

## **Pengembangan Media Pembelajaran Melalui *Software Lectora Inspire* Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

**Desih\*<sup>1</sup>, M. Taufik<sup>2</sup>, Sigit Setiawan<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

Email: 2227190109@untirta.ac.id

### **ABSTRAK**

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi bisa membangkitkan motivasi belajar peserta didik terutama pada pembelajaran IPAS. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan, kelayakan dan respons peserta didik terhadap media *lectora inspire* materi wujud zat dan perubahannya berbasis model pembelajaran *problem based learning* di kelas IV SD Negeri Sindangmandi. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima langkah yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian dilakukan pada 22 peserta didik di kelas IV SD Negeri Sindangmandi. Berdasarkan hasil penelitian, media *lectora inspire* sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli. Validasi dari dua ahli media dengan persentase 89,5% masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Nilai validasi dari dua ahli materi dengan persentase 83,125% masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Kemudian validasi dari dua ahli bahasa dengan persentase 91,25% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sehingga hasil keseluruhan validasi dari semua ahli dengan persentase 87,95% masuk dalam kategori “Sangat Layak” dan respons peserta didik dengan persentase 98,4% yang berada pada kategori “Sangat Baik”.

Kata Kunci : ***PBL; Wujud Zat dan Perubahannya; Lectora Inspire; IPAS***

### **ABSTRACT**

*The use of technology-based learning media is able to raise students' learning motivation, especially in science and science learning. The aim of this research is to find out the development process, feasibility and response of students to the Lectora Inspire media, material on the form of substances and its changes based on the problem based learning model in class IV of Sindangmandi State Elementary School. The research and*

*development (R&D) method used is the ADDIE model which consists of five stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation. The research was conducted on 22 students in class IV of Sindangmandi State Elementary School. Based on the research results, Lectora Inspire media is very suitable for use in learning activities. This is proven by the validation results carried out by experts. Validation from two media experts with a percentage of 89.5% is in the "Very Eligible" category. The validation score from two material experts with a percentage of 83.125% is in the "Very Eligible" category. Then validation from two language experts with a percentage of 91.25% which is in the "Very Eligible" category. So the overall validation results from all experts with a percentage of 87.95% were in the "Very Decent" category and student responses with a percentage of 98.4% were in the "Very Good" category.*

**Keywords: PBL; Forms of Substances and Their Changes; Lectora Inspire; IPAS**

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan ialah suatu hal yang paling krusial bagi manusia dalam menjalankan kehidupannya. Tanpa adanya pendidikan seseorang tidak akan memiliki pengetahuan (Nasihatun, 2019). Pengetahuan ini diperoleh dari proses pendidikan dengan mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan belajar yang dilakukan ada sejumlah komponen pembelajaran yang perlu diperhatikan oleh guru diantaranya tujuan, metode, bahan ajar/materi, alat bantu/media dan evaluasi pembelajaran. Setiap komponen pembelajaran yang disebutkan di atas saling berkaitan dan berdampak satu sama lain selama proses kegiatan pembelajaran.

Belajar merupakan perubahan pada seseorang yang disebabkan oleh interaksinya dengan lingkungannya yang ditunjukkan dengan sikap. Dengan demikian, belajar tidak hanya di sekolah saja. Bahkan, belajar di rumah atau lingkungan sekitar juga dapat dilakukan. Belajar ditandai pada perubahan perilaku pada seseorang yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pada abad ke-21, peserta didik harus mempunyai 4 keterampilan, yang biasa disebut sebagai 4C yaitu 1) *critical thinking*, 2) *communication*, 3) *colaboration*, dan 4) *creativity and inovation*. Dengan demikian, generasi muda harus mempersiapkan diri dengan keterampilan tersebut agar siap di era revolusi industri 4.0.

Pada era globalisasi saat ini teknologi berkembang semakin pesat dan transformatif. Hal ini berakibat pada banyaknya bidang kehidupan, yang paling signifikan ialah bidang pendidikan. Oleh karena itu, bidang pendidikan senantiasa harus beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang bertujuan untuk memajukan mutu bidang pendidikan. Pengintegrasian teknologi dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini

merupakan tuntutan bagi guru agar bisa menjadi pendidik yang profesional. Dimana pendidik profesional perlu menguasai segala kemampuan serta selalu mengembangkan potensi diri untuk merencanakan pembelajaran yang inovatif.

