

MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *LECTORA INSPIRE* PADA SUBTEMA SUMBER ENERGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Angga Andhi Wibowo, Siwi Purwanti

**PRODI PGSD FKIP
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN**
Jl. Ki Ageng Pemanahan 19 Yogyakarta
anggazzboo@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research is to produce and develop a product maximally in order to increase its usefulness by utilizing the facilities and infrastructure in Muhammadiyah Karangploso elementary school. The research to be carried out is in the form of thematic learning media products using Lectora Inspire media. Data collection techniques used expert validation assessment sheets (media experts, material experts and learning experts) and student response assessment questionnaire sheets. The data analysis used is quantitative and qualitative descriptive analysis by analyzing quantitative data that has been obtained from expert validation sheets and student response assessment sheets to learning media which were originally a score, then converted into qualitative data (interval data) on a scale of five. The results of this study indicate that the media using Lectora Inspire multimedia is suitable for use in learning. Interactive multimedia based on Lectora Inspire on the sub-theme of energy sources used in class four elementary schools to assist teachers in providing understanding to students on energy sources with interactive multimedia based on Lectora Inspire is very supportive when used for thematic learning on the sub-theme of energy sources for fourth grade elementary school students.

Keywords: *Interactive multimedia, energy resources, Lectora Inspire, elementary school.*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan dan mengembangkan produk secara maksimal agar bertambah daya gunanya dengan memanfaatkan sarana dan prasarana di SD Muhammadiyah Karangploso. Penelitian yang akan dilakukan berbentuk produk media pembelajaran tematik menggunakan media *Lectora Inspire*. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar penilaian validasi ahli (ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran) dan lembar angket penilaian respon siswa. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan cara menganalisis data kuantitatif yang telah diperoleh dari lembar validasi ahli dan lembar penilaian respon siswa terhadap media pembelajaran yang semula berupa skor, kemudian diubah menjadi data kualitatif (data interval) dengan skala lima. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media menggunakan multimedia *Lectora Inspire* layak digunakan dalam pembelajaran. Multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada subtema sumber energi yang digunakan dikelas IV SD untuk membantu guru dalam memberikan pemahaman kepada siswa pada materi sumber energi dengan multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* sangat mendukung apabila digunakan untuk pembelajaran tematik pada subtema sumber energi siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: Multimedia interaktif, sumber energi, *Lectora Inspire*, sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses atau interaksi antara peserta didik dengan pendidik dengan sarana sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran itu sendiri adalah usaha yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perpindahan ilmu dan pengetahuan. Dengan kata lain, pembelajaran adalah sebuah proses yang membantu peserta didik untuk mampu belajar dengan baik dan benar. Proses pembelajaran akan dialami sepanjang hayat oleh seseorang dan bisa terjadi di manapun serta kapanpun. Pengertian dari pembelajaran mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai arti yang berbeda.

Seiring berjalannya waktu perkembangan ilmu dan teknologi sangat mempengaruhi penggunaan media pembelajaran yang semakin canggih dalam meningkatkan proses pembelajaran. Guru menjadi semakin sadar bahwa penggunaan media pembelajaran akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan mudah. Pengembangan media merupakan hal yang tak kalah penting karena merupakan faktor yang menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Dengan menggunakan media tentunya pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan membantu guru dalam pemahaman terhadap siswa serta pembelajaran akan menjadi lebih bervariasi.

Diharapkan dengan adanya media yang memanfaatkan perkembangan teknologi dapat memudahkan dan membangkitkan minat belajar siswa dalam pembelajaran dan memberikan variasi belajar bagi siswa. Perangkat umum yang digunakan sebagai sarana media pembelajaran mandiri adalah komputer. Sanjaya, (2012) berpendapat bahwa penggunaan komputer memungkinkan siswa dapat secara langsung berinteraksi dengan bahan ajar yang dipelajari, proses belajar dapat berlangsung secara individual, dan dapat menampilkan unsur-unsur penting secara bersamaan, yakni unsur audio, visual dalam bentuk grafis, animasi, film dan bentuk lainnya. Seperti yang disampaikan oleh Leshin, Pollock dan Reigeluth (Arsyad, 2016), mengatakan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan dalam lima kelompok, yaitu (1) media berbasis guru(guru, infrastruktur, tutor main peran, kegiatan kelompok), (2) media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (*workbook*), alat bantu kerja, lembaran lepas), (3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi dan slide), (4) media berbasis audio visual (video, film, program, slide-tape, televisi) dan (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer dan interaktif video).

Menurut Mas'ud (2014) *Lectora Inspire* adalah *authoring tool* untuk pengembangan konten (*e-learning*) yang dikembangkan oleh *Trivantis Corporation*. *Lectora Inspire* memiliki tampilan yang familiar dengan kita yang telah mengenal maupun menguasai *microsoft office*. Kualitas media *Lectora Inspire* yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran tematik diharapkan mampu membuat kegiatan pembelajaran menjadi bermakna, menarik bagi pembelajaran siswa. Pengembangan media *Lectora Inspire* ini juga sebagai wujud memaksimalkan pemanfaatan fasilitas yang tersedia guna menunjang pembelajaran siswa agar tercipta suatu pembelajaran yang baik. Dengan hal tersebut diharapkan guru lebih mudah dalam mengajarkan materi kepada siswa dengan adanya media *Lectora Inspire*.

