

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 101884 Limau Manis T.A 2023/2024

**Atika Rahma Fauziah¹, Lidia Simanihuruk², Ibrahim Gultom³, Husna Parluhutan
Tambunan⁴, Fajar Sidik Siregar⁵**

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan
e-mail: atika5497@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang layak, praktis, dan efektif digunakan pada pembelajaran IPAS Bab 7 Topik B Kondisi Perekonomian di Daerahku. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, angket, dan tes. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V-B SDN 101884 Limau Manis menggunakan metode penelitian *research and development* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Hasil angket validasi oleh ahli materi mendapatkan persentase kelayakan sebesar 86,67% dengan kriteria "sangat layak". Hasil angket validasi oleh ahli media mendapatkan persentase kelayakan sebesar 80% dengan kriteria "layak" pada tahap pertama dan kemudian mendapatkan persentase kelayakan sebesar 84% dengan kriteria "sangat layak" pada tahap kedua. Hasil angket respon mendapatkan persentase kepraktisan 95,38% dengan kriteria "sangat praktis" oleh pendidik dan 95,42% dengan kriteria "sangat praktis" oleh peserta didik. Hasil tes mendapatkan persentase ketuntasan 12,5% dengan kriteria "tidak efektif" saat *pretest* dan meningkat menjadi 87,5% dengan kriteria "sangat efektif" saat *posttest*. Berdasarkan hasil temuan tersebut diketahui bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang dikembangkan sangat layak, sangat praktis, dan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPAS di kelas V-B SDN 101884 Limau Manis khususnya pada Bab 7 Topik B Kondisi Perekonomian di Daerahku.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Lectora Inspire, IPAS*

Abstract

This study aims to produce a product in the form of interactive learning media based on *lectora inspire* that is feasible, practical, and effective to use in learning science chapter 7 topic B Economic Conditions in My Area. Data collection was carried out using observation, interview, questionnaire, and test techniques. This study was conducted in class V-B SDN 101884 Limau Manis using the *research and development* research method with the ADDIE development model (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). The results of the validation questionnaire by material experts obtained a feasibility percentage of 86.67% with the criteria "very feasible". The results of the validation questionnaire by media experts obtained a feasibility percentage of 80% with the criteria "feasible" in the first stage and then obtained a feasibility percentage of 84% with the criteria "very feasible" in the second stage. The results of the response questionnaire obtained a practicality percentage of 95.38% with the criteria "very practical" by educators and 95.42% with the criteria "very practical" by students. The test results obtained a percentage of completion of 12.5% with the criteria of "ineffective" during the *pretest* and increased to 87.5% with the criteria of "very effective" during the *posttest*. Based on the findings, it is known that the interactive learning media based on *lectora inspire* that was developed is very feasible, very practical, and very effective to be used in the science learning process in class V-B SDN 101884 Limau Manis, especially in Chapter 7 Topic B Economic Conditions in My Area.

Keywords: *Learning Media, Lectora Inspire, IPAS*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bagian penting dari proses pembangunan bangsa Indonesia karena menjadi wadah yang dapat membantu peserta didik mengembangkan potensi diri mereka sendiri melalui proses pembelajaran yang terarah. Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tercantum tujuan pendidikan nasional yakni membentuk warga negara yang percaya dan taat terhadap perintah Tuhan Yang Maha Esa, beretika, sehat, berakal, terampil, kreatif, tidak terikat siapa pun, demokratis, dan bertanggung jawab. Sehingga melalui pendidikan seseorang mampu meningkatkan taraf hidupnya dan tercipta sumber daya manusia berkualitas tinggi.

Pendidikan diartikan sebagai suatu prosedur dinamis yang menyesuaikan tuntutan kemajuan zaman. Kemajuan zaman mengharuskan manusia terbiasa memanfaatkan teknologi di kehidupan sehari-hari, tidak terkecuali pada ranah pendidikan. Hal ini tentu menjadi tantangan bagi pendidik agar dapat semaksimal mungkin memanfaatkan teknologi. Sehingga sudah sewajarnya saat proses pembelajaran pendidik menggunakan teknologi.

Pembelajaran akan berlangsung dengan baik bilamana pendidik menggunakan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Wulandari dkk. (2023, h. 3929) bahwa media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk menyederhanakan penyampaian materi pelajaran supaya bisa diterima peserta didik lebih mudah. Penggunaan media pembelajaran mampu menumbuhkan hasrat belajar, memperjelas informasi yang disampaikan, dan memusatkan perhatian peserta didik agar terfokus pada pembelajaran yang berlangsung. Sehingga saat proses pembelajaran, penggunaan media dinilai penting.

Dari hasil observasi terhadap pendidik pada hari Senin, 27 Mei 2024 di kelas V-B SD Negeri 101884 Limau Manis terlihat penggunaan media pembelajaran saat mengajar sudah dilakukan oleh pendidik. Media yang digunakan pendidik saat mengajar adalah media gambar sederhana. Namun, hal ini belum menjadikan proses pembelajaran berpusat pada peserta didik karena pendidik lebih banyak menjelaskan materi pelajaran. Terlihat peserta didik terkendala menyelesaikan tugas yang diberikan karena belum memahami materi pelajaran.

Salsabila dan Agustian (2021, h. 130) mengatakan bahwa teknologi diciptakan dengan harapan dapat menuntaskan segala hambatan yang terjadi di kehidupan manusia. Kehadiran teknologi perlu diartikan sebagai usaha menaikkan tingkat keberhasilan dan kedayagunaan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dinilai mampu membentuk hubungan secara kolaboratif dan berdampak pada kemudahan peserta didik mengerti apa yang dipelajari. Maka dari itu peran teknologi dalam pembelajaran tidak bisa diabaikan.