Pembelajaran inovatif ialah kegiatan pembelajaran yang terencana secara efektif dengan menerapkan media pembelajaran yang disesuaikan pada perkembangan teknologi (Susiliastini & Sujana, 2022). Dimana pada pelaksanaannya guru harus menggunakan teknologi saat proses belajar mengajar. *Platform* yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ialah *software Lectora Inspire*. Media pembelajaran yang memanfaatkan *Lectora Inspire* bisa memaksimalkan efektivitas, dan mempermudah pemahaman materi, serta membuat pembelajaran lebih menarik (Joni et al., 2020).

*Lectora Inspire* adalah aplikasi yang hampir sama dengan *Microsoft Powerpoint*. Namun keberadaannya belum banyak diketahui oleh guru. Karena aplikasi ini berkembang pada saat pembelajaran dilaksanakan secara online. *Lectora Inspire* memiliki perbedaan dengan *Microsoft Powerpoint* yang terletak pada menu yang lebih lengkap. Dimana dapat memudahkan pengguna dalam merancang media pembelajaran interaktif. Diantaranya: 1) mudah digunakan karena sama dengan *Microsoft Powerpoint*, 2) tersedia berbagai jenis soal evaluasi yaitu pilihan ganda, benar/salah, isian singkat, mencocokkan, tarik dan tempatkan serta hotspot, 3) Pengguna dapat mengedit dan mengubah gambar, video, audio dan animasi menggunakan menu yang tersedia 4) terdapat *template* yang sangat beragam (Shalikhah et al., 2017).

Pada pembelajaran IPA, penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk memvisualisasikan konsep IPA yang sifatnya sulit diamati oleh peserta didik secara langsung, salah satu contohnya yaitu Wujud Zat dan Perubahannya. Perubahan wujud zat adalah proses pada suatu benda yang menyebabkan benda tersebut berubah bentuk aslinya (Alwi, 2021). Materi IPA pada konsep wujud zat dan perubahannya membutuhkan gambar, video, animasi yang dapat membantu peserta didik memahami konsep wujud zat dan perubahannya secara lebih konkret dan jelas. Media pembelajaran yang dikembangkan berguna untuk menjelaskan proses perubahan wujud zat secara jelas dan mudah dipahami. Serta penggunaan animasi dan gambar yang dapat menstimulasi semangat belajar peserta didik.

Di era pembelajaran saat ini, peserta didik diharapkan mampu menganalisis dan menyelesaikan pemecahan masalah dari materi yang dipelajari. PBL adalah pendekatan yang menjadikan peserta didik sebagai fokus utama pada proses pembelajaran. Karena mereka dituntut untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata (Nurani & Legowo, 2023). Model ini dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui kegiatan-kegiatan seperti pemecahan masalah, analisis data, dan berpikir logis.

Berdasarkan wawancara dengan narasumber yaitu guru kelas IV di SDN Sindangmandi pada senin 9 Januari 2023. Diperoleh informasi bahwa penerapan media pembelajaran berbasis teknologi sudah pernah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Namun tidak setiap kegiatan pembelajaran mengimplementasikan media pembelajaran teknologi tetapi pada materi tertentu saja. Media yang digunakan berupa video pembelajaran yang diambil platform *youtube*. Hal ini guna menyajikan contoh-contoh konkret dengan tujuan untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik.