Tujuan dikembangkan media pembelajaran menggunakan media *Lectora Inspire* ini untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif dan interaktif di SD Muhammadiyah Karangploso, media pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan daya tarik siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas dan membantu guru dalam menjelaskan materi pada subtema sumber energi dengan edukatif dan menarik. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dalam sebuah proses pembelajaran tidak jauh beda dengan pembelajaran biasanya, namun dengan menggunakan media pembelajaran

ini penyampaian pembelajaran akan lebih menarik dan lebih mudah dipahami siswa. Penyampaian materi didesain berupa slide gambar, teks, animasi dan video yang berhubungan dengan materi sumber energi. Selain itu dalam proses pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan *Lectora Inspire* dapat diberikan penilaian belajar untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan, berupa pilihan ganda, mencocokkan dan isian singkat.

Media *Lectora Inspire* yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran tematik yang ingin dicapai akan membantu guru dalam menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif dan interaktif bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran. Diharapkan dengan adanya variasi pembelajaran ini guru akan lebih kreatif dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa. Oleh karena itu dengan dikembangkannya media *Lectora Inspire* ini diharapkan sebagai pemaksimalan pemanfaatan tersedianya fasilitas yang sudah ada di sekolah sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang akan diteliti adalah model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan dan mengembangkan produk secara maksimal agar bertambah daya gunanya dengan memanfaatkan sarana dan prasarana di SD Muhammadiyah Karangploso. Penelitian yang akan dilakukan berbentuk produk media pembelajaran tematik menggunakan media *Lectora Inspire*. Rancangan penelitian dan pengembangan ini akan mengacu pada model pengembangan menurut Sugiyono (2016) yang diadaptasi dari Robert Maribe Branch dengan model pengembangan ADDIE yaitu *analysis* (analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Subjek uji coba penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada subtema sumber energi ini adalah dari siswa kelas IV SD Muhammadiyah Karangploso. Uji coba yang dilaksanakan untuk subjek penelitian ini sebagai responden uji coba produk terdiri dari 10 orang siswa kelas IV A dengan kemampuan tinggi, sedang, dan kurang agar masukan dari hasil uji coba lebih banyak dan bervariasi. Sedangkan responden uji coba kelompok besar adalah siswa kelas IV B sebanyak 20 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data kualitatif dalam penelitian ini dilakukan oleh dosen ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran dan penilaian respon siswa pada kelas IV A dan B menggunakan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* layak digunakan dengan hasil sebagai berikut. Validasi media penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada subtema sumber energi mendapatkan nilai 81,17 dan termasuk dalam kategori “Baik Sekali”. Validasi materi pada penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada subtema sumber energi mendapatkan nilai 80,00 dan termasuk dalam kategori “Baik”. Validasi pembelajaran pada penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada subtema sumber energi mendapatkan nilai 83,07 dan termasuk dalam kategori “Baik Sekali”. Penilaian respon siswa pada saat uji coba kelompok kecil, hasil penilaian siswa kelas IV A mendapatkan skor 180,99 dengan nilai rata-rata 90,49 dan termasuk dalam kategori nilai “Baik Sekali”. Penilaian respon pada saat uji coba kelompok besar, hasil penilaian siswa kelas IV B mendapatkan skor 193 dengan nilai rata-rata 91,90 dan termasuk kategori nilai “Baik Sekali”.

Hasil data kuantitatif diperoleh dari lembar penilaian ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Berikut ini data yang diperoleh ditampilkan pada tabel 1.

Tabel 1. Data Kuantitatif Kualitas Multimedia Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Subtema Sumber Energi

No	Penilaian	Nilai	Kategori
1.	Ahli Media	81,17	Baik Sekali
2.	Ahli Materi	80,00	Baik
3.	Ahli Pembelajaran	83,07	Baik Sekali
4.	Uji Coba Kelompok Kecil	89,09	Baik Sekali
5.	Uji Coba Kelompok Besar	91,90	Baik Sekali
	Jumlah	425,23	
	Rata-rata	85,04	Baik Sekali

Berdasarkan tabel diatas diperoleh jumlah rata-rata 85,04 yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada subtema sumber energi yang digunakan dikelas IV SD untuk membantu guru dalam memberikan pemahaman kepada siswa pada materi sumber energi Berdasarkan seluruh penilaian dari ahli dan uji respon siswa terhadap multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada subtema sumber energi, jika dikonversi termasuk dalam kategori “Baik Sekali”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media menggunakan multimedia *Lectora Inspire* layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan nilai 81,17 dengan kategori “Baik Sekali”, ahli materi mendapatkan nilai 80,00 dengan kategori “Baik Sekali”, dan ahli pembelajaran mendapatkan nilai 83,07 dengan kategori “Baik Sekali. Dari penilaian ahli mendapatkan rata-rata penilaian 81,41 dengan kategori “Baik Sekali”. Hasil penilaian respon siswa terhadap media pembelajaran pada uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai 89,09 dengan kategori “Baik Sekali”, uji coba kelompok besar mendapatkan nilai 91,90 dengan kategori “Baik Sekali” dan rata-rata penilaian 90,49 dengan kategori “Baik Sekali”. Berdasarkan kualitas media yang dikembangkan, diperoleh penilaian rata-rata keseluruhan 85,04 termasuk dalam kategori “Baik Sekali” dan menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada subtema sumber energi yang digunakan dikelas IV SD untuk membantu guru dalam memberikan pemahaman kepada siswa pada materi sumber energi dengan multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* sangat mendukung apabila digunakan untuk pembelajaran tematik pada subtema sumber energi siswa kelas IV sekolah dasar.

