JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia
Volume 5 Nomor 1 Tahun 2025, Hal 66-74

EFEKTIVITAS MEDIA PRESENTASI *LECTORA INSPIRE* TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VII SMPN 6 PONOROGO

Regita Cahyani[1], Siti Zazak Soraya[2]

[1]Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
regitacahyani16@gmail.com

[2] Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
zazak@iainponorogo.ac.id

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang mempengaruhi kualitas dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru harus bisa memahami tentang teknik memilih, menggunakan, dan mengembangkan media pembelajaran agar guru dapat mempersiapkan serta melaksanakan pembelajaran dengan baik dan menyenangkan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga proses pembelajaran yang dilakukan berjalan dengan optimal. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan untuk pembelajaran di kelas adalah media pembelajaran *lectora inspire*. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui bagaimana keterampilan berpikir tingkat tinggi yang meggunakan media presentasi *lectora inspire*; (2) mengetahui bagaimana keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa yang tanpa mendapatkan media *lectora inspire*; (3) untuk membuktikan efektivitas media presentasi *lectora inspire* terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran IPS kelas VII SMPN 6 Ponorogo. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media presentasi *lectora inspire* pada pembelajaran IPS di kelas VII SMPN 6 Ponorogo dapat diperoleh hasil perhitungan dengan kategori baik dan berpengaruh terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Selain itu terdapat perbedaan antara keterampilan berpikir tingkat tinggi pada kelas eksperimen yang menggunakan media presentasi *lectora inspire* dan kelas kontrol yang tanpa menggunakan media presentasi *lectora inspire*. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik kelas VII yang menggunakan media presentasi *lectora inspire* lebih baik daripada keterampilan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik yang tanpa menggunakan media presentasi *lectora inspire*. Nilai rata -rata yang diperoleh kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *lectora inspire* adalah 79,66.

Kata kunci: berpikir tingkat tinggi, *lectora inspire*, media pembelajaran

ABSTRACT

Learning media is an important component that influences the quality of classroom learning. Therefore, teachers must be able to understand the techniques for selecting, using and developing learning media so that teachers can prepare and carry out learning well and in a fun way. Choosing the right learning media can create effective and efficient learning so that the learning process runs optimally. One of the learning media that can be used for classroom learning is the lectora inspire learning media. This study aims to (1) find out how high level thinking skills use lectora inspire presentation media; (2) find out what student higher level thinking skills are like without receiving lectora inspire media; (3) to prove the effectivenes of the lectora inspire presentation media on hogher level thinking skills in class VII social studies learning at SMPN 6 Ponorogo. The results of this research show that the implementation of learning using lectora inspire presentation media in social studies learning in class VII SMPN 6 Ponorogo can produce calculation results in the good category

and have an effect on students high level thinking skills. Apart from that, there are differences between high level thinking skills in the experimental class which uses the lectora inspire presentation media. Thus, it can be said that the high level thinking skills of class VII students who use the lectora inspire presentation media are better than the high level thinking skills of students who do not use the lectora inspire presentation media. The average score obtained by the experimental class using the lectora inspire learning media was 79,66.

Keywords: higher level thinking, lectora inspire, learning media

PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat, maka sudah sepatutnya guru *mengupgrade* penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang lebih bervariatif untuk mengembangkan konsep-konsep terbaru. Penggunaan media pembelajaran ini sangat penting bagi terselenggaranya pembelajaran di kelas dalam meningkatkan kemampuan siswa memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Apalagi siswa saat ini yang merupakan generasi Z sangat dekat dengan teknologi. Media pembelajaran menjadi komponen penting dalam pembelajaran di kelas, karena memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru yang memahami cara memilih, menggunakan, dan mengembangkan media pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Pada umumnya media pembelajaran dirancang untuk mendukung proses pembelajaran siswa dengan menyajikan informasi secara visual atau interaktif. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pemahaman materi dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Peran media dalam proses belajar mengajar sangat penting dan tidak dapat dipisahkan, media memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan.[1]

Media pembelajaran interaktif yang menarik bagi siswa salah satunya adalah media *lectora inspire*. *Lectora inspire* salah satu program yang efektif dalam membuat media pembelajaran dan sebagai software pengembangan belajar elektronik *(e-learning)* yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih. *Lectora inspire* memiliki antarmuka yang familiar dengan kita yang sudah mengenal ataupun menguasai *microsoft office*. *Lectora inspire* atau pembelajaran berbasis media dapat dimanfaatkan sebagai konten interaktif yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk memudahkan dalam proses pembelajaran di kelas.[2] Penggunaan media

[1] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 3.

