

## At-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam

Penerbit: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN  
Batusangkar Website: <http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/at-tarbiyah>  
Email: [attarbiyah@iainbatusangkar.ac.id](mailto:attarbiyah@iainbatusangkar.ac.id)

---

### Pengembangan Modul Interaktif Dengan Menggunakan Lectora Inspire 18 Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Tanah Datar

#### Nurul Wahyuni

Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, SumateraBarat,Indonesia  
E-mail : [nurulwahyuni234@gmail.com](mailto:nurulwahyuni234@gmail.com)

#### Adripen

Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, SumateraBarat,Indonesia  
E-mail: [adripen@iainbatusangkar.ac.id](mailto:adripen@iainbatusangkar.ac.id)

#### Susi Herawati

Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, SumateraBarat,Indonesia  
Email: [susiherawati@iainbatusangkar.ac.id](mailto:susiherawati@iainbatusangkar.ac.id)

#### Abstrak

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan modul interaktif berbasis multimedia dengan menggunakan Lectora Inspire 18 pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Proses belajar mengajar yang dapat mendorong motivasi dan minat peserta didik adalah salah satu keunggulan pembelajaran dengan berkonsep multimedia. Metode penelitian yang akan digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan 4-D. Analisis kebutuhan dimulai dengan mewawancarai guru dan peserta didik, menganalisis RPP, menganalisis silabus, serta menganalisis bahan ajar yang digunakan oleh guru. Pengembangan modul interaktif dengan menggunakan Lectora Inspire 18 pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mengacu pada hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil validasi dan praktikalitas menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dapat dikategorikan valid dan sangat praktis.

**Kata Kunci:** pengembangan, modul interaktif, Lectora Inspire 18

#### Abstract

*The research was intended to develop multimedia-based interactive modules using a Lectora Inspire 18 on History of Islamic Culture (Sejarah Kebudayaan Islam) subject. Teaching process that can drive learners' motivation and interest is one of the advantages of multimedia concept. This research was development research (R & D) using 4-D development model. The need analysis began with interviewing teachers and learners, analyzing RPP (lesson plan), analyzing syllabus, and analyzing the teaching materials used by teachers. The development of interactive module using a Lectora Inspire 18 on the subject referred to the results of need analysis. The developed product can be categorized valid and highly practical based on validation and practicality process.*

**Keywords:** development, interactive module, a Lectora Inspire 18

## PENDAHULUAN

Pada proses pembelajaran terdiri dari beberapa komponen pendidikan, salah satunya adalah bahan ajar, isi, atau materi. Bahan ajar merupakan bagian dari sumber belajar dimana sumber belajar itu adalah 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 (Ani, 2019:6).

Sebagai salah satu bagian dari sumber belajar, bahan ajar menurut Depdiknas (2008:6) diartikan sebagai segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas, baik berupa bahan tertulis seperti *hand out*, buku, modul, lembar kerja, brosur, *leaflet*, *wallchart*, maupun bahan tidak tertulis seperti video/film, VCD, radio, kaset, CD interaktif berbasis komputer dan internet. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat dilihat bahwa bahan ajar itu terdiri dari banyak jenis. Kegiatan pengembangan terhadap bahan ajar merupakan hal yang harus dilakukan guna meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran.

Pendidikan agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada setiap tingkatan pendidikan baik pada sekolah umum maupun madrasah yang terdiri dari 4 mata pelajaran yaitu fiqh, akidah akhlak, Al-Qur'an Hadist dan Sejarah Kebudayaan Islam. Tujuan pembelajaran PAI itu sendiri adalah untuk mendekatkan peserta didik dengan Allah *subhana wa ta'ala*. Dengan demikian diperlukan bahan ajar yang tepat agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang merupakan salah satu mata pelajaran PAI menekankan pada kemampuan siswa untuk mengambil *ibrah* dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh berprestasi dan mengaitkan dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, IPTEK, dan lain-lainnya untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam masa kini dan masa yang akan datang (Peraturan Menteri Agama RI, 2013 :35). Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang berisikan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik agar dapat mengemas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang bervariasi dan semenarik mungkin sehingga peserta didik dapat berpartisipasi aktif dan termotivasi dalam proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mencapai tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tersebut. Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan bahan ajar yang mampu untuk memenuhi kebutuhan dalam pembelajaran

Sejarah Kebudayaan Islam tersebut.