Dari hasil wawancara pada hari Kamis, 25 Januari 2024 dengan guru wali kelas V-B SD Negeri 101884 Limau Manis yang bernama Ibu Sukiyah, S.Pd diketahui bahwa sekolah ini menyediakan proyektor LCD. Namun, ketersediaan fasilitas ini kurang dimanfaatkan pendidik dengan maksimal. Selama mengajar, pendidik biasanya hanya memanfaatkan media gambar atau yang ada di sekolah saja, belum pernah digunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

Di Indonesia saat ini berlaku kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka ini dianggap sebagai usaha Kemendikbud dalam menyempurnakan mutu pendidikan di Indonesia. Kurikulum Merdeka tidak terlepas dari inovasi berbagai materi dalam mata pelajarannya. Adanya mata pelajaran IPAS yakni peleburan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dengan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang merupakan salah satu inovasi kurikulum merdeka pada jenjang Sekolah Dasar.

Pembelajaran dianggap berhasil jika nilai peserta didik memuaskan. Berikut ini disajikan nilai UAS mata pelajaran IPAS Kelas V-B SD Negeri 101884 Limau Manis pada tabel berikut:

Tabel 1. Nilai UAS IPAS Kelas V-B SDN 101884 Limau Manis

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	70-100	Tuntas	9	37,5%
2	0-69	Belum Tuntas	15	62,5%
Jumlah			24	100%

Sumber: (SD Negeri 101884 Limau Manis)

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa sebanyak 62,5% peserta didik belum tuntas pada Ujian Akhir Semester mata pelajaran IPAS, dimana persentasenya lebih tinggi daripada persentase peserta didik yang tuntas atau sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang hanya 37,5%. Rendahnya nilai hasil belajar ini perlu menjadi perhatian pendidik agar kualitas pembelajaran dapat lebih ditingkatkan.

Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dengan cara melakukan inovasi pada komponen pembelajaran. Media menjadi satu di antara berbagai komponen yang berperan pada proses pembelajaran. Sehingga, media perlu dilakukan inovasi secara tepat guna keberhasilan suatu pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi bisa menjadi satu di antara inovasi yang dapat dipilih.

Media pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai media yang mampu menyatukan teks, audio, gambar, video, dan animasi dalam penyajian materinya sehingga memfokuskan pandangan dan meningkatkan hasrat belajar. Media pembelajaran interaktif bisa menghadirkan suasana dan pengalaman belajar yang berbeda. Media pembelajaran interaktif bisa dibuat melalui *software*, salah satunya *lectora inspire*. Sehubungan dengan penggunaan *software* ini, ketersediaan fasilitas pendukung turut menjadi bahan pertimbangan. Dengan ketersediaan ini, peneliti dapat mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi di sekolah penelitian.

Lectora inspire adalah sebuah *software* atau alat pembuat *e-learning* yang bisa dipelajari dan digunakan dengan mudah. Hal ini dikarenakan pemahaman akan bahasa pemrograman (*coding*) tidak menjadi masalah jika ingin menggunakan *software* ini. Pendidik dapat menggunakan *template lectora inspire* yang cukup lengkap sehingga pembuatan media pembelajaran interaktif jadi lebih mudah, cepat, dan sederhana. Mendukung hal itu, Pentianasari dkk. (2023, h. 512) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Lectora Inspire* Pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar” telah membuktikan bahwa *software lectora inspire* mampu menciptakan media pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif diterapkan pada pembelajaran IPAS di SD.

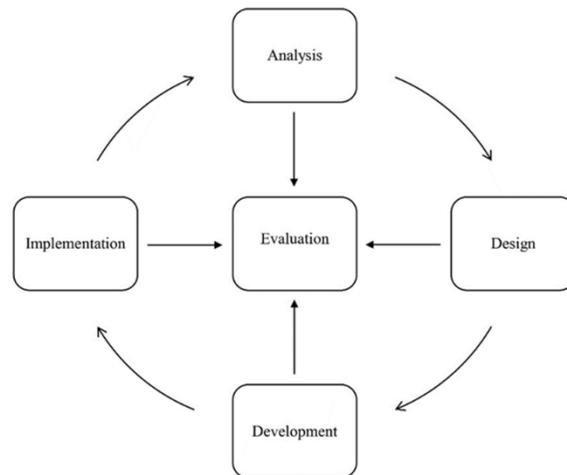
Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 101884 Limau Manis T.A. 2023/2024”.

METODE

Jenis penelitian ini adalah *research and development* (penelitian dan pengembangan). Penelitian dan pengembangan (*research and development*) didefinisikan sebagai metode penelitian yang bertujuan menciptakan, mengembangkan dan memverifikasi suatu produk (Sugiyono, 2015, h. 11). Salim dan Haidir (2019, h. 58) mengatakan bahwa pengembangan produk bisa berwujud perangkat keras (*hardware*) atau perangkat lunak (*software*). Penelitian ini hendak mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada topik Kondisi Perekonomian di Daerahku yang merupakan materi IPAS di kelas V.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 101884 Limau Manis, tepatnya terletak di Pasar XIII Desa Limau Manis, Kecamatan Tanjung Morawa, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2023/2024 semester genap.