[2] Dahlia Dahlia, Slamet Rianto, and Yuherman Yuherman, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Lintas Minat Pada Mata

pembelajaran, pengembangan keterampilan siswa juga merupakan aspek krusial dalam membentuk generasi yang lebih baik. Keterampilan yang ditanamkan kepada siswa tidak hanya mencakup aspek akademis, tetapi juga melibatkan keterampilan sosial, emosional, dan praktis yang mendukung perkembangan holistik mereka. Salah satu keterampilan yang dibutuhkan pada abad ke-21 ini adalah keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Dalam penelitian Budiningtyas dan Rejeki ditemukan bahwa kurangnya keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa hal ini dibuktikan saat siswa dalam menyelesaikan soal tipe *HOTS* masih tergolong rendah.[3] Hal ini tentu saja mempengaruhi hasil belajar siswa jika pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran sangat kurang. Penggunaan media *lectora inspire* disini sangat mempengaruhi terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa, dengan meningkatnya keterampilan berpikir tingkat tinggi maka siswa dapat menganalisis, mengevaluasi materi yang telah disampaikan oleh guru. Siswa yang telah berhasil dalam menganalisis, mengevaluasi materi dan meciptakan ide atau gagasan baru yang pastinya akan memperoleh hasil belajar yang meningkat. Sehingga keterampilan berpikir tingkat tinggi harus diterapkan di tingkat SMP.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMPN 6 Ponorogo ditemukan bahwa berbagai permasalahan dalam pembelajaran yang terutama pada pembelajaran IPS. Permasalahan dalam penelitian ini diawali ketika guru telah selesai menjelaskan materi di kelas, siswa diberikan pertanyaan oleh guru dengan indikator pertanyaan C4-C6. Namun, ada beberapa siswa yang masih belum paham dengan materi yang sudah dijelaskan oleh guru, sehingga peserta didik tersebut masih kesulitan untuk menerapkan pertanyaan pada indikator C4,C5, dan C6 yaitu menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta mengenai pertanyaan pada ulangan dengan kategori HOTS. Selain itu, pada saat ulangan harian hasilnya masih kurang dari KKTP yaitu di bawah 75. Terutama untuk pertanyaan-pertanyaan di soal tersebut yang kategori HOTS.[4]

Hal ini juga dibenarkan oleh Ibu Retno Astuti, selaku guru mata pelajaran IPS di SMPN 6 Ponorogo. Berdasarkan hasil wawancara yang di lakukan, beliau mengatakan bahwa tingkat keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa masih tergolong rendah. Siswa hanya belajar secara

Pelajaran Geografi Di Sman 1 Padang Sago," *Jambura Geo Education Journal* 3, no. 2 (2022): 107, https://doi.org/10.34312/jgej.v3i2.16098.

[3] Rina Zidna Budiningtyas and Sri Rejeki, "Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas Viii Dalam Menyelesaikan Soal Spldv Ditinjau Dari Gaya Belajar," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, no. 4 (2022): 3385, https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.5896.

[4] Hasil Observasi. Tanggal 04 September 2023 di SMPN 6 Ponorogo.