Modul yang merupakan salah satu bagian dari bahan ajar dapat diartikan sebagai media cetak yang berisikan satu unit pembelajaran yang dilengkapi dengan berbagai komponen sehingga memungkinkan peserta didik yang memergunakannya dapat mencapai tujuan pembelajaran secara mandiri dengan sekecil mungkin bantuan dari guru. Peserta didik juga dapat mengontrol serta mengevaluasi kemampuan sendiri, yang selanjutnya dapat menentukan mulai darimana kegiatan belajar selanjutnya dilakukan (Joko, 2019:52).

Sedangkan modul interaktif adalah modul yang dikemas menjadi interaktif karena terdapat gambar dan pesan yang dapat di tampilkan melalui tombol komputer. Dengan kata lain, modul interaktif adalah modul yang dilengkapi dengan teks, gambar, suara, dan bahkan bisa digabungkan dengan video, film, tombol-tombol interaktif, dan evaluasi interaktif. Modul akan dikatakan interaktif karena pengguna akan mengalami interaksi dan bersikap aktif (Abdullah,2013:3). Modul interaktif tergolong kedalam bahan ajar berbasis multimedia interaktif.

Modul interaktif yang dilengkapi dengan teks, gambar, suara, dan bahkan bisa digabungkan dengan video, film, tombol-tombol interaktif, dan evaluasi interaktif memiliki kelebihan dibandingkan dengan modul biasa atau bahan ajar lainnya. Kelebihan menggunakan modul interaktif yaitu dapat membuat peserta didik lebih aktif, meningkatkan motivasi siswa, menjadikan pembelajaran tidak monoton, membuat pemahaman peserta didik terhadap materi lebih luas dengan melibatkan visual, auditori, dan kinestetik yang dimiliki peserta didik, serta proses pembelajaran tidak dibatasi oleh ruang dan waktu (Ahmad,2017:3).

Berdasarkan fakta yang penulis temukan di lapangan bahwa guru Sejarah Kebudayaan Islam hanya menggunakan Lembar Kerja Siswa dan Buku Paket Siswa saja sebagai bahan pembelajaran. Hal ini didasarkan pada hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru Sejarah Kebudayaan Islam MAN 2 Tanah Datar yaitu ibunda Asneli S.Ag.

Munir (2012:48) mengatakan bahwa salah satu contoh pemanfaatan multimedia didalam pendidikan adalah pada bahan sejarah atau mata pelajaran sejarah dimana belajar sejarah menjadi lebih mudah dengan bantuan multimedia. Bahan-bahan sejarah bisa direkayasa untuk menghasilkan tampilan menjadi lebih hidup dengan menggabungkan konsep gambar, animasi 3D, dan sebagainya. Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya bahwasanya Multimedia itu sendiri adalah pembelajaran yang didesain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar (foto), film (video), dan lain sebagainya yang semuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Husniyatus,2017:172) yang dapat dibuat sendiri oleh guru dengan memanfaatkan *software-*

*software* pembuat media persentasi yang ada pada masa sekarang. Salah satu *software* tersebut adalah *software* Lectora Inspire.

Menurut Umi Choiriyah, Lectora Inspire merupakan salah satu *Authoring Tool* (perangkat lunak) yang digunakan untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh *Trivantis Corporation Australia* yang bisa digunakan sebagai alternatif untuk membuat media pembelajaran (2017:23). Penggunaan *software* Lectora Inspire itu sendiri sudah banyak digunakan terutama di bidang pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya penelitian yang menggunakan Lectora Inspire seperti penelitian yang dilakukan oleh Irwan S Tambunan dan Sukarman Purba yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire untuk Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik Kelas X di SMK Swasta Imelda Medan”. Materi yang diangkat dalam media pembelajaran ini adalah materi tentang dasar dan pengukuran listrik. Peneliti memilih menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi Lectora Inspire dikarenakan ingin memberikan solusi kepada guru yang kesulitan menghasilkan media pembelajaran yang menarik. Disamping itu, menggunakan Lectora Inspire dalam mengemas materi dasar dan pengukuran listrik dapat membuat siswa lebih mudah mengerti dan lebih menarik. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan penilaian 4,23 (Sangat baik) dengan responden sebanyak 20 orang.