Dari informasi yang telah peneliti dapatkan terdapat ketidaksesuaian pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Peneliti melakukan observasi di kelas IV SD Sindangmandi pada tanggal 10 dan 13 Januari 2023 diperoleh temuan yaitu pada saat proses belajar mengajar guru tidak menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi. Guru hanya memanfaatkan buku paket sebagai sarana untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik. Kegiatan belajar yang dilakukanpun masih berfokus pada guru. Hal ini menyebabkan komunikasi terjalin satu arah yaitu guru dengan peserta didik saja. Mereka hanya mendengarkan penyampaian materi dari guru, tanpa melakukan aktivitas belajar yang lain. Sehingga peserta didik jenuh ketika menyimak penyampaian materi dari guru. Hal ini dapat menyebabkan peserta didik tidak fokus serta tidak memahami materi pembelajaran. Di sekolah ini memiliki sarana dan prasana yang menunjang dikembangkannya media digital seperti tersedianya laptop, proyektor, dan saluran listrik.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di sekolah maka perlu dikembangkan media pembelajaran sebagai upaya untuk mendukung kegiatan pembelajaran. *Lectora Inspire* adalah aplikasi untuk membuat media pembelajaran interaktif serta menarik bagi peserta didik. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur yang mendukung dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik, serta mudah digunakan oleh pengguna. Khususnya pada pembelajaran IPA yang mana peserta didik tidak bisa dengan

cara menghafal atau pasif saat kegiatan pembelajaran. Maka dari itu pada proses pembelajaran peserta didik harus melakukan pengamatan, serta aktif dalam berkolaborasi dengan peserta didik lainnya. Sehingga kegiatan pembelajaran yang tercipta tidak membosankan. Penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran yaitu media pembelajaran *Lectora Inspire* pada materi wujud zat dan perubahannya.

Sebelumnya penelitian tentang pengembangan *Lectora Inspire* ini sudah pernah diteliti oleh beberapa peneliti. Seperti Fath Mita Sukmawati tahun 2020. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwasannya media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* memperoleh validitas yang tinggi dari penilaian ahli materi dan media, masing-masing memperoleh 92,5% dan 93,75%, maka media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* bisa diterapkan tanpa perlu dilakukan revisi. Media pembelajaran ini layak dijadikan alternatif pembelajaran dalam materi peristiwa mengisi kemerdekaan. Penelitian selanjutnya oleh tressly Y. N Adoe dan Herlina Glorina Manane tahun 2022. Media pembelajaran interaktif menggunakan *lectora inspire* sudah memenuhi kriteria kelayakan dari ahli media, materi, dan praktisi. Maka dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Rata-rata penilaian keseluruhan aspek adalah 4,34, yang menentukan bahwa media pembelajaran tersebut sangat layak digunakan. Media pembelajaran interaktif *lectora inspire* juga terbukti meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik. Sebanyak 54% peserta didik memiliki motivasi tinggi setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Hasil belajar seluruh peserta didik juga meningkat, dengan rata-rata nilai *N-gain* sebesar 83%, yang menunjukkan kategori efektif. Penelitian yang terakhir oleh Juli Wahyuni Lubis dan Masniladevi tahun 2020. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan penelitian yang dilakukan terhadap LKPD kecepatan dan debit berbasis *Lectora Inspire* untuk berpikir kritis di kelas V SD dinilai valid dengan rata-rata penilaian validator sebesar 4,3. Selain itu, LKPD tersebut mendapat respons yang positif dari guru dan peserta didik, dengan nilai rata-rata 89,28% dan 91,46%. Dari ketiga penelitian tersebut ditarik kesimpulan bahwa melalui media pembelajaran berbasis *lectora inspire* menjadi alternatif yang mendukung proses pembelajaran mampu memotivasi peserta didik dan meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, dikembangkan media pembelajaran *software Lectora Inspire* materi wujud zat dan perubahannya berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning*. Adapun pemilihan materi wujud zat dan