pasif, hanya mengandalkan penjelasan guru di dalam kelas.[5] Selain permasalahan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang kurang baik, kendala lainnya adalah kurangnya perlengkapan guru saat melakukan pembelajaran di kelas, guru belum menerapkan media pembelajaran yang sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi. Sehingga materi yang disajikan hanya berbentuk ceramah. Dengan adanya permasalahan tersebut, siswa butuh variasi dalam pembelajaran yang misalnya penggunaan media pembelajaran pada saat guru sedang menjelaskan materi. Sehingga dari permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran *lectora inspire* guna untuk membantu siswa dalam memperoleh materi yang bukan hanya dengan metode ceramah saya, tetapi juga dengan tanya jawab antara guru dan siswa pada saat melaksanakan pembelajaran di kelas. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian efektivitas media presentasi *lectora inspire* terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran IPS yang khususnya pada materi peranan masyarakat dalam rantai ekonomi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan dalam artikel ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka dan dapat diukur, dihitung, serta dapat dideskripsikan dengan menggunakan angka.[6] Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan metode *kuasi eksperimen* (eskperimen semu) dapat diartikan sebagai eksperimen yang memberikan perlakuan atau *treatment* yang dilakukan dalam variabel bebas (independen). *Kuasi eksperimen* yaitu penelitian yang menggunakan kelompok kontrol sebagai kelompok perbandingan dengan kelompok eksperimen.[7] Sumber data dalam penelitian kuantitatif melibatkan teknik seperti observasi, tes keterampilan berpikir tingkat tinggi, dan dokumentasi foto.

Adapun desain yang digunakan oleh peneliti adalah quasi experimental dengan bentuk desain *one pretest-posttest control group design*, kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara random, tetapi dengan menggunakan *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu.

[5] Hasil Wawancara. Tanggal 05 September 2023 di SMPN 6 Ponorogo.
[6] Leon Andretti Abdillah, *Metode Penelitian Dan Analisis Data Comprehensive*, ed. Said Subhan Posagi (Cirebon: Insania, 2021).
[7] Susatyo Yuwono Wiwien Dinad, *Psikolog Esperimen : Konsep, Teori, Dan Aplikasi* (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas VII SMPN 6 Ponorogo. Subjek penelitian ini sejumlah 29 siswa untuk kelas eksperimen dan 29 siswa untuk kelas kontrol. Pembelajaran dilakukan dengan dua cara yaitu pembelajaran dengan menggunakan media presentasi *lectora inspire* dan pembelajaran tanpa menggunakan media presentasi *lectora inspire*. Penelitian ini mengacu pada penilaian hasil belajar IPS terutama pada indikator soal C4, C5, dan C6 dengan menggunakan tes pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal, yang terutama pada materi peranan masyarakat dalam rantai ekonomi. Materi yang tercantum dalam sub bab ini adalah permintaan, penawaran, pasar, harga, status sosial, peran sosial, stratifikasi sosial, dan diferensiasi sosial. Tujuan dari tes pilihan ganda ini adalah untuk mengetahui keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik pada materi tersebut. Peserta didik dapat memilih opsi jawaban yang benar terkait pertanyaan dengan kategori HOTS. Siswa yang terlatih berpikir melalui HOTS akan berdampak positif bagi perkembangan akademiknya.[8]

Permasalahan yang terdapat pada penelitian ini adalah rendahnya keterampilan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik sehingga menyebabkan rendahnya nilai hasil belajar disebabkan oleh berbagai faktor, di antaranya adalah kurangnya guru dalam mengkombinasikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, pembelajaran di kelas masih didominasi dengan metode ceramah. Hal ini berdampak pada keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik kelas VII SMPN 6 Ponorogo. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti berupaya untuk memperbaiki proses belajar mengajar dengan cara menggunakan media pembelajaran *lectora inspire* sebagai penyampaian materi di kelas. Dalam sistem pembelajaran, media merupakan bagian atau komponen penting dan tidak dapat dipisahkan untuk kegiatan pembelajaran.[9]

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *lectora inspire* dimulai dengan langkah awal peneliti menyiapkan materi yang sudah berbentuk file *lectora inspire*. Bahan ajar yang peneliti cantumkan dalam media tersebut hanya poin-poin saja, sehingga melatih pemahaman peserta didik akan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Peneliti menampilkan media pembelajaran tersebut di depan kelas dengan menggunakan bantuan

[8] Ujang Suparman, *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Peserta Didik* (Bandar Lampung: Pusaka Media, 2021), 33.

[9] Simaremare Rosmiati, Novia Sri Dwijayanti, Anny Wahyuni, Apdelmi, Tohap P, "Desain Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Virtual Reality 3D Pada Pembelajaran IPS Di Jurusan PIPS FKIP Universitas Jambi Masa Pandemi COVID19" 4, no. 2 (2022).

laptop. Peneliti menjelaskan materi yang sudah dipersipkan dengan media *lectora inspire*. Peserta didik memperhatikan tayangan yang ditampilkan oleh peneliti. Proses pembelajaran di kelas VII E dengan menggunakan media presentasi *lectora inspire*, peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran peserta didik memberikan respon yang baik dan antusias terhadap materi yang akan disampaikan oleh peneliti.

