa Indonesia yang berada di bawah masyarakat kolonial. Karena meningkatkan pendidikan juga akan meningkatkan nasib orang, pendidikan dianggap sebagai satu-satunya tindakan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan nasib orang dalam kehidupan (Tobing, 2020:6-7).

Latar belakang penelitian ini adalah ketertarikan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* menggunakan metode *PQ4R Learning* pada materi Politik Etis. Selain itu juga penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif pada materi Sejarah sebagai pelengkap dalam berlangsungnya proses pembelajaran disekolah. Inti masalah yang akan diteliti yaitu bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dengan menggunakan metode *PQ4R Learning*. Penelitian ini akan dilakukan di SMA Srijaya Negara Palembang. Peneliti memilih sekolah tersebut karena sekolah tersebut menggunakan kurikulum 13 pada kelas XI, selain itu juga di SMA Srijaya Negara Palembang juga telah dilengkapi fasilitas yang memadai sehingga memungkinkan untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini didukung oleh penelitian terdahulu yang serupa. Penelitian yang pernah ditulis oleh Simamora dan Yogica

dengan judul "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* tentang Materi Jaringan Hewan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA" memperoleh hasil Untuk peserta didik kelas XI, nilai rata-rata keseluruhan untuk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Inspirasi Lectora* pada hewan Materi Jaringan adalah 94,6% dengan kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas, penggunaan persyaratan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dan dalam pendidikan biologi. Ketiga, tes kepraktisan digunakan selama langkah penilaian untuk mengevaluasi Materi pembelajaran interaktif terkait jaringan hewan yang berbasis *Lectora Inspire* di kelas XI di SMA . Seorang guru mata pelajaran melakukan tes kepraktisan ini untuk media interaktif dengan 30 murid kelas XI MIPA 4 SMAN 8 Padang pada mata pelajaran biologi (Simamora & Yogica, 2022:128-130).

Penelitian selanjutnya yang ditulis oleh Mahmudah & Pustikaningsih dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Peserta didik Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019" Secara keseluruhan total hasil uji lapangan peserta didik menggunakan Software Aspek Teknik, elemen desain pembelajaran, dan elemen komunikasi visual mendapat rata-rata 4,24 dan dikategorikan "Sangat Layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif (Mahmudah & Pustikaningsih, 2019:108).

Kemudian ada lagi penelitian terdahulu yang ditulis oleh Nursidik dan Ayuni Suri dengan judul "Media Pembelajaran Interaktif Berbantu *Software Lectora Inspire* pada peserta didik kelas X SMA Negeri 8 Bandar Lampung. Pengembangan dilaksanakan pada mata pelajaran matematika dengan pokok bahasan "Relasi dan Fungsi". Secara keseluruhan Hasil tes coba uji kelompok yang cukup besar yang terdiri dari 24 peserta didik dengan 4.01 menggunakan kriteria "Ok". Ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dan terbukti sah, dapat diterapkan, dan efisien cocok untuk digunakan (Nursidik & Suri, 2018:6).

Dari beberapa penelitian di atas menunjukkan bahwa penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* adalah penelitian

yang menghasilkan media pembelajaran yang sangat efektif dan efisien. Tetapi dari tiga penelitian di atas hanya di teliti pada mata Pelajaran biologi ,akuntansi, dan matematika saja, sedangkan itu belum ada yang meneliti pengembangan media pembelajaran interaktif tersebut pada mata Pelajaran Sejarah.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Menggunakan Metode *PQ4R Learning* pada Materi Politik Etis di SMA Srijaya Negara Palembang.”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti dapat memperoleh rumusan masalah sebagai berikut

1. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Menggunakan Metode *PQ4R Learning* Pada Materi Politik Etis di SMA Srijaya Negara Palembang yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Menggunakan Metode *PQ4R Learning* yang praktis pada Materi Politik Etis di SMA Srijaya Negara Palembang yang telah dikembangkan?