Prosedur dan rancangan penelitian ini melalui 5 tahap yaitu tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) sesuai model pengembangan yang dipilih yakni model ADDIE. Berikut ini disajikan prosedur penelitian mengikuti model ADDIE pada gambar berikut:



Gambar 1. Prosedur Penelitian Model ADDIE

1. Tahap Analisis (*Analysis*)
Pada tahap ini peneliti melakukan analisis pada beberapa aspek yakni aspek kebutuhan, kurikulum dan materi, dan perangkat pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan melakukan wawancara dengan guru wali kelas V-B SD Negeri 101884 Limau Manis dan observasi tentang penggunaan media dalam proses pembelajaran.
2. Tahap Perancangan (*Design*)
Pada tahap ini peneliti menyusun modul ajar dan merancang media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* melalui pembuatan *storyboard*. Selanjutnya peneliti menyusun instrumen penelitian berupa lembar angket yakni lembar angket validasi ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan dan lembar angket respon guru dan respon siswa untuk menilai kepraktisan. Selain itu, peneliti menyusun instrumen tes untuk menilai keefektifan melalui selisih perolehan nilai peserta didik saat *pretest* dan *posttest*.
3. Tahap Pengembangan (*Development*)
Pada tahap ini peneliti mewujudkan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat. Kemudian peneliti melakukan uji coba produk guna menilai kelayakan media melalui angket validasi dengan validator ahli materi dan ahli media. Selanjutnya peneliti melakukan validasi instrumen tes kepada dosen dan peserta didik kelas atas yakni kelas VI.
4. Tahap Penerapan (*Implementation*)
Pada tahap ini peneliti menggunakan media pembelajaran yang telah layak untuk dilakukan uji coba produk guna menilai kepraktisan media melalui angket respon guru dan siswa. Selanjutnya peneliti memberikan lembar *pretest* dan *posttest* kepada peserta didik guna menilai keefektifan dengan meninjau perbedaan nilai sebelum dan sesudah diterapkan media.
5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)
Pada tahap ini peneliti merevisi media melalui saran dan komentar ahli materi, ahli media, guru wali kelas, dan peserta didik. Selanjutnya peneliti menarik kesimpulan terkait kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan.

Subjek penelitian ini terdiri dari ahli materi, ahli media, guru wali kelas yang masing-masing 1 orang, dan peserta didik kelas V-B SD Negeri 101884 Limau Manis sebanyak 24 orang. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* topik B Kondisi Perekonomian di Daerahku.

Dalam pengumpulan data, peneliti membutuhkan instrumen penelitian guna mendapatkan informasi yang berkenaan dengan topik yang diteliti. Data diperoleh melalui teknik observasi, wawancara, angket dan tes.

Pada penelitian dan pengembangan ini, data diolah berdasarkan jenisnya yakni kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapat melalui teknik observasi, wawancara dan angket. Observasi

dan wawancara dimanfaatkan dalam analisis kebutuhan media pembelajaran. Saran dan komentar dimanfaatkan dalam merevisi media yang dikembangkan agar layak dan praktis digunakan.

Pada penelitian dan pengembangan ini, data kuantitatif didapat melalui angket dan tes. Skor angket didapat melalui skala likert. Penelitian menggunakan skala likert apabila ingin menilai perilaku, pandangan dan tanggapan seseorang terkait peristiwa sosial (Sugiyono, 2015, h. 134). Penelitian ini menggunakan sejumlah instrumen, seperti wawancara, instrumen validasi ahli media, instrumen validasi ahli materi, instrumen praktikalitas dan instrumen efektivitas. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan analisis validitas, analisis praktikalitas dan analisis efektivitas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan, dimana peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap ini dilakukan melalui wawancara dengan guru wali kelas V-B SD Negeri 101884 Limau Manis yaitu Ibu Sukiyah, S.Pd pada hari Kamis, 25 Januari 2024 dan observasi pada hari Senin, 27 Mei 2024.

a. Analisis Kebutuhan

Hasil wawancara mengungkapkan bahwa pendidik belum memaksimalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Saat mengajar, pendidik menggunakan media pembelajaran berupa media gambar, media yang tersedia di sekolah, atau media yang ada di lingkungan sekitar. Selain itu juga media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* belum tersedia. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*.

b. Analisis Kurikulum dan Materi

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa kurikulum yang diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 101884 Limau Manis adalah kurikulum merdeka dan materi IPAS yang digunakan dalam penelitian adalah topik B Kondisi Perekonomian di Daerahku tentang macam-macam usaha aktivitas ekonomi masyarakat, faktor-faktor yang mempengaruhi dan mendukung aktivitas ekonomi.

c. Analisis Perangkat Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa media pembelajaran yang tersedia belum bervariasi. Selain itu, media pembelajaran untuk topik B Kondisi Perekonomian di Daerahku belum tersedia. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* untuk kelas V topik B Kondisi Perekonomian di Daerahku.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

a. Menyusun Modul Ajar, Instrumen Tes, dan Angket

Modul ajar yang dirancang berpedoman dengan buku pegangan guru dan siswa kelas V mata pelajaran IPAS pada topik B pembelajaran 1 dan 2. Selanjutnya, peneliti menyusun instrumen tes pilihan ganda sebanyak 30 butir soal dan instrumen angket untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media.

b. Merancang Media Pembelajaran Interaktif

Sebelum merancang media interaktif berbasis *lectora inspire*, peneliti terlebih dahulu mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan seperti teks, gambar, video, dan kuis yang diperoleh dari berbagai sumber, yakni buku guru, buku siswa, internet, dan *youtube*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan Produk Awal Media

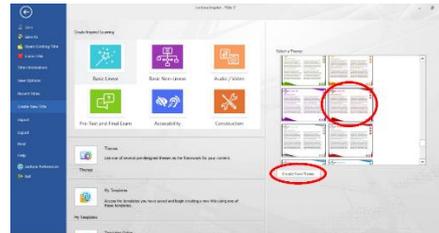
Tabel 2. Langkah-langkah Pembuatan Media

No	Langkah-langkah
1	Buka <i>software lectors inspire</i> , kemudian pilih <i>Create New Title</i> untuk mulai membuat media baru.