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan efektivitas media presentasi *lectora inspire* terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran IPS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi sebelum diberikan perlakuan pada kedua kelas tersebut dinyatakan sama dengan menilai uji Independent Sample Test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,701 > 0,05. Maka hal tersebut menyatakan bahwa tidak ada perbedaan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah diberikan perlakuan yang berbeda dan diberikan *posttest*. Hasil setelah diberikan *posttest* terdapat perbedaan rata-rata skor keterampilan berpikir tingkat tinggi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 7,76, yang mana skor rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 79,66 sedangkan skor rata-rata kelas kontrol 71,9. Setelah dilakukan uji *Independent Sample Test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05. Maka keputusan yang didapatkan yaitu Ha diterima dan Ho ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh pada keterampilan berpkir tingkat tinggi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan sehingga perbedaan kemampuannya juga mengalami perbedaan. Keterampilan berpikir tingkat tinggi kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *lectora inspire*. Menurut Susilana kegunaan media pembelajaran salah satunya yaitu menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar. Tetapi di kelas kontrol peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah saja. Hal ini selaras dengan apa yang dikatakan Theresia Wariani bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi tersebut jauh lebih dibutuhkan di masa sekarang ini daripada masa-masa sebelumnya.[10]

Setelah dilakukan analisis data melalui aplikasi SPSS versi 25, dilakukan perbandingan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil perbandingannya bahwa terdapat

[10] Theresia Wariani, "Pengaruh Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (High Order Thingking) Terhadap Hasil Belajar Kimia Materi Pokok Laju Reaksi Mahasiswa Semester I Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Unwira Kupang Tahun Akademik 2016/2017," 2017, 310.

pengaruh tetapi tidak banyak. Jika dilihat dari keseluruhan nilai rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol selisih nilainya hanya 7,76, masih unggul kelas eksperimen. Selain itu untuk setiap indikator keterampilan berpikir tingkat tinggi, kelas eksperimen lebih tinggi persentasenya dibandingkan dengan kelas kontrol. Untuk indikator pertama yaitu menganalisis (C4), kelas eksperimen mendapat 80,76% sedangkan kelas kontrol mendapat 75,34%. Untuk indikator kedua yaitu mengevaluasi (C5), kelas eksperimen mendapat 77,7% sedangkan kelas kontrol mendapat 71,2%. Dan untuk indikator ketiga yaitu mencipta (C6), kelas eksperimen mendapat 79,3% sedangkan kelas kontrol mendapat 75,8%. Dari ketiga hasil persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator menganalisis (C4) kategori tinggi, indikator mengevaluasi (C5) kategori sedang, dan indikator mencipta (C6) kategori rendah.

Perbedaan skor keterampilan berpikir tingkat tinggi dari siswa dapat terlihat pada peningkatan yang lebih besar pada *posttest* kelas eksperimen dibandingkan dengan *posttest* kelas kontrol. Hal ini bisa disebabkan karena, untuk pembelajaran di kelas eksperimen dilaksanakan pada pagi hari dan pembelajaran tersebut menggunakan media pembelajaran *lectora inspire*, sehingga peserta didik masih bersemangat karena masih pagi hari dan adanya media pembelajaran tersebut memotivasi siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Untuk di kelas kontrol dilaksanakan pada siang hari dan pembelajaran tersebut tanpa menggunakan media pembelajaran, peneliti hanya menggunakan metode ceramah sebagai penyampaian materi, dan hal itu menyebabkan peserta didik bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Karena siang hari, mungkin ada faktor lain seperti peserta didik yang mengantuk di kelas sehingga tidak mendengarkan saat peneliti menyampaikan materi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Raldy Aditya pada tahun 2021 yang menyatakan bahwa media pembelajaran *lectora inspire* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dapat dibuktikan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa pada kelompok eksperimen meningkat lebih tinggi dengan hasil N-gain 0,05 yang dinyatakan dalam kategori sedang, dibandingkan siswa pada kelompok kontrol dengan hasul N-gain 0,06 yang dinyatakan dalam kategori rendah. [11]