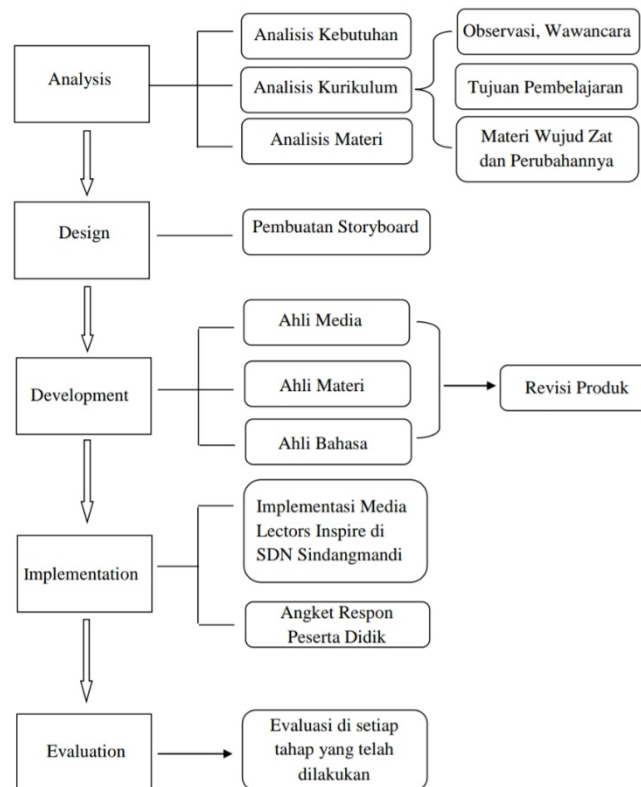
perubahannya berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN Sindangmandi yang diperoleh bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut. Karena materi yang bersifat abstrak sehingga membutuhkan media untuk memvisualisasikan konsep tersebut. *Lectora Inspire* adalah *software* yang bisa dipergunakan dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih menarik serta efektif (Syawaluddin et al., 2019). Aplikasi tersebut dapat menyertakan berbagai elemen multimedia, seperti gambar, audio, serta video, guna memudahkan dalam memahami materi. Tujuan penggunaan *Lectora Inspire* dalam kegiatan pembelajaran khususnya di sekolah dasar bertujuan untuk menyajikan materi pembelajaran yang mudah dimengerti oleh peserta didik, serta pada penggunaan aplikasi ini guru bisa melakukan penilaian kepada peserta didik dengan memberikan evaluasi diakhir proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan tercipta lebih interaktif dari penggunaan media tersebut. Menurut (Wibowo et al., 2020) penentuan media pembelajaran haruslah tepat agar bisa mengoptimalkan efektivitas pembelajaran sehingga peserta didik mampu menyerap informasi dengan lebih efektif.

Pada era pembelajaran sekarang ini, ada beberapa macam model pembelajaran inovatif yang dapat diimplementasikan oleh pendidik dalam pembelajaran. Dari sekian banyaknya model pembelajaran yang dapat digunakan ada satu diantaranya yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning*. *Problem Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang berkaitan pada suatu permasalahan yang diberikan pada peserta didik, melalui pendekatan ini mampu mewujudkan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dari kolaborasi antar peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan (Syamsidah & Suryani, 2018).

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Metode R&D merupakan suatu pendekatan penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk. Produk yang dikembangkan kemudian diuji keefektifannya melalui serangkaian proses evaluasi. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Lectora Inspire* yang berbasis pada model PBL dengan memanfaatkan *software Lectora Inspire* yang belum diterapkan dalam proses belajar mengajar yang menyenangkan di kelas.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan model yang dapat disebut juga sebagai pendekatan dalam mengembangkan produk. Model ADDIE terdiri dari lima langkah yang perlu dilakukan diantaranya (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Develop*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*. Adapun produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *Software Lectora Inspire* materi Wujud Zat dan Perubahannya berbasis model pembelajaran *problem based learning*, dengan cara menguji kelayakan produk tersebut menggunakan uji ahli dan ahli terbatas. Tahapan dalam pengembangan model ADDIE, dapat diamati pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Rancangan Penelitian

Langkah pertama adalah *analyze* (analisis), langkah ini peneliti mengumpulkan data dengan menganalisis beberapa aspek yaitu analisis kebutuhan, kurikulum, dan materi yang dijadikan sebagai alasan untuk mengembangkan media *Lectora Inspire*. Langkah kedua adalah *Design* (Perancangan), langkah ini ialah mendesain produk awal media *lectora inspire* yang dihasilkan dalam bentuk *storyboard*. Beberapa kriteria kelayakan

yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media dengan menggunakan *software Lectora Inspire* ialah kelayakan media pembelajaran, materi/isi, dan bahasa.