1.3 Tujuan Pengembangan

Harapan dari tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* dengan Menggunakan Metode *PQ4R Learning* Pada Materi Politik Etis di SMA Srijaya Negara Palembang.
2. Untuk mengetahui seberapa valid Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* dengan Menggunakan Metode *PQ4R Learning* Pada Materi Politik Etis di SMA Srijaya Negara Palembang.

1.4 Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti, sebagai dasar penelitian selanjutnya.

2. Bagi pendidik, sebagai alternatif dalam proses pembelajaran di kelas untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.
3. Bagi peserta didik, sebagai sumber belajar Sejarah agar dapat meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran Sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. (2022). Pengembangan Karakter Sopan Santun Peserta Didik: Studi Kasus Upaya Guru Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 278–296. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).8753](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).8753)
- Ainina, I. A. (2014). Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesiam Journal of History Education*, 3(1), 40–45.
- Al-Mahiroh, R. S., & Suyadi, S. (2020). Kontribusi Teori Kognitif Robert M. Gagne dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 12(2), 117–126. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i2.353>
- Alfarizi, R. D., Sholekhah, K. A., & Kusumawati, H. (2023). Perkembangan Pendidikan Indonesia Pada Zaman Penjajahan II. *Educationist: Journal of Educational and Cultural Studies*, 2(1), 257–265.
- Amin, I. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran Bahasa Arab Istima', Kalam, Qiroah, dan Kitabah*.
- Anam S, M., & Dwiyoogo, W. D. (2019). Teori Belajar Behavioristik DANam S, M., & Dwiyoogo, W. D. (2019). Teori Belajar Behavioristik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. Universitas Negeri Malang, 2.an Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Universitas Negeri Malang*, 2. https://cdn-gbelajar.simpkb.id/s3/p3k/Pedagogi/Artikel/Teori_Belajar_Behavioristik_Dan_Implikasi.pdf
- Arifa, wahdatul L. (2021). *Tujuan daripada dilakukannya. I*, 355–366.
- Azizah, W. N., Dinie, &, & Dewi, A. (2022). Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Dapat Mempengaruhi Gaya Anak Muda Dan Etika Pancasila Pada Masyarakat Indonesia. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1426–1431.
- Azizi, N. A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Aplikasi Lectora

- Inspire 17 Materi IPA Alat Indera Manusia SD/MI. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 12–17.
- Baxter, R., Hastings, N., Law, A., & Glass, E. J. . (2008). Pengertian Proses Pembelajaran Pembelajaran. *Animal Genetics*, 39(5), 561–563. [https://eprints.uny.ac.id/8120/3/BAB 2-06208241034.pdf](https://eprints.uny.ac.id/8120/3/BAB%20-06208241034.pdf)
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dahlia, D., Rianto, S., & Yuherman, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Lintas Minat Pada Mata Pelajaran Geografi Di Sman 1 Padang Sago. *Jambura Geo Education Journal*, 3(2), 106–113. <https://doi.org/10.34312/jgej.v3i2.16098>
- Dihan, W., Hidayat, M., & Nugraha, U. (2022). Penerapan Metode PQ4R Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Vi Sd. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 7(1), 88–100. <https://doi.org/10.22437/jptd.v7i1.19544>
- Dwi Rahayu, I., Vratitiwi, S., Melshandika, Y., Hardewiyani, T., & Ramadhani, R. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Meningkatkan Dunia Pendidikan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 6(3), 126–131. <https://doi.org/10.34125/mp.v6i3.675>
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 125–129.
- Ernas, S. (2019). Pandangan Sonouck Hurgronje Tentang Islam Dan Implikasinya Terhadap Praktik Hukum Dan Politik Di Indonesia. *Dialektika*, 12(2), 130. <https://doi.org/10.33477/dj.v12i2.1114>
- Fachrurozi, M. H. (2019). Politik etis dan Bangkitnya Kesadaran Baru Pers Bumiputra. *Bihari: Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, 2(1), 13–25.