Senada dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ummi Athiyah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Semester II Kelas X SMA Berbasis Lectora Inspire”. Materi yang diangkat adalah materi tentang virus. Peneliti memilih menggunakan *software* Lectora Inspire dikarenakan dengan *software* tersebut mudah digunakan serta mendukung pengajaran maupun pembelajaran berbasis visual. Peneliti berpendapat bahwa pengajaran maupun pembelajaran dengan menggunakan media visual lebih efektif pada mata pelajaran Biologi dikarenakan Biologi banyak mengandung konsep-konsep abstrak dan fenomena yang memerlukan observasi sehingga peserta didik harus melihat apa yang mereka pelajari. Produk yang dihasilkan oleh peneliti tersebut berupa media pembelajaran yang menampilkan teks, animasi, maupun gambar terkait virus.

Namun, sejauh ini belum ada penggunaan *software* Lectora Inspire tersebut dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam itu sendiri terutama untuk pengembangan modul interaktif. Apabila dikaitkan dengan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, *software* Lectora Inspire merupakan *software* yang cocok untuk digunakan sebagai *software* dalam pengembangan modul interaktif. Hal ini dikarenakan *software* Lectora Inspire dapat menyajikan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menjadi lebih menarik, menyenangkan

dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan uraian di atas penulis merasa perlu mengembangkan bahan ajar seperti modul interaktif dengan menggunakan Lectora Inspire 18 pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

## **MODUL INTERAKTIF**

Menurut Joko (2019:52) mengatakan bahwa modul sebagai media cetak yang berisikan satu unit pembelajaran yang dilengkapi dengan berbagai komponen sehingga memungkinkan peserta didik yang mempergunakannya dapat mencapai tujuan pembelajaran secara mandiri dengan sekecil mungkin bantuan dari guru. Peserta didik juga dapat mengontrol serta mengevaluasi kemampuan sendiri, yang selanjutnya dapat menentukan mulai darimana kegiatan belajar selanjutnya dilakukan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa modul adalah alat belajar yang disusun berdasarkan kebutuhan mata pelajaran yang dilengkapi dengan berbagai komponen sehingga memungkinkan peserta didik yang mempergunakannya dapat mencapai tujuan pembelajaran secara mandiri. Sedangkan modul interaktif adalah modul yang dikemas menjadi interaktif karena terdapat gambar dan pesan yang dapat di tampilkan melalui tombol komputer. Dengan kata lain, modul interaktif adalah modul yang dilengkapi dengan teks, gambar, suara, dan bahkan bisa digabungkan dengan video, film, tombol-tombol interaktif, dan evaluasi interaktif. Modul akan dikatakan interaktif karena pengguna akan mengalami interaksi dan bersikap aktif (Abdullah,2013:3). Modul interaktif tergolong kedalam bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Secara umum Raharjo (2018:120) memaparkan bahwa bahan ajar berbasis multimedia interaktif adalah bahan ajar yang memanfaatkan penggunaan perangkat lunak yang telah dirancang sedemikian rupa agar dapat dijalankan oleh peserta didik melalui komputer.

Menurut Ahmad (2017:3) mengemukakan lima kelebihan menggunakan modul interaktif. Pertama, dapat membuat peserta didik lebih aktif. Kedua, dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta menjadikan pembelajaran tidak monoton. Ketiga, menjadikan pembelajaran tidak monoton, membuat pemahaman peserta didik terhadap materi lebih luas dengan melibatkan visual, auditori. Keempat, menjadikan proses pembelajaran tidak di batasi oleh ruang dan waktu. Kelima, menjadikan bahan ajar tidak pasif.