Langkah ketiga adalah *Development* (Pengembangan), pada langkah ini peneliti menyusun perangkat pembelajaran dan melakukan validasi dengan para ahli yang sudah ditentukan. Validasi ini dilakukan kepada para validator ahli dengan tujuan untuk menilai media pembelajaran *Lectora Inspire* yang sudah dikembangkan menggunakan instrumen yang telah selesai disusun sebelumnya. Langkah ke empat adalah *Implementation* (Implementasi), langkah ini ialah uji coba dari hasil pengembangan media yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran yang berbasis model pembelajaran PBL. Penilaian pada uji coba media *Lectora Inspire* dilakukan dengan memberikan angket respons peserta didik. Tahap kelima yaitu *Evaluation* (Evaluasi), tahap ini ialah tahap terakhir yang dilakukan setelah setiap langkah sudah dilakukan. Hal ini untuk mengevaluasi dari kelima tahapan dalam pengembangan model ADDIE.

Data pada penelitian ini dikumpulkan dengan mewawancarai guru kelas IV. Adapun informasi yang diperoleh yaitu 1) Kegiatan pembelajaran berfokus kepada guru, 2) Keaktifan peserta didik kelas IV masih kurang, 3) Guru perlu melakukan inovasi baru untuk proses pembelajaran agar tidak membosankan, 4) Minimnya penerapan media pembelajaran, 5) Media pembelajaran berbasis *Software Lectora Inspire* belum pernah dikembangkan di sekolah tersebut, 6) Peserta didik kesulitan memahami materi Wujud Zat dan Perubahannya. Kemudian dokumentasi digunakan sebagai bukti bahwa kegiatan tersebut telah dilakukan, angket digunakan untuk melakukan penilaian media kepada para validator dan untuk melihat respons dari peserta didik akan penggunaan media pembelajaran. Teknik analisis data yang dilakukan seperti penilaian ahli media, materi dan bahasa menggunakan *skala likert* dengan pedoman penskoran pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Kriteria Pemberian Skor

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat Layak	4
Layak	3
Kurang Layak	2
Sangat Tidak Layak	1



Selanjutnya, skor yang diperoleh kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kriteria pada Tabel 2.

**Table 2.** Kriteria Uji Kelayakan Media

<b>Presentase Pencapaian</b>	<b>Interpretasi</b>
$0% < NP \leq 20%$	Tidak Layak
$20% < NP \leq 40%$	Kurang Layak
$40% < NP \leq 60%$	Cukup Layak
$60% < NP \leq 80%$	Layak
$80% < NP \leq 100%$	Sangat Layak

Kemudian, teknik analisis data yang digunakan untuk menilai hasil respons peserta didik memakai rumus perhitungan *skala Guttman* dengan pernyataan positif dan negatif seperti pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Penilaian Angket Respons Peserta Didik *Skala Guttman*

<b>Pernyataan Sikap</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
Pernyataan Positif	1	0
Pernyataan Negatif	0	1

Adapun aturannya jika peserta didik menjawab (YA) memperoleh skor 1 (TIDAK) memperoleh skor 0, sedangkan pada pernyataan negatif jika peserta didik menjawab (YA) memperoleh skor 0 (TIDAK) memperoleh skor 1.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan di SDN Sindangmandi ditemukan bahwa guru belum mengoptimalkan pemanfaatan teknologi. Dimana penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi belum terealisasi dengan optimal. Serta penggunaan media pembelajaran seperti power point belum pernah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dibuat menggunakan *software Lectora Inspire*. Hasil produk dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran yang diberi nama media *Lectora Inspire*. Media *Lectora Inspire* yang dikembangkan hasil akhirnya berbentuk aplikasi. Dengan menggunakan media berbasis teknologi peserta didik termotivasi dan antusias mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal ini diperkuat oleh pendapat (Manongga, 2021), bahwa

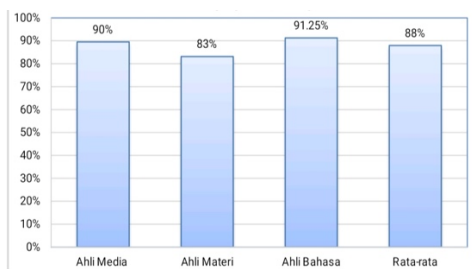
pembelajaran berbasis komputer atau teknologi dapat membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.