- Fahrozi, M. N., & Prasetyo, S. E. (2021). Bangunan Sekolah Sebagai Manifestasi Politik Etis Di Kota Palembang: Kajian Arkeologi Sejarah. *Siddhayatra: Jurnal Arkeologi*, 26(2), 41–56. <https://doi.org/10.24832/siddhayatra.v26i2.218>
- Fatkul Mubin. (2019). *Model _Model _Pembelajaran _Berbasis _Madras*. 4–19.
- Fauzi, T. (2018). *Bendungan Watervang: Pengaruh dan Perkembangannya Sampai Saat Ini Dam Watervang: Influence And The Development To The Present*. 65–79.
- Fitriani, O., & Suhardi, S. (2019). *The Effectiveness of PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review) in Reading Comprehension Skill*. 330(Iceri 2018), 251–254. <https://doi.org/10.2991/iceri-18.2019.52>
- Fuad, A., Karim, H., & Palennari, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Magazine sebagai Sumber Belajar Biologi Siswa Kelas XII. *Biology Teaching and Learning*, 3(1). <https://doi.org/10.35580/btl.v3i1.14298>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hasudungan, A. N. (2021). Pelurusan Sejarah Mengenai Indonesia Dijajah Belanda 350 Tahun Sebagai Materi Sejarah Kritis Kepada Peserta Didik Kelas Xi Sman 1 Rupal. *Widya Winayata : Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(3), 129–141. <https://doi.org/10.23887/jjps.v9i3.39395>
- Hortensi, G. (2020). Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Konseling Individual Untuk Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa Smk Negeri 5 Mataram. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(2), 159–169. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4003791>

- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Ii, B. A. B. (2005). *Anas Sudijono, Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta:PT. Raja Grafindo,2005), hal. 66. 13–61.
- Indrapangastuti, D. (2021). *Teori Belajar Kognitif Dan Penerapannya*. 1–22. <https://spada.uns.ac.id/mod/resource/view.php?id=196080>
- Irwan. (2021). *Analisis dalam penggunaan metode tabaqah syarah al- jurumiyyah untuk meningkatkan kemampuan membaca kitab kuning santri pondok pesantren ddi al-ihsan kanang kabupaten polewali mandar*.
- Khoirurroziqin. (2021). *Analisis Karakter Nasionalisme Kyai Hasyim Asy'ari sebagai Sumber Belajar Sejarah di Sekolah Menengah Atas*. 1–121. <https://repository.unja.ac.id/30872/>
- Kholijah, N. (2020). *Peran Guru di Masa Pandemi*. hal. 1.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 522.
- Kurniawan, G. F. (2020). Problematika Pembelajaran Sejarah dengan Sistem Daring. *Diakronika*, 20(2), 76. <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol20-iss2/148>
- Kurniawati, J. (2021). Definisi Perencanaan Pembelajaran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 543.
- Kurniawati, K., Santoso, S., & Utomo, S. (2021). the Effect of Snowball Throwing and Problem Based Learning Models on Students' Social Science Learning Motivation At Grade Iv Sunan Ampel Demak Cluster. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 5(4), 1102.

<https://doi.org/10.33578/pjr.v5i4.8361>

- Kusmayadi, Y. (2018). Sejarah Perkembangan Pendidikan Di Priangan 1900-1942. *Jurnal Artefak*, 4(2), 141. <https://doi.org/10.25157/ja.v4i2.908>
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97–111. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26515>
- Mariezki, R., Juita, E., & Tanamir, M. D. (2021). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Moodle Sebagai Suplemen Pembelajaran Geografi Pada Materi Mitigasi Bencana Alam. *Jambura Geo Education Journal*, 2(2), 54–62. <https://doi.org/10.34312/jgej.v2i2.11043>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>
- Muflihini, M. H. (2009). Aplikasi dan implikasi teori behaviorisme dalam pembelajaran (analisis strategis inovasi pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol 1 No2(1979–6668), 11.
- Muharom Albantani, A. (2017). Fikrah: Journal of Islamic Education, P-ISSN : 2599-1671, E-ISSN : 2599-168X. *Fikrah: Journal of Islamic Education*, 1(2), 1–20.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Bidang Kesehatan. *Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan*, 3, 101–109.
- Mulyatiningsih, E. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Endang. *Islamic Education Journal*, 35,110,114,120,121.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi

- Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Ningsih, M. (2018). Pengaruh perkembangan revolusi industri 4.0 dalam dunia teknologi di indonesia. *Pengaruh perkembangan revolusi industri 4.0 dalam dunia teknologi di Indonesia*, 1–12.
- Ningsih, S. (2023). Kontribusi Gagasan Kritis Dari Tiga Serangkai Dalam Mewujudkan Nasionalisme Indonesia (1912-1914). *Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah*, 2(3), 2829–5137. <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i3.24812>
- Nordiansyah, N., Sunandar, S., & Zabidi, A. (2022). Peran Elit-Elit Modern Sambas Masa Pendudukan Belanda Tahun 1818-1842. *Jurnal Sambas: (Studi Agama, Masyarakat, Budaya, Adat, Sejarah) Journal of Religious, Community, Culture, Costume, History Studies*, 4(1), 1–16. <http://www.journal.iaisambas.ac.id/index.php/SAMBAS/article/view/1519%0Ahttp://www.journal.iaisambas.ac.id/index.php/SAMBAS/article/download/1519/1179>
- Novianti, V. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Garis dan Sudut Kelas VII SMP. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 1, 6–13. <https://eprints.umm.ac.id/43725/>
- Nurfarhanah. (2018). Perspektif teori behavioristik dalam belajar dan pembelajaran. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 8(November), 2–12.
- Nurjannah. (2016). Menemukan Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Al-Tadabbur*, 2(1), 1–13.
- Nursidik, H., & Suri, I. R. A. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora inspire. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 237. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2583>

- Pidianto, A. (2017). The effectiveness of pq4r method to the eight grade students' reading comprehension of smp muhammadiyah kediri in the academic year 2016/2017. *Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 1–10. http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/12.1.01.08.0057.pdf
- Prihadi Dwi Hatmono. (2021). Historiografi Buku Teks Sejarah Lokal Pada Pembelajaran Sejarah. *Sabbhata Yatra: Jurnal Pariwisata dan Budaya*, 2(1), 60–74. <https://doi.org/10.53565/sabbhatayatra.v2i1.279>
- Puspitarini, D. S., & Nuraeni, R. (2019). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi. *Jurnal Common*, 3(1), 71–80. <https://doi.org/10.34010/common.v3i1.1950>
- Putri, I. A., Siswoyo, S., & Indrasari, W. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Lectora Inspire pada Materi Usaha dan Energi SMA. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 02(2), 71–78. <https://doi.org/10.21009/1.02210>
- Rabiah, S. (2018). *Penggunaan Metode Research and Development dalam Penelitian Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. April 2015, 1–7. <https://doi.org/10.31227/osf.io/bzfsj>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahmatika, D., Muriani, M., & Setiawati, M. (2022). Peran Guru dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 7 Kubung. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 132–138. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i2.2733>
- Rangga Galih, D. (2017). Dhimas Rangga Galih. *Journal Pendidikan Sejarah*, 5(3), 751–765.
- Safnina. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IIS 2