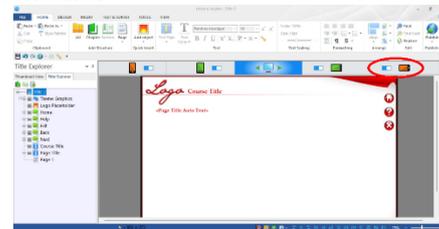
No **Langkah-langkah**



- 2 Pilih *template* yang diinginkan, kemudian klik *Create from Theme* untuk membuat media sesuai *template*.



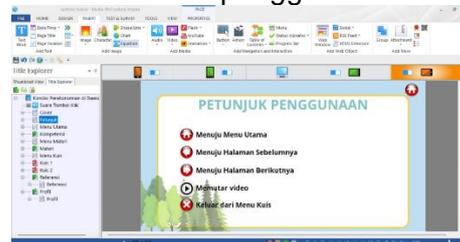
- 3 Atur rotasi media menjadi *phone landscape* untuk menghindari ketidakteraturan tata letak pada saat membuat media.



- 4 Membuat tampilan awal berisi judul media, logo, dan tombol “Mulai” untuk masuk ke halaman selanjutnya.



- 5 Membuat tampilan petunjuk penggunaan berisi fungsi-fungsi tombol ikon yang terdapat pada media agar memudahkan penggunaan media.



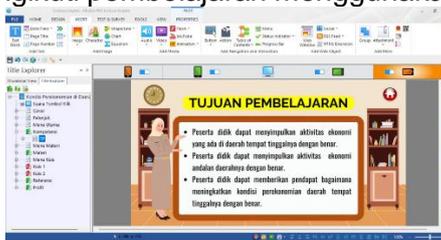
- 6 Membuat tampilan menu utama berisi menu-menu yang terdapat pada media yakni kompetensi, materi, kuis, referensi, dan profil.

No **Langkah-langkah**

7 Membuat tampilan menu kompetensi berisi tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik selama mengikuti pembelajaran menggunakan media.



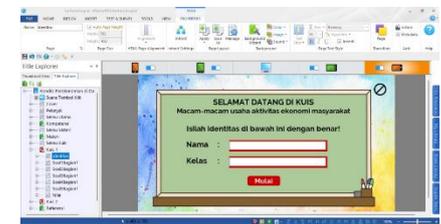
8 Membuat tampilan menu materi berisi materi IPAS topik B Kondisi Perekonomian di Daerahku yang terbagi ke dalam dua pertemuan.



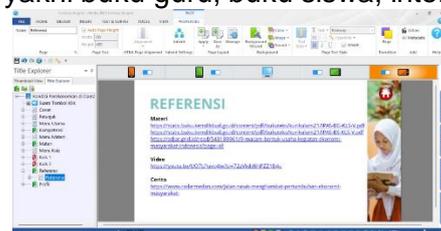
9 Membuat tampilan menu kuis yang menyesuaikan dengan pertemuan yang ada pada menu materi.



10 Membuat tampilan referensi berisi informasi perolehan bahan-bahan yang digunakan dalam media, yakni buku guru, buku siswa, internet, dan youtube.



11 Membuat tampilan profil pengembang berisi biodata singkat tentang pengembang media yakni nama, nim, jurusan, dan instansi.



No **Langkah-langkah**



- 12 Memberi suara dan *action* pada setiap tombol navigasi dengan klik *Add Action*, kemudian atur menjadi *Mouse Click* dan *Go To Next Page* (menyesuaikan halaman yang dituju).



- 13 *Publish* media setelah media selesai dibuat dengan klik *Publish* dan kemudian menyimpan dalam bentuk *Web (HTML)*.



b. Validasi Instrumen Angket dan Tes

Instrumen angket yang digunakan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media haruslah terlebih dahulu divalidasi kepada dosen atau yang ahli di bidangnya. Validasi instrumen angket dilakukan kepada Ibu Masta Marselina Sembiring, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan pada tanggal 5 Juni 2024. Validator angket memberikan saran agar merevisi beberapa butir pernyataan pada setiap instrumen angket. Setelah dilakukan revisi sesuai saran yang diberikan, pada tanggal 7 Juni 2024 instrumen angket dinyatakan “layak digunakan”.

Instrumen tes yang digunakan untuk menilai keefektifan media juga harus terlebih dahulu divalidasi kepada dosen atau yang ahli di bidangnya. Tes yang divalidasi terdiri dari 30 soal berbentuk pilihan ganda. Validasi instrumen tes dilakukan kepada Bapak Pristi Suhendro Lukitoyo, S.Hum., M.Si. selaku dosen Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan pada tanggal 6 Juni 2024. Validator soal tidak memberikan revisi, pada tanggal 12 Juni 2024 instrumen tes dinyatakan “layak digunakan”.

c. Uji Kalibrasi Instrumen Tes

Validasi instrumen tes dilakukan kepada peserta didik kelas atas di tempat penelitian yakni kelas VI-B SD Negeri 101884 Limau Manis yang berjumlah 20 orang pada tanggal 3 Mei 2024.

1) Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir tes dikatakan valid. Adapun hasil uji validitas diketahui bahwa instrumen yang valid berjumlah 18 dari 30 butir soal dengan nomor soal 1, 2, 3, 6, 7, 9, 10, 11, 14, 15, 17, 18, 19, 21, 26, 27, 28, dan 30.

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan membandingkan nilai *Cronbach's Alpha* dengan *Alpha* patokan. Apabila nilai *Cronbach's Alpha* $\geq 0,70$ maka butir tes dikatakan reliabel.

Adapun hasil uji reliabilitas pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Tes

N	Cronbach's Alpha	Alpha Patokan	Kriteria
18	0,859	0,70	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel di atas, diketahui bahwa instrumen tes reliabel dengan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,859.

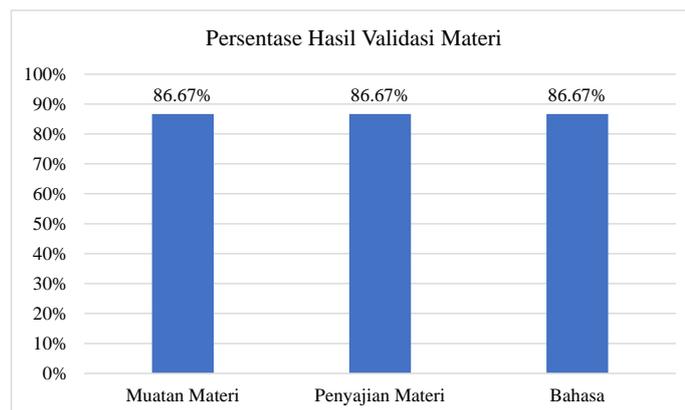
3) Uji Tingkat Kesukaran

Hasil uji tingkat kesukaran yang telah dilakukan diketahui bahwa instrumen tes dengan kategori sedang berjumlah 15 butir, yakni soal nomor 1, 2, 3, 6, 7, 9, 10, 11, 15, 18, 19, 26, 27, 28, dan 30.

d. Validasi Materi dan Validasi Media

1) Validasi Materi

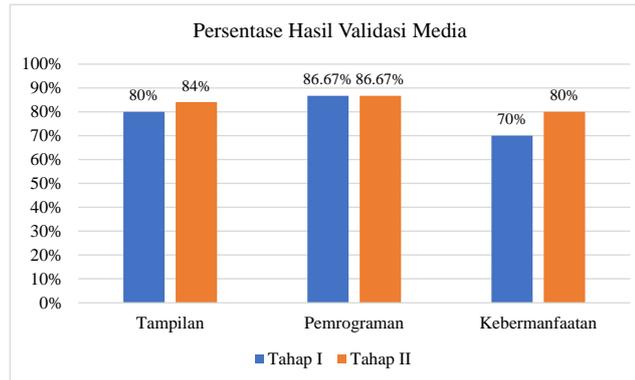
Validasi materi dilakukan kepada Ibu Revita Yuni, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan pada tanggal 13 Juni 2024. Hasil validasi materi diketahui bahwa media interaktif berbasis *lectora inspire* memperoleh total skor 52 dari skor maksimal 60 dengan persentase 86,67% kriteria "sangat layak" dengan kesimpulan "layak diujicobakan dengan revisi". Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran validator, dapat disimpulkan bahwa media sudah layak diujicobakan pada subjek penelitian. Adapun hasil validasi materi dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 2. Hasil Validasi Materi

2) Validasi Media

Validasi media dilakukan kepada Bapak Dr. Winara, S.Si., M.Pd. selaku dosen FIP Universitas Negeri Medan. Validasi media dilakukan dua tahap. Validasi media tahap pertama dilakukan pada tanggal 14 Juni 2024 dan tahap kedua pada tanggal 19 Juni 2024. Hasil validasi media diketahui bahwa pada tahap pertama validasi media memperoleh total skor 60 dari skor maksimal 75 dengan persentase 80% dan termasuk kriteria "layak" dengan kesimpulan "layak diujicobakan dengan revisi". Setelah dilakukan revisi, pada tahap kedua validasi media memperoleh total skor 63 dari skor maksimal 75 dengan persentase 84% dan termasuk kriteria "sangat layak" dengan kesimpulan "layak diujicobakan tanpa revisi". Adapun hasil validasi media untuk setiap aspek yang dinilai dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 3. Hasil Validasi Media

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

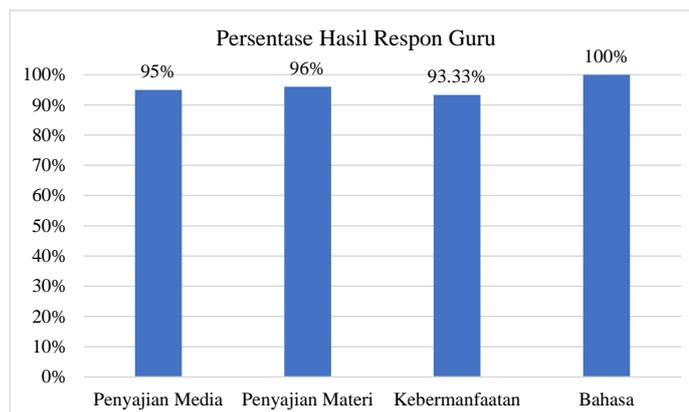
a. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Lectora Inspire*