Dalam mengembangkan media pembelajaran *Lectora Inspire* dilakukan tahap desain. *Lectora Inspire* adalah sebuah aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran (Adeo & Glorina, 2022). *Lectora Inspire* merupakan aplikasi yang mudah dipergunakan karena pengguna tidak perlu mempelajari bahasa pemrograman. karena aplikasi ini mempunyai fitur-fitur yang mirip dengan *microsoft office*, yang sudah familiar bagi banyak orang. Tahap desain produk ialah dengan membuat *storyboard* sebagai desain awal. tahap pertama dalam membuat *storyboard* yaitu mengumpulkan *background*, gambar pendukung yang sesuai dengan materi pembelajaran yang diperoleh dari *freepik*. Kemudian masuk ke dalam aplikasi *lectora inspire* untuk pembuatan media. Selanjutnya, dalam pembuatan media menggunakan ukuran 1355 x 800 *pixel* dengan tampilan *landscape* untuk komputer atau laptop. Pengembangan media *Lectora Inspire* terdiri atas 55 halaman yaitu tampilan awal, petunjuk penggunaan, informasi tombol, menu pembelajaran, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, evaluasi dan profil. Media pembelajaran yang sudah dibuat berbentuk aplikasi, tetapi belum dapat diakses di perangkat *android*. Media pembelajaran ini dibuat dengan memperhatikan warna agar tampilan media menarik. Pemilihan warna yang baik berfungsi untuk menarik minat peserta didik, serta dapat memotivasi belajar peserta didik. Menurut (Fadilah et al., 2022) pemilihan warna yang tepat dapat membuat media pembelajaran lebih menarik, dan informatif serta mudah dimengerti. Selain itu, pemilihan gambar dan *font* perlu diperhatikan sesuai dengan usia perkembangan peserta didik.

Media *Lectora Inspire* yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan *software Lectora Inspire* terdiri dari beberapa bagian, yaitu petunjuk penggunaan. Menurut (Joni et al., 2020) mengemukakan bahwa petunjuk penggunaan media berguna guna membantu peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran. Bagian selanjutnya yaitu terdapat tombol navigasi. Tombol navigasi dapat memudahkan pengguna mengetahui fungsi dari setiap tombol yang ada pada media pembelajaran (Hakim et al., 2021). Bagian selanjutnya yaitu video pembelajaran, dengan video mampu membantu pemahaman peserta didik saat mempelajari konsep yang abstrak (Yudianto, 2017). Bagian terakhir yaitu evaluasi yang diberikan di akhir media pembelajaran. Evaluasi dilaksanakan dengan tujuan mengukur

pemahaman peserta didik akan materi pembelajaran yang telah dipaparkan (Magdalena et al., 2023).

Media *Lectora Inspire* dibuat dengan menggunakan *software Lectora Inspire* yang telah dikembangkan divalidasi oleh para ahli media, materi dan bahasa yang berpengalaman di bidangnya masing-masing. Sebelum uji validasi prduk, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validasi instrumen. Uji validasi instrumen ahli diperlukan untuk menilai apakah instrumen yang dikembangkan memenuhi standar kualitas dan kelayakan. Uji validasi instrumen memperoleh nilai 85% yang berada pada kriteria “Sangat Layak”. Kemudian melakukan validasi kepada dua ahli media dan memperoleh skor 89% mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Kemudian media *Lectora Inspire* dinilai oleh dua ahli materi dan memperoleh skor sebesar 83,12% mendapatkan kriteria “Sangat Layak”. Sedangkan dua validasi ahli bahasa memperoleh skor 91,25% masuk kriteria “Sangat Layak”. Dari ketiga hasil validasi ahli memperoleh rata-rata uji kelayakan yaitu 87,95%. Adapun hasil dari ketiga validasi ahli dapat diamati pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Data Penilaian Validasi Media, Materi dan Bahasa

Setelah melakukan revisi yang disarankan oleh para ahli adapun hasil akhir produk media *lectora inspire* bisa dilihat pada Gambar 3-12.



