

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI SD Hippindo Banjarmasin

Ahmad Rifki¹, Mastur², Agus Hadi Utama³

Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

Jl. Brigjen H. Hasan Basry Kotak Pos 219 Banjarmasin 70123, Indonesia

E-Mail: 1810130210035@mhs.ulm.ac.id

Article History

Received: 15 April 2025, Accepted: 20 April 2025, Published: 20 April 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang efisien dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D, terdiri atas 4 tahap utama, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *dissemination* (penyebaran). Instrumen pengumpulan data berupa metode observasi yang digunakan untuk melihat aktivitas peserta didik, wawancara digunakan untuk mendapatkan permasalahan pada pembelajaran, dan angket digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian pada tahap pengembangan menghasilkan penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata skor 94% atau masuk kedalam katagori sangat layak, dari penilaian ahli materi mendapatkan rata-rata skor 91% atau masuk kedalam katagori sangat layak. Hasil pengukuran peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan uji *n-gain* memperoleh 0,36% yang dapat dikategorikan sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran IPA kelas VI di SD Hippindo Banjarmasin layak digunakan dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan; Media Pembelajaran; *Lectora Inspire*; Mata Pelajaran IPA; Motivasi Belajar

Abstract

This research aimed to produce efficient learning media that could enhance students' learning motivation. It employed the *Research and Development* (R&D) method with the 4D development model, consisting of four main stages: *define*, *design*, *develop*, and *disseminate*. Data collection instruments included observation methods to observe student activities, interviews to identify learning problems, and questionnaires to determine the increase in students' learning motivation. The research results at the development stage showed that the media expert assessment yielded an average score of 94%, categorized as very feasible, while the material expert assessment obtained an average score of 91%, also categorized as very feasible. The results of measuring the increase in students' learning motivation using the *n-gain* test obtained 0.36%, which can be categorized as moderate. Thus, it can be concluded that the *lectora inspire*-based learning media for sixth-grade science at SD Hippindo Banjarmasin is suitable for use and can improve students' learning motivation.

Keyword: Development; Learning Media; *Lectora Inspire*; Science Subject; Learning Motivation

PENDAHULUAN

Sesuai dengan amanat undang-undang sistem pendidikan nasional Indonesia No 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan sebuah proses sadar dan dilakukan secara terencana dalam upaya melaksanakan proses belajar mengajar di dalam kelas agar peserta didik dapat menguasai keterampilan yang dimiliki dirinya (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003). Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang terpusat dan melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, abad ke-21 guru dituntut harus memahami ICT (*Information and Communication Technologies*) dan mengembangkannya (Pahlevi, R. R., Fatimah, F., & Utama, A. H., 2022). Pembelajaran saat ini yang menggunakan kurikulum merdeka yang menekankan pada proses pembelajaran aktif bagi peserta didik, artinya proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru tetapi mengizinkan peserta didik menjadi pusat dalam pembelajaran di kelas. Sebagai fasilitator seorang guru yang profesional dituntut untuk mampu memilih ketepatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, karena setiap media pembelajaran memiliki karakteristik dan spesifikasi kegunaan yang berbedabeda agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan optimal, yaitu: efektif, efisien, dan bermakna. Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan pemilihan media pembelajaran yang kurang memiliki nilai tambah dalam proses pembelajaran ataudengan kata lain media pembelajaran hanya digunakan sebatas alat pelengkap saja menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan optimal, seperti media pembelajaran tidak digunakan untuk menunjang proses pembelajaran dan tidak terjadinya efisiensi waktu dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi tidak bermakna (Salim & Utama, 2020: 71).