Setelah selesai divalidasi, media yang dikembangkan dinilai kepraktisan dan keefektifannya melalui penerapan media tersebut dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran berlangsung secara aktif ditandai dengan peserta didik memiliki kemauan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan terkait materi yang dipelajari. Peserta didik juga terlihat antusias dan bersemangat belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* dan mengerjakan kuis yang terdapat pada media.

b. Respon Guru dan Respon Siswa

1) Respon Guru

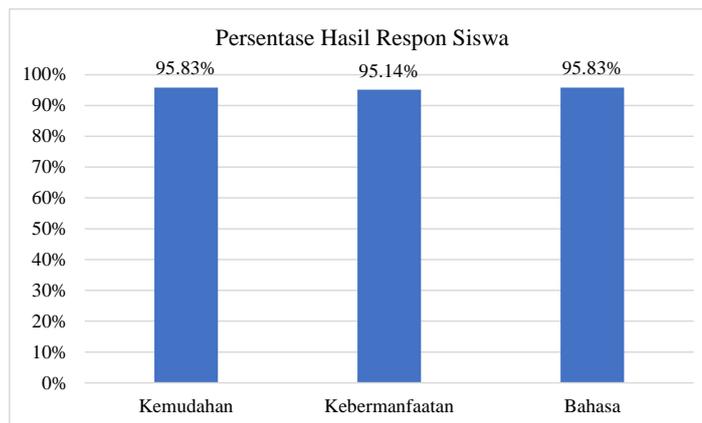
Angket respon guru diisi oleh Ibu Sukiyah, S.Pd. selaku guru wali kelas V-B SD Negeri 101884 Limau Manis pada tanggal 21 Juni 2024. Adapun hasil respon guru yang telah dilakukan diketahui bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* memperoleh total skor 62 dari skor maksimal 65 yang jika diubah dalam bentuk persen sebesar 95,38% dan termasuk kriteria “sangat praktis”. Adapun hasil respon guru untuk setiap aspek yang dinilai dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 4. Hasil Respon Guru

2) Respon Siswa

Angket respon siswa diisi oleh peserta didik kelas V-B SD Negeri 101884 Limau Manis yang berjumlah 24 orang pada tanggal 21 Juni 2024. Adapun hasil respon siswa yang telah dilakukan diketahui bahwa media interaktif berbasis *lectora inspire* memperoleh total skor 229 dari skor maksimal 240 yang jika diubah dalam bentuk persen sebesar 95,42% dan termasuk kriteria “sangat praktis”. Adapun hasil respon siswa untuk setiap aspek yang dinilai dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 5. Hasil Respon Siswa

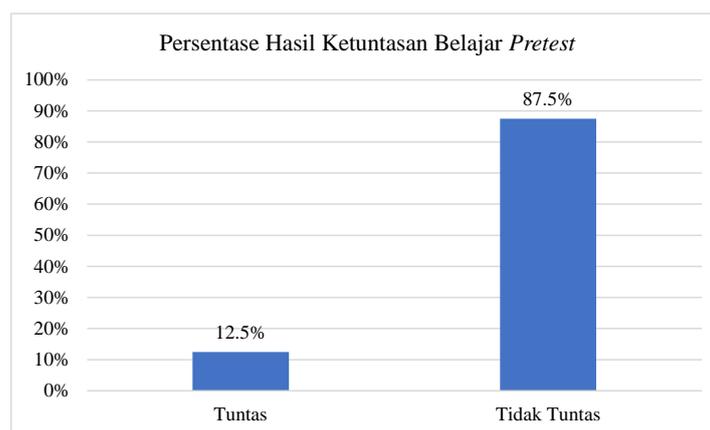
c. Pelaksanaan Tes

Pelaksanaan tes terdiri dari *pretest* dan *posttest* kepada peserta didik kelas V-B SD Negeri 101884 Limau Manis yang berjumlah 24 orang. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa rata-rata nilai *posttest* sebesar 83,33 dan rata-rata nilai *pretest* sebesar 55,83. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat selisih dari rata-rata nilai *posttest* dan *pretest* sebesar 27,5 yang berarti terjadi peningkatan nilai hasil belajar peserta didik kelas V-B di SD Negeri 101884 Limau Manis setelah diterapkan media interaktif berbasis *lectora inspire*

Tabel 4. Hasil Ketuntasan Belajar *Pretest*

Nilai	Kategori	<i>Pretest</i>		Kriteria
		Jumlah	Persentase	
70-100	Tuntas	3	12,5%	Tidak Efektif
0-69	Tidak Tuntas	21	87,5%	

Adapun hasil ketuntasan belajar *pretest* dapat dilihat pada diagram berikut ini.

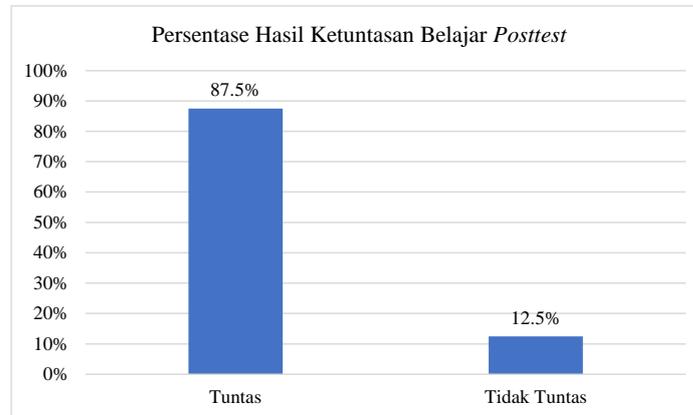


Gambar 6. Hasil Ketuntasan Belajar *Pretest*

Tabel 5. Hasil Ketuntasan Belajar *Posttest*

Nilai	Kategori	<i>Posttest</i>		Kriteria
		Jumlah	Persentase	
70-100	Tuntas	21	87,5%	Sangat Efektif
0-69	Tidak Tuntas	3	12,5%	