**Gambar 3.** Halaman Pertama



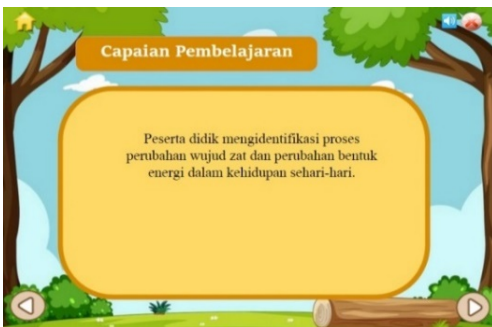
**Gambar 4.** Petunjuk Penggunaan



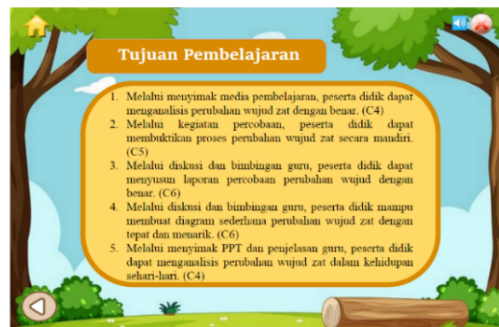
Gambar 5. Informasi Tombol



Gambar 6. Menu Pembelajaran



Gambar 7. Capaian Pembelajaran



Gambar 8. Tujuan Pembelajaran



Gambar 9. Materi Pembelajaran



Gambar 10. Evaluasi



Gambar 11. Profil Pengembang



Gambar 12. Profil Pembimbing

Media pembelajaran *Lectora Inspire* yang telah direvisi selanjutnya masuk ke dalam tahap implementasi dengan diujicobakan kepada 22 orang peserta didik di kelas IV SDN Sindangmandi. Setelah uji coba selesai, peneliti menyebarkan angket kepada peserta didik yang berisi 20 pernyataan terhadap aspek tampilan media, perasaan dan pemahaman materi. Hasil angket respons peserta didik dapat diamati pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil Respons Peserta Didik

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1	Tampilan Media	98,9%	Sangat Baik
2	Perasaan Yang Dialami Saat Mengikuti Kegiatan Pembelajaran	98%	Sangat Baik
3	Pemahaman Materi	97,7%	Sangat Baik
	<b>Rata-Rata</b>	<b>98,4%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Hasil angket respons peserta didik memperoleh skor 98,4% dengan kriteria “Sangat Baik”. Terbukti dengan keantusiasan peserta didik dalam penggunaan media *Lectora Inspire* selama kegiatan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwasannya penerapan media pembelajaran *Lectora Inspire* sangat efektif hal ini karena serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini senada dengan pendapat (Widiasih et al., 2018) penggunaan media pembelajaran yang memperhatikan akan kebutuhan peserta didik dapat menciptakan pembelajaran menjadi lebih kreatif dan menarik sehingga peserta didik termotivasi mengikuti pembelajaran.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Media *Lectora Inspire* dikembangkan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang sulit dan membutuhkan media agar mampu memvisualisasikan konsep materi yang bersifat abstrak serta mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti peserta didik memahami materi wujud zat dan perubahannya serta menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini ialah: a) Pengembangan media pembelajaran *lectora inspire* menggunakan desain pengembangan model ADDIE. Yang terdiri dari 5 tahap yaitu *analyze, design, develop, implementation, dan evaluation*. b)

Hasil akhir media pembelajaran *Lectora Inspire* terhadap ahli media memperoleh nilai persentase 89,5% yang berada pada kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai persentase 83,125% yang berada pada kriteria “Sangat Layak”. Hasil validasi ahli bahasa memperoleh nilai persentase 91,25% yang berada pada kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran *Lectora Inspire* memperoleh skor rerata dari ketiga validasi ahli tersebut dengan nilai persentase 87,95% yang berada pada kriteria “Sangat Layak”. c) Hasil respons peserta didik terhadap media *Lectora Inspire* pada tahap implementasi memperoleh nilai persentase 98,4% yang berada pada kategori “Sangat Baik” digunakan untuk kegiatan pembelajaran di kelas IV SD.