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan peserta didik, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik (Nurrita, 2018: 172). Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Miarso, 2011: 458). Berdasarkan uraian para ahli media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Penunjang dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Fasilitas atau sarana prasarana sekolah diwujudkan dengan adanya ruang teori, ruang praktik, perpustakaan, laboratorium komputer, peralatan praktik, media pembelajaran dan sebagainya. Berdasarkan fasilitas yang sudah ada di sekolah, media pembelajaran interaktif dapat dikembangkan dengan berbasis komputer. “Media berbasis komputer adalah penggunaan komputer dalam penyampaian bahan ajar kepada peserta didik sehingga peserta didik mampu memberikan umpan balik. Media berbasis komputer bisa berbentuk tutorial, drills and practice, simulasi dan permainan” (Arsyad, 2017: 150). Media pembelajaran interaktif dapat memberikan bantuan kepada guru dalam penyampaian materi, evaluasi serta umpan balik dari peserta didik. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dikembangkan adalah menggunakan software *Lectora Inspire*.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Penelitian yang dirujuk peneliti yang pertama adalah penelitian yang

dilakukan oleh Rina Purwendri (Utami, S., Mansur, H., & Utama, A. H., 2022). Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Program Berbasis Lectora Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Konsep Gerak Tropisme Pada Peserta didik SMP Kelas VIII. Pemilihan media pembelajaran yang dilakukan pada penelitian yang terdahulu ini dikarenakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* dalam kegiatan belajar mengajar memungkinkan peserta didik lebih bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru karena sangat mudah digunakan dalam mengembangkan konten multimedia pembelajaran interaktif. Hasil dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena pembelajaran dengan *lectora* memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan materi yang dipelajari.

Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui bagaimana peran media pembelajaran berbasis *lectora inspire* dalam menunjang pembelajaran mata pelajaran IPA pada siswa kelas VI SD Hippindo Banjarmasin. Penelitian ini dilakukan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Peserta didik Kelas VI SD Hippindo Banjarmasin”.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D) yang menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPA di kelas VI SD Hippindo Banjarmasin. Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Hal yang sama juga disampaikan oleh Nana dalam bukunya yang mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan (Stavanka, V. F., Mansur, H., & Utama, A. H., 2022). Dengan kata lain (Research and Development atau R&D) merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu atau menyempurnakan produk yang sudah ada melalui pengujian, sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan.

Metode pengembangan media pembelajaran pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Terdapat empat tahapan pengembangan menggunakan model 4D Thiagarajan, yang meliputi *define*, *design*, *development* dan *dissemination*.

Tahap 4-D pada penelitian ini terdiri dari beberapa bagian yaitu pada tahap *define* terdiri dari analisis awal akhir (*front-end analysis*), analisis peserta didik (*learner analysis*), analisis materi (*material analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*). Pada tahap *design* terdiri dari pemilihan media (*media selection*), pemilihan format (*format selection*), rancangan awal (*initial design*). Pada tahap *development* terdiri dari validasi ahli (*expert appraisal*) dan uji coba pengembangan (*development testing*). Uji validasi dan uji coba pengembangan berdasarkan penilaian validasi ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik, dan terakhir merupakan tahap penyebaran (*dissemination*).

Penelitian ini dilakukan di SD Hippindo Banjarmasin, sasarannya adalah siswa kelas VI pada mata pelajaran IPA. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan angket. Pada penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif.

Teknik analisis data deskriptif kuantitatif merupakan cara analisis data kuantitatif yang diperoleh dari instrumen menjadi bentuk deskriptif persentase. Teknik analisis ini merupakan

kegiatan yang dilakukan untuk mengolah data hasil dari sebuah penelitian menjadi informasi yang nantinya akan digunakan untuk mengambil sebuah kesimpulan.

Tabel 1. Analisis data menggunakan format skala Likert sebagai berikut:

Skor	Bentuk Pertanyaan
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Tidak layak
1	Sangat Tidak Layak

Analisis data pengembangan media pembelajaran berbasis lectors inspire menggunakan teknik kuisioner dengan instrumen berupa angket dengan skala likert. Data yang diperoleh dari penilaian oleh ahli materi dan ahli media akan dianalisis dengan teknik persentase. Kriteria persentase skor menurut skala likert sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Presentase

Interval	Kriteria
$84\% > \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak
$68\% > \text{skor} \leq 84\%$	Layak
$52\% > \text{skor} \leq 68\%$	Cukup Layak
$36\% > \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Layak
$20\% > \text{skor} \leq 36\%$	Sangat Tidak Layak

Setelah dilakukan analisis dan dinilai layak digunakan maka akan dilanjutkan dengan menganalisis data motivasi belajar peserta didik untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis lectors inspire yang sudah dikembangkan dengan peningkatan motivasi belajar peserta didik. Teknik analisis data berguna untuk melihat sejauh mana peningkatan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Hasil motivasi awal dan motivasi akhir ini nantinya akan di analisis menggunakan uji N-Gain dan ditentukan berdasarkan rata-rata skor gain yang dinormalisasi (g).