- Semester Genap SMA N 1 Pinggir Tahun Pelajaran 2018 / 2019. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 3848–3861.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1615>
- Santosa, J. (2019). Pendidikan Agama Islam. In *Banjarbaru: Grafika Wangi Kalimantan* (Vol. 2, Nomor 1705045066).
- Santoso, P. (2019). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Model Assure Untuk Membantu Guru Dalam Pembelajaran Fisika Tentang Alat Ukur Listrik. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 4(2), 235.
<https://doi.org/10.28926/briliant.v4i2.319>
- Sejarah, P., Pgri, S., Sejarah, P., & Pgri, S. (2018). *Politik Etis Dan Pengaruhnya Bagi Lahirnya Pergerakan Bangsa Indonesia Agus Susilo Isbandiyah Pendahuluan Perkembangan baru dalam politik Belanda di Indonesia terjadi di Indonesia yang pada perkembangannya peningkatan berpedoman rakyat kemajuan Indonesia . 6.*
- Setiawati, S. M. (2018). 'HELPER" Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. *Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16.
<https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Simamora, R. A., & Yogica, R. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire tentang Materi Jaringan Hewan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 125–133.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.43688>
- Siri, H. (2022). Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia. In *Lakeisha*.
<http://repository.lppm.unila.ac.id/46359/1/SEJARAH> Pergerakan Nasional Indonesia %28edit danar%29 Rev 2.pdf
- Sirnayatin, T. A. (2017). Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3), 312–321.

<https://doi.org/10.30998/sap.v1i3.1171>

- Sondarika, W. (2015). Dampak Culturstelsel (Tanam Paksa) Bagi Masyarakat Indonesia dari Tahun 1830-1870. *Jurnal Artefak*, 3(1), 59–66.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sulastris, S., Puspaningtyas, M., & Sulikah, S. (2020). Media pembelajaran berbasis lectora inspire untuk meningkatkan profesionalisme guru di SMKN 12 Malang. *Prosiding Hapemas*, 1(1), 411–417.
- Sumartono, L. I. dan. (2013). BAB 1 Apakah Sejarah Itu ? Tujuan Umum Tujuan Khusus. *Repository.Unej.Ac.Id*.
- Susanto, H. (2014). Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran). In *Yogyakarta : Aswaja Presindo*. www.aswajapressindo.co.id
- Syahrudin, & Susanto, H. (2019). Sejarah Pendidikan Indonesia. In *Program Studi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat* (Vol. 53, Nomor 9).
- Syahputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. (2020). Peranan Penting Sejarah Lokal sebagai Objek Pembelajaran untuk Membangun Kesadaran Sejarah Siswa. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 85–94. <https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.27035>
- Syarif, M. (2019). Politik Etis Pemerintah Kolonial Hindia Belanda dan Pengaruhnya terhadap Pesantren. *Inovatif: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama & Kebudayaan*, 5(1), 109–131.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi*

- Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Tobing, I. (2020). *Politik etis masa membawa kemajuan modernisasi dan reformasi islam*.
- Ulaini, N., Handayani, S. R. I., & Selatan, M. A. N. P. (2023). *Pendidikan Perempuan Di Minangkabau Pada Era Politik Etis (1901-1942)*. 5(2).
- Wicaksono, B. (2021). Migrasi Orang Jawa ke Asahan pada Masa Kolonial. *Mukadimah: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-ilmu Sosial*, 5(1), 54–62. <https://doi.org/10.30743/mkd.v5i1.3439>
- Wisman, Y. (2020). Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(1), 209–215. <https://doi.org/10.37304/jikt.v11i1.88>
- Wismawarin, B. (2020). Analisis sejarah. *International Assosiation For Public Participation*, 1. <https://iap2.or.id/pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-solusi-atau-masalah/>
- Wulandari, B., Hasanah, N., Dewanto, S. A., & Mahali, M. I. (2017). Pembuatan Media Pembelajaran dengan Lectora Inspire. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 1–31. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/198812242014042002/pengabdian/ModulLectora2017.pdf>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>
- Yulia Syafrin, Muhiddinur Kamal, Arifmiboy, A. H. (2021). *Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam*. 1(4), 448–460.

- Zahro, M., Sumardi, & Marjono. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*, 1(1), 1–11. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/view/5095/3760>
- Zamroni, M. A. (2020). Penerapan Sistem Informasi Manajemen Pendidikan dalam Proses Pembelajaran di SMP Negeri 1 Dlanggu. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 11–21. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v1i1.28>
- Zuhri, M. S., & Rizaleni, E. A. (2016). Pengembangan Media Lectora Inspire Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Sma Kelas X. *Pythagoras*, 5(2), 113–119.