Hasil dan Pembahasan berisikan tentang Kajian pustaka yang membahas tentang teori dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik penelitian yang menjadi landasan logis dalam mengembangkan hipotesis penelitian termasuk kerangka konsep penelitian. Serta di dalam hasil dan pembahasan berisi hasil-hasil temuan penelitian dan pembahasannya secara

[11] Raldy Aditya, "Pengaruh Media Digital Berbantuan Lectora Inspire Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Gelombang Cahaya," *Skripsi*, 2021, 1–291.

ilmiah. Tuliskan temuan-temuan ilmiah (*scientific finding*) yang diperoleh dari hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan tetapi harus ditunjang oleh data-data yang memadai. Temuan ilmiah yang dimaksud di sini adalah bukan data-data hasil penelitian yang diperoleh. Temuan-temuan ilmiah tersebut harus dijelaskan secara saintifik meliputi: Apakah temuan ilmiah yang diperoleh? Mengapa hal itu bisa terjadi? Mengapa trend variabel seperti itu? Semua pertanyaan tersebut harus dijelaskan secara saintifik, tidak hanya deskriptif, bila perlu ditunjang oleh fenomena-fenomena dasar ilmiah yang memadai. Selain itu, harus dijelaskan juga perbandingannya dengan hasil-hasil para peneliti lain yang hampir sama topiknya. Hasil-hasil penelitian dan temuan harus bisa menjawab hipotesis penelitian di bagian pendahuluan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan data mengenai efektivitas media presentasi *lectora inspire* terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa kelas VII SMPN 6 Ponorogo, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pembelajaran kelas eksperimen dengan menggunakan bantuan media presentasi *lectora inspire*, sedangkan pembelajaran di kelas kontrol tidak menggunakan media presentasi *lectora inspire*. Hasil *pretest* dan *posttest* keterampilan berpikir tingkat tinggi dari kelas eskperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa hasilnya lebih tinggi kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

Penggunaan media presentasi *lectora inspire* efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran IPS kelas VII SMPN 6 Ponorogo. Hal ini diketahui dari hasil penelitian bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Setelah dilakukan uji I*ndpendent Sample Test* diperoleh nilai sig. (2 tailed) 0,000 < 0,05. Maka dapat diambil keputusan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya penggunaan media presentasi *lectora inspire* efektif yang signifikan terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *lectora inspire*. Siswa kelompok eksperimen mengalami peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi dengan nilai N-gain 60,49% dengan kategori cukup efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, Leon Andretti. *Metode Penelitian Dan Analisis Data Comprehensive*. Edited by Said Subhan Posagi. Cirebon: Insania, 2021.

Aditya, Raldy. "Pengaruh Media Digital Berbantuan Lectora Inspire Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Gelombang Cahaya." *Skripsi*, 2021, 1–291.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.

Budiningtyas, Rina Zidna, and Sri Rejeki. "Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas Viii Dalam Menyelesaikan Soal Spldv Ditinjau Dari Gaya Belajar." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, no. 4 (2022): 3385. https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.5896.

Dahlia, Dahlia, Slamet Rianto, and Yuherman Yuherman. "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, no. 2 (2022): 106–13. https://doi.org/10.34312/jgej.v3i2.16098.

Rosmiati, Novia Sri Dwijayanti, Anny Wahyuni, Apdelmi, Tohap P, Simaremare. "Desain Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Virtual Reality 3D Pada Pembelajaran IPS Di Jurusan PIPS FKIP Universitas Jambi Masa Pandemi COVID19" 4, no. 2 (2022).

Suparman, Ujang. *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Peserta Didik*. Bandar Lampung: Pusaka Media, 2021.

Wariani, Theresia. "Pengaruh Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (High Order Thingking) Terhadap Hasil Belajar Kimia Materi Pokok Laju Reaksi Mahasiswa Semester I Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Unwira Kupang Tahun Akademik 2016/2017," 2017, 310.

Wiwien Dinad, Susatyo Yuwono. *Psikolog Esperimen : Konsep, Teori, Dan Aplikasi*. Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2018.