## **LECTORA INSPIRE 18**

Menurut Mas'ud (2013:1) Lectora Inspire dikembangkan oleh Trivantis Corporation yang merupakan *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *e-learning*.

Pendirinya bernama Timothy D. Loudermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika pada tahun 1999. Pada tahun 2000 Lectora yang pertama menjadi sistem *authoring* AICC-bersertifikat. Lectora inspire 18 merupakan versi terbaru dari Lectora Inspire yang dilengkapi dengan fitur-fitur baru seperti adanya versi terbaru dari Camtasia dan Snagit yaitu Camtasia 2018 dan Snagit 2019, opsi publikasi khusus HTML5, dan pembaharuan pada item pertanyaan *drag and drop*.

Lectora Inspire pada prinsipnya digunakan untuk pengembangan konten *e-learning*. Namun, selain itu juga dapat berfungsi sebagai berikut : Pertama, program alternatif untuk membuat media pembelajaran interaktif yang sekaligus bisa digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran mandiri seperti modul interaktif. Kedua, Lectora Inspire ini juga berfungsi mengembangkan kursus *online* dan presentasi. Ketiga, Lectora Inspire yang dipaket bersama aplikasi *flypaper* membuat *software* ini dapat berfungsi sebagai pengembang animasi, *camtasia* berfungsi untuk membuat tutorial berbasis video, dan *snagit* berfungsi untuk mengambil gambar pada layar computer (Basman, 2017:4).

Sedangkan kelebihan dari merancang modul interaktif dengan menggunakan Lectora Inspire menurut Nur Sidik ada lima(2014:1-2). Pertama, fitur-fitur yang ada pada Lectora sangat mudah digunakan untuk membuat *e-learning*/Multimedia pembelajaran video dan audio bagi pemula. Kedua, untuk para guru/dosen/pengajar program Lectora sangat membantu untuk pembuatan *e-learning*/multimedia pembelajaran agar proses kegiatan belajar mengajar lebih mengasikkan. Ketiga, *template* pada Lectora banyak pilihan. Keempat, terdapat banyak pilihan media *library* pada Lectora untuk memudahkan pengguna. Kelima, Lectora dapat mengkonversikan hasil presentasi Microsoft power point ke dalam *e-learning*.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Sedangkan model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan modul interaktif ini adalah dengan 4-D (*define, design, development, and disseminate*). Namun, peneliti menggunakan model 4-D hanya sampai pada tahap *development*. Prosedur pengembangan terbagi menjadi 3 tahap, tahap pertama adalah tahap *define* (pendefinisian). Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan observasi ke MAN 2 Tanah Datar, wawancara dengan guru SKI di MAN 2 Tanah Datar, analisis Silabus yang digunakan, serta analisis buku SKI yang digunakan guru. Selanjutnya adalah tahap *design* (Perancangan) yang dilakukan dengan menentukan konsep utama dari

materi tentang keberhasilan-keberhasilan yang dicapai pada masa dinasti abbasiyah di Baghdad. Kemudian tahap ketiga adalah tahap *development* (pengembangan). Setelah modul interaktif dengan menggunakan Lectora Inspire18 telah selesai dirancang maka langkah selanjutnya adalah tahap validasi dan tahap praktikalitas. Sedangkan subjek uji coba nya adalah uji coba terbatas pada siswa kelas XI MIA 2 MAN 2 Tanah Datar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan uji coba yang dilakukan penulis terhadap produk yang dikembangkan maka diperoleh hasil sebagai berikut :