Berdasarkan hasil ketuntasan belajar *posttest* pada tabel di atas, diketahui bahwa dari 24 peserta didik terdapat 21 orang yang tuntas saat *posttest* yang berarti persentase ketuntasan belajar *posttest* sebesar 87,5%, sedangkan 3 orang lainnya (12,5%) tidak tuntas. Adapun hasil ketuntasan belajar *posttest* dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 7. Hasil Ketuntasan Belajar Posttest

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

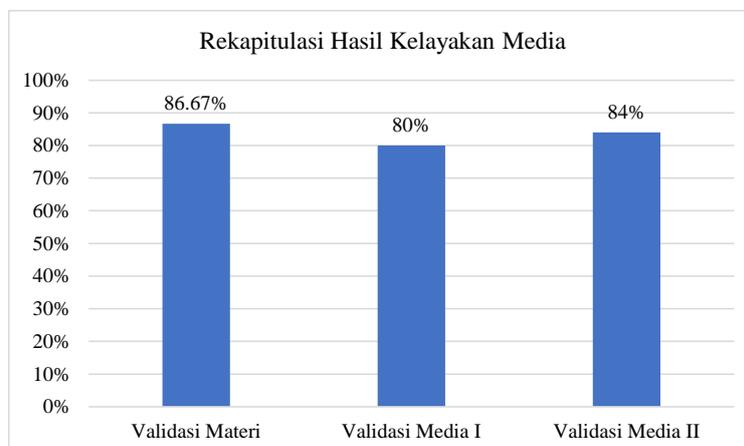
Pada tahap ini, peneliti meminta saran dan masukan dari validator ahli materi, ahli media, praktisi (pendidik), dan peserta didik untuk menyempurnakan media yang dikembangkan. Adapun rekapitulasi hasil kelayakan dan kepraktisan media yaitu:

a. Kelayakan Media

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Kelayakan Media

No	Validator	Nama Validator	Hasil Validasi			
			Tahap I		Tahap II	
			Persentase	Kriteria	Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi	Revita Yuni, S.Pd., M.Pd.	-	-	86,67%	Sangat Layak
2	Ahli Media	Dr. Winara, S.Si., M.Pd.	80%	Layak	84%	Sangat Layak
Rata-rata					85,34%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil kelayakan media pada tabel di atas, diketahui bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang dikembangkan berdasarkan penilaian validator materi dan media memiliki rata-rata sebesar 85,34% yang termasuk kriteria “sangat layak”. Adapun hasil kelayakan materi dan media dapat dilihat pada diagram berikut:



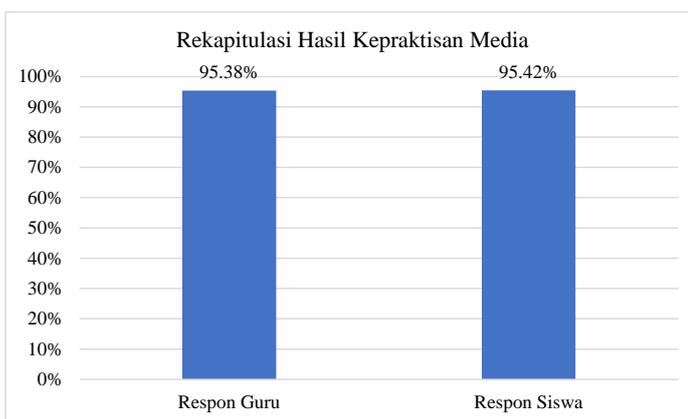
Gambar 8. Rekapitulasi Hasil Kelayakan Media

b. Kepraktisan Media

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Kepraktisan Media

No	Responden	Nama Responden	Hasil Respon	
			Persentase	Kriteria
1	Wali Kelas	Sukiyah, S.Pd.	95,38%	Sangat Praktis
2	Peserta Didik	Siswa Kelas V-B	95,42%	Sangat Praktis
Rata-rata			95,4%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil kepraktisan media pada tabel di atas, diketahui bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* memiliki rata-rata sebesar 95,4% yang termasuk kriteria “sangat praktis”. Adapun hasil respon guru dan siswa dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 9. Rekapitulasi Hasil Kepraktisan Media

Pembahasan

1. Kelayakan Media

Kelayakan materi dinilai oleh Ibu Revita Yuni, S.Pd., M.Pd. berdasarkan 3 aspek penilaian yang termuat pada lembar angket validasi ahli materi yakni aspek muatan materi mendapatkan skor 13, aspek penyajian materi mendapatkan skor 26, dan aspek bahasa mendapatkan skor 13. Secara keseluruhan total skor yang diperoleh 52 dari skor maksimal 60 sehingga kelayakan materi sebesar 86,67% yang tergolong kriteria “sangat layak”.

Kelayakan media dinilai secara dua tahap oleh Bapak Dr. Winara, S.Si., M.Pd. berdasarkan 3 aspek penilaian yang termuat pada lembar angket validasi ahli media yakni aspek tampilan mendapatkan skor 40, aspek pemrograman mendapatkan skor 13, dan aspek kebermanfaatan mendapatkan skor 7. Secara keseluruhan total skor yang diperoleh 60 dari skor maksimal 75 sehingga kelayakan media tahap pertama sebesar 80% kategori “layak”.