### Saran

Saran untuk peneliti dalam membuat media *Lectora Inspire* sebaiknya dapat meningkatkan kualitas media *Lectora Inspire*, baik dari segi tampilan, materi, evaluasi, serta aksesibilitas melalui *android*. Selain itu, peneliti juga disarankan untuk melakukan penelitian lebih mendalam lagi supaya media pembelajaran tersebut dapat lebih bermanfaat bagi peserta didik. Bagi pendidik, media pembelajaran *Lectora Inspire* dapat dimanfaatkan dan digunakan serta selalu berinovasi dalam membuat media pembelajaran yang menarik guna menumbuhkan minat baca peserta didik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adoe, T. Y. N., & Glorina, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Siswa Kelas IV SD Inpres Oeba 1 Kupang. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(1), 133–143. <https://doi.org/https://doi.org/10.37792/jukanti.v5i1.462>
- Alwi, I. (2021). Perubahan Wujud Benda Menguap. In *Madrasah Reform* (1st ed., Vol. 1). Kementerian Agama Republik Indonesia Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Madrasah.
- Fadilah, A. N., Hermawan, A., & Utami, S. (2022). Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Video untuk Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 2(3), 16–23. <https://doi.org/10.28926/pej.v2i3.347>
- Hakim, L., Hadi, S., & Nugraheni, E. Y. (2021). Pengembangan Media Mobile Learning Seni Budaya Berbasis Android. *Pelataran Seni*, 6(2), 122–134. <https://doi.org/10.20527/jps.v6i2.11585>
- Joni, Syamswisna, & Marlina, R. (2020). Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X SMA. *Jurnal Biologi Dan Kependidikan Biologi*, 1(1), 14–25. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/edunaturalia.v1i1.42977>
- Magdalena, I., Hidayati, N., Dewi, R. H., Septiara, S. W., & Maulida, Z. (2023). Pentingnya Evaluasi dalam Proses Pembelajaran dan Akibat Memanipulasinya.

- Masaliq*, 3(5), 810–823. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1379>
- Manongga, A. (2021). Pentingnya teknologi informasi dalam mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar. *Pascasarjana Univearsitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–7.
- Nasihatun, S. (2019). Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam Dan Strategi Implementasinya. *Andragogi*, 7(2), 321–336. <https://doi.org/https://doi.org/10.36052/andragogi.v7i2.100>
- Nurani, R., & Legowo, A. (2023). Peningkatan Keaktifan Kerja Kelompok Melalui Model Problem Based Learning Berbasis Outdoor Study Siswa Kelas IV SDN Sarikarya Yogyakarta. *Edukasi: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 15(1), 59–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.31603/edukasi.v15i1.9235>
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). Media Pembelajaran Intraktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *WARTA LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Susiliastini, N. K. T., & Sujana, I. W. (2022). Flipbook: Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Etnomatematika pada Muatan Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 5(2), 105–118. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v5i2.54596>
- Syamsidah, & Suryani, H. (2018). *Buku Model Problem Based Learning (PBL) Mata Kuliah Pengetahuan Bahan Makanan* (1st ed.). Deepublish.
- Syawaluddin, A., Makkasau, A., & Jamal, I. F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SDN 197 Sapolohe Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba. *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 3(3), 294–306. <https://doi.org/http://103.76.50.195/JIKAP/index>
- Wibowo, E. W., Abdillah, A., & Nugroho, W. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi berbasis Macromedia flash Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Di Kelas IV SD NU Sleman. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 12(2), 105–118. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v12i2.4227>
- Widiasih, R., Widodo, J., & Kartini, T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 11(2), 103. <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6454>
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.