Hasil Persentase (%)	Kategori
77,5%	Valid

Tabel 1. Hasil Validasi

Hasil Persentase (%)	Kategori
90,25%	Sangat Praktis

Tabel 2. Hasil Praktikalitas

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa rata-rata persentase validasi modul interaktif dengan menggunakan Lectora Inspire 18 adalah 77,5% dengan kategori valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa modul interaktif tersebut telah valid berdasarkan kepada seluruh aspek yang dinilai oleh validator. Sedangkan persentase penilaian peserta didik kelas XI MIA 2 MAN 2 Tanah Datar terhadap modul inetraktif dengan menggunakan Lectora Inspire adalah 90,25% dengan kategori sangat praktis. Dengan kata lain, modul interaktif dengan menggunakan Lectora Inspire yang dikembangkan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Menurut Munir (2012:48), mengatakan bahwa salah satu contoh pemanfaatan multimedia di dalam pendidikan adalah pada bahan sejarah atau mata pelajaran sejarah dimana belajar sejarah menjadi lebih mudah dengan bantuan multimedia. Bahan-bahan sejarah bisa direkayasa untuk menghasilkan tampilan menjadi lebih hidup dengan menggabungkan konsep gambar, animasi 3D, dan sebagainya. Hal ini sejalan dengan hasil pengembangan modul interaktif yang berkonsep multimedia dengan menggunakan Lectora Inspire 18. Berdasarkan kepada hasil pengembangan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa modul interaktif dengan menggunakan Lectora Inspire 18 dapat

menjadi salah satu alternatif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Munir, modul interaktif yang berkonsep multimedia interaktif mampu memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menampilkan gambar-gambar atau video-video terkait serta dapat menyokong perkembangan teknologi dan informasi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Umami Athiyah (2018:43) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Semester II Kelas X SMA Berbasis Lectora Inspire” dengan materi yang diangkat adalah materi tentang virus. Ia memilih menggunakan software Lectora Inspire dikarenakan dengan *software* tersebut mudah digunakan serta mendukung pengajaran maupun pembelajaran berbasis visual. Ia juga berpendapat bahwa pengajaran maupun pembelajaran dengan menggunakan media visual lebih efektif pada mata pelajaran Biologi dikarenakan Biologi banyak mengandung konsep-konsep abstrak dan fenomena yang memerlukan observasi sehingga siswa harus melihat apa yang mereka pelajari. Produk yang dihasilkan oleh Umami Athiyah tersebut berupa media pembelajaran yang menampilkan teks, animasi, maupun gambar terkait virus.

Disamping itu, penggunaan modul interaktif dengan menggunakan Lectora Inspire 18 mampu menunjang kreativitas guru karena dibutuhkan ide-ide yang menarik dalam mendesain modul interaktif tersebut sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam proses pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru menjadi kunci dalam pembuatan modul interaktif dengan menggunakan Lectora Inspire 18 ini.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pengembangan modul interaktif dengan menggunakan Lectora Inspire 18 pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Keberhasilan-keberhasilan yang Dicapai Pada Masa Dinasti Abbasiyah di Baghdad kelas XI MAN 2 Tanah Datar, maka dapat disimpulkan bahwa modul interaktif ini valid dan sangat praktis digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dimana karena konsepnya yang multimedia mampu memudahkan siswa untuk memahami materi dan mampu untuk meningkatkan antusias dan motivasi belajar siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*

Serang: Penerbit Laksita Indonesia

Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas

Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana

Lampiran Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia No. 165 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Madrasah

Mas'ud, Muhamad. 2013. *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora Inspire*. Yogyakarta: Pustaka Shonif

Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Nurbaiti, Umi Choiriyah. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Lectora Inspire. *Jurnal Educatio*. Vol. 12. No. 1

Raharjo, B.W., Lestariningsih, Enny Dwi., Priono, Catur Karya Agus. (2018). Pengaruh Bahan Ajar Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA 1 Jekulo Kudus. *Jurnal Kredo*. Vol. 1 No.2

Sidik, Nur. 2014. *Membangun e-learning Mudah dan Asik dengan Lectora Inspire*. Margasari: eM tiga group

Tompo, Basman. 2017. *Membuat Aplikasi dan Media Pembelajaran Interaktif with Lectora Inspire 16 Seri Tutorial Mulai dari Dasar sampai Upload ke Playstore*. Yogyakarta: Penerbit IGI DIY