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Nilai Gain

Nilai (g)	Kategori
$(N\text{-gain}) \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > (N\text{-gain}) \geq 0,3$	Sedang
$(N\text{-gain}) < 0,3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan Dan Uji Kelayakan

Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran IPA kelas VI di SD Hippindo Banjarmasin. Penelitian ini merupakan penelitian R&D (*Research & Development*). Model pengembangan pada media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan 4D yaitu *define, design, development, dan disseminativasi*.

Tahap pendefinisian (*define*) berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti memperoleh informasi dari hasil wawancara dan observasi di SD Hippindo Banjarmasin, diperoleh informasi berupa minimnya penggunaan media sebagai alternatif pembelajaran. Buku paket maupun LKS yang disediakan sekolah kurang efektif digunakan peserta didik, karena mereka cenderung tidak mempelajarinya secara mandiri. Solusi yang diberikan oleh peneliti adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Tahap *define* terdiri dari beberapa langkah yaitu. Analisis awal akhir pada penelitian ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara kepada guru dan peserta didik kelas VI pada mata pelajaran IPA di SD Hippindo Banjarmasin. Analisis peserta didik bertujuan untuk mengamati karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan kemampuan akademik, motivasi, serta gaya belajar peserta didik. Analisis materi dilakukan untuk menentukan materi apa saja yang akan disusun atau diterapkan kedalam media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Analisis konsep bertujuan untuk menyusun isi materi pada media pembelajaran berbasis *lectora inspire* agar materi yang disediakan pada media pembelajaran berbasis *lectora inspire* sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik. Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran pada media pembelajaran berbasis *lectora inspire*.

Tahap perancangan (*design*) bertujuan untuk merancang suatu media pembelajaran berbasis *lectora inspire* yang dapat digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran IPA. Tahap *design* terdiri dari beberapa tahap yaitu. Pemilihan media, tahap ini dilakukan untuk menentukan media yang akan dikembangkan guna untuk menyelesaikan masalah pembelajaran yang ada pada peserta didik kelas VI di SD Hippindo Banjarmasin. Pemilihan format, pada tahap ini dilakukan perancangan isi materi pembelajaran serta membuat desain media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Desain awal, tahap ini merupakan proses pembuatan flowchart dan storyboard media pembelajaran berbasis *lectora inspire*.

Tahap pengembangan (*develop*) bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Tahap *develop* terdiri dari beberapa tahap yaitu. Validasi ahli, tahap ini bertujuan untuk memvalidasi konten materi mata pelajaran IPA dalam media pembelajaran berbasis *lectora inspire* sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Uji coba pengembangan, tahap ini dilakukan untuk mengetahui hasil penerapan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* dalam pembelajaran di kelas, meliputi pengukuran motivasi belajar peserta didik.

Tahap Diseminasi (*disseminativasi*) tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* akan di sebarluaskan untuk diimplementasikan pada mata pelajaran IPA di kelas VI SD Hippindo Banjarmasin. Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* akan di sebarluaskan untuk diimplementasikan pada mata pelajaran IPA di kelas VI SD Hippindo Banjarmasin. media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini akan disebarluaskan secara online dengan cara peserta didik

dapat mengunduh aplikasi berformat .apk pada sebuah link google drive yang telah dibuat oleh peneliti dan akan di bagikan oleh guru lewat aplikasi *WhatsApp* (WA).

2. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire*

Media pembelajaran berbasis *lectora Inspire* mendapat skor dari ahli materi sebesar 91% dari nilai maksimal 100%. Skor total yang diperoleh dari ahli media sebesar 94% dari nilai maksimal 100%. Dari penilaian tersebut, didapatkan hasil kelayakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* menunjukkan bahwa secara keseluruhan media sangat layak untuk digunakan.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validiasi

Indikator Penilaian	Persentase
Desain multimedia	
Bahasa	100%
Kualitas tampilan	100%
Rekayasa Perangkat Lunak	100%
Rata-Rata	75%

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validiasi

Indikator Penilaian	Persentase
Materi Pembelajaran	100%
Desain Materi	83%
Isi Materi	91%
Rata-rata	91%

3. Hasil Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik

Berdasarkan hasil motivasi awal dan motivasi akhir yang di ujicobakan kepada 10 orang peserta didik didapatkan nilai rata- rata motivasi awal 34,9 dari nilai maksimal 44. Pada hasil motivasi akhir didapatkan nilai rata-rata 37,9 dari nilai maksimal 44. Berdasarkan hasil rata-rata motivasi awal dan motivasi akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata gain dengan nilai 0,36 yang termasuk kedalam kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran IPA kelas VI di SD Hippindo Banjarmasin efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

Aspek	Hasil
Motivasi awal	34,9
Motivasi akhir	37,9
Nilai Maksimal	44
Gain	0,36
Kriteria	sedang

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran IPA kelas VI di SD Hippindo Banjarmasin telah berhasil dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan) dan *dissemination* (penyebaran) yang dimodifikasi. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *lectora inspire* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian pada tahap pengembangan menghasilkan penilaian total rata-rata skor 96% dari ahli materi dan penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata skor 91%. kemudian rata-rata skor total penilaian Angket respon peserta didik sebesar 94%. Dari penilaian yang telah didapatkan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak" dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Penerapan pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran IPA kelas VI menggunakan model pengembangan 4D telah berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VI di SD Hippindo Banjarmasin mata pelajaran IPA. Berdasarkan uji n-gain diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebesar 0,36.

Berdasarkan simpulan ini, saran bagi peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* agar dapat mendorong motivasi belajar terhadap mata pelajaran IPA kelas VI. Peserta didik yang mengalami kesulitan belajar dikarenakan media pembelajaran yang kurang bervariasi, dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini sebagai media pembelajaran. Peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* kapanpun dimanapun hanya dengan menggunakan handphone.

Bagi guru mata pelajaran, Guru mampu menerapkan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran IPA karena dapat memberikan kemudahan dalam pemberian materi dan soal, dapat menarik perhatian peserta didik pada saat proses belajar berlangsung, menjadikan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPA menjadi menarik dan menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar dapat memahami dengan baik materi pembelajaran yang disampaikan.

Bagi peneliti selanjutnya, dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi penelitian dan pengembangan untuk membuat pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* yang lebih baik lagi. Bagi Program Studi Teknologi Pendidikan dapat digunakan sebagai bahan referensi serta bahan evaluasi penelitian dan pengembangan bagi peserta didik program studi teknologi pendidikan yang akan datang.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Miarso, Y. (2011). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Misykat, 172.
- Pahlevi, R. R., Fatimah, F., & Utama, A. H. (2022). Evaluasi Video Pembelajaran Senam Ritmik Mata Pelajaran PJOK di SDN Sekumpul Martapura. *J-INSTECH*, 3(2), 33-37.
- Purwendri, R. (2013). Penggunaan Media Pembelajaran dengan Program Berbasis Lectora untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA Konsep Gerak Tropisme pada Siswa SMP Kelas VIII. Jurnal Ilmiah Guru, 12.
- Salim, A., & Utama, A. H. (2020). Evaluasi Sumatif Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Tepat Guna di Sekolah Dasar (SD) Se-Kota Banjarmasin. Jurnal Penelitian Tindakan dan Pendidikan, 71-72.
- Sugiyono. (2016). Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Stavanka, V. F., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Pekerjaan Disekitarku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV di SDN-SN Pasar Lama 3. *J-INSTECH*, 3(2), 144-150.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20. (2003).
- Utami, S., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Tematik Kelas 4 Sekolah Dasar. *J-INSTECH*, 3(1), 131-136.