Validator menilai terdapat beberapa halaman pada media yang perlu direvisi. Berdasarkan penilaian validator media pada tahap kedua pada tanggal 19 Juni 2024, aspek tampilan mendapat skor 42, aspek pemrograman mendapat skor 13, dan aspek kebermanfaatan mendapat skor 8. Secara keseluruhan total skor yang diperoleh 63 dari skor maksimal 75 sehingga kelayakan media tahap kedua sebesar 84% kategori “sangat layak”.

Berdasarkan penilaian validator di atas diketahui kelayakan materi mendapatkan persentase sebesar 86,67% kriteria “sangat layak” dan kelayakan media sebesar 80% kriteria “layak” pada tahap pertama dan 84% yang tergolong kriteria “sangat layak” pada tahap kedua. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* layak diujicobakan.

2. Kepraktisan Media

Kepraktisan media dari segi pendidik dinilai oleh Ibu Sukiyah, S.Pd pada tanggal 21 Juni 2024, aspek penyajian media mendapat skor 19, aspek penyajian materi mendapat skor 24, aspek kebermanfaatan mendapat skor 14, dan aspek bahasa mendapat skor 5. Secara keseluruhan total skor yang diperoleh 62 dari skor maksimal 65 sehingga persentase

kepraktisan pendidik sebesar 95,38% kriteria “sangat praktis”.

Kepraktisan media dari segi peserta didik dinilai oleh peserta didik kelas V-B SD Negeri 101884 Limau Manis pada tanggal 21 Juni 2024, aspek kemudahan mendapatkan skor 69, aspek kebermanfaatan mendapatkan skor 137, dan aspek bahasa mendapatkan skor 23. Secara keseluruhan total skor yang diperoleh 229 dari skor maksimal 240 sehingga persentase kepraktisan peserta didik sebesar 95,42% dan termasuk kriteria “sangat praktis”.

Berdasarkan penilaian pendidik dan peserta didik di atas diketahui kepraktisan media oleh pendidik mendapatkan persentase sebesar 95,38% yang tergolong kriteria “sangat praktis” dan kepraktisan media oleh peserta didik mendapatkan persentase sebesar 95,42% yang tergolong kriteria “sangat praktis”. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* sangat praktis diterapkan pada pembelajaran IPAS.

3. Keefektifan Media

Keefektifan media dinilai berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan pada tanggal 15 Juni 2024. Kemudian dilakukan pembelajaran berpedoman dengan menerapkan media yang dikembangkan. Selanjutnya *posttest* dilakukan pada tanggal 21 Juni 2024.

Persentase ketuntasan *pretest* sebesar 12,5% yakni terdapat 3 dari 24 peserta didik yang memenuhi nilai KKM dengan nilai 73,33 yang juga menjadi nilai tertinggi, sedangkan 21 peserta didik lainnya belum memenuhi nilai KKM dengan nilai terendah yakni 40. Adapun rata-rata nilai *pretest* sebesar 55,83. Sedangkan persentase ketuntasan *posttest* sebesar 87,5% yakni terdapat 21 dari 24 peserta didik yang mampu memenuhi nilai KKM dengan nilai 100 sebagai nilai tertinggi, sedangkan 3 peserta didik lainnya belum memenuhi nilai KKM dengan nilai terendah yakni 60. Adapun rata-rata nilai *posttest* sebesar 83,33.

Berdasarkan persentase ketuntasan hasil belajar diketahui bahwa keefektifan media saat *pretest* mendapatkan persentase sebesar 12,5% kategori “tidak efektif”. Terjadi peningkatan keefektifan media saat *posttest* mendapatkan persentase sebesar 87,5% yang tergolong kategori “sangat efektif”. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* sangat efektif diterapkan pada pembelajaran IPAS.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka kesimpulan yang didapatkan sebagai berikut:

1. Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 86,67% dan tergolong “sangat layak” melalui penilaian validator pada angket validasi ahli materi dan mendapatkan persentase sebesar 84% dan tergolong “sangat layak” melalui penilaian validator pada angket validasi ahli media.
2. Kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 95,38% dan tergolong “sangat praktis” melalui penilaian pendidik pada angket respon guru dan mendapatkan persentase sebesar 95,42% dan tergolong “sangat praktis” melalui penilaian peserta didik pada angket respon siswa.
3. Keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang dikembangkan memperoleh persentase ketuntasan sebesar 12,5% dan tergolong “tidak efektif” dengan nilai rata-rata sebesar 55,83 saat *pretest* dan mendapatkan persentase ketuntasan sebesar 87,5% dan tergolong “sangat efektif” dengan rata-rata 83,33 saat *posttest*.

DAFTAR PUSTAKA

- Pentianasari, S., Putra, D. A., & Martati, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Lectora Inspire* pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 7(3), 506–515.
- Purnawanto, A. T. (2022). Perencanaan Pembelajaran Bermakna dan Asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 20(1), 75–94.
- Saat, S., & Mania, S. (2020). *Pengantar Metodologi Penelitian (Panduan Bagi Peneliti Pemula)*. Pusaka Almada.
- Salim, & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan (Metode, Pendekatan, Jenis)*. Kencana.

- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133.
- Saragih, S. (2022). *Aplikasi SPSS dalam Penelitian Pendidikan*. Perdana Publishing.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Deepublish.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. ALFABETA.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. 20 (2003).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.