Penelitian ini merupakan jenis pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada subtema sumber energi siswa kelas IV SD. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yaitu *analysis* (analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Data yang diambil dalam penelitian ini berasal dari data hasil penilaian dan evaluasi oleh validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan hasil penilaian respon siswa di SD Muhammadiyah Karangploso. Multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada subtema sumber energi ini merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam memahami materi sumber energi dengan lebih mudah menarik.

Menurut penelitian Prasetyo (2015) bahwa pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan multimedia disebut dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Penggunaan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu guru dalam penyampaian materi dan juga membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Hal tersebut juga sesuai dengan pernyataan Mardiana, dkk. (2013), manfaat media pembelajaran untuk (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terkemudian bersifat verbalitas; (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya; (3) mengatasi sifat pasif anak didik; dan (4) media mengatasi sifat unik masing-masing individu yang berbeda untuk dapat mencapai ketetapan kurikulum yang sama.

Media *Lectora Inspire* yang dikembangkan dan digunakan di dalam pembelajaran, yaitu memiliki grafis background yang menarik, petunjuk penggunaan, gambar-gambar, musik, teks bacaan, animasi, audio, dan video yang mendukung dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Shalikhah (2016: 112) *Lectora Inspire* dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran baik secara online maupun offline yang dapat dibuat dengan cepat dan mudah. *Lectora Inspire* dapat digunakan untuk menggabungkan flash, merekam video, menggabungkan gambar, dan screen capture. Hal tersebut juga sesuai dengan pernyataan Widiastuti dan Wangid (2015: 245) multimedia *Lectora Inspire* menyajikan gambar-gambar secara konkret dilengkapi penjelasan dengan teks, video, dan animasi yang mendukung proses belajar. Dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* ini guru dengan mudah membuat manipulasi atau perintah yang disesuaikan dengan materi bahan ajar atau kebutuhan, sehingga pembelajaran lebih menarik dan efektif dalam pembelajaran dikelas.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini dilakukan Rancangan penelitian dan pengembangan ini akan mengacu pada model pengembangan ADDIE yaitu *analysis* (analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Subjek uji coba penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada subtema sumber energi ini adalah dari siswa kelas IV SD Muhammadiyah Karangploso. Uji coba yang dilaksanakan untuk subjek penelitian ini sebagai responden uji coba produk terdiri dari 10 orang siswa kelas IV A dengan kemampuan tinggi, sedang, dan kurang agar masukan dari hasil uji coba lebih banyak dan bervariasi. Sedangkan responden uji coba kelompok besar adalah siswa kelas IV B sebanyak 20 orang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media menggunakan multimedia *Lectora Inspire* layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan nilai 81,17 dengan kategori “Baik Sekali”, ahli materi mendapatkan nilai 80,00 dengan kategori “Baik Sekali”, dan ahli pembelajaran mendapatkan nilai 83,07 dengan kategori “Baik Sekali”. Dari penilaian ahli mendapatkan rata-rata penilaian 81,41 dengan kategori “Baik Sekali”. Hasil penilaian respon siswa terhadap media pembelajaran pada uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai 89,09 dengan kategori “Baik Sekali”, uji coba kelompok besar mendapatkan nilai 91,90 dengan kategori “Baik Sekali” dan rata-rata penilaian 90,49 dengan kategori “Baik Sekali”. Berdasarkan kualitas media yang dikembangkan, diperoleh penilaian rata-rata keseluruhan 85,04 termasuk dalam kategori “Baik Sekali” sangat mendukung apabila digunakan untuk pembelajaran tematik pada subtema sumber energi siswa kelas IV sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Mardiana, Wayan., Siti Hawa, M. Muslim. (2013). "Penggunaan Animasi Komputer pada Pembelajaran Materi Sifat-sifat Segitiga di Kelas V SD", *Jurnal Sekolah Dasar*. Vol. 22, No. 1, hal. 74-82. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Mas'ud, Muhammad. (2014). *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*, Yogyakarta: Pustaka Shonif.
- Prasetyo, Sigit. (2015). *Pengembangan Media Lectora Inspire dalam Pembelajaran Sains di Madrasah Ibtidiyah*, *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 4, No. 2, hal. 319-337. Yogyakarta: UIN.
- Shalikhah, Norma Dewi. (2016). "Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif", *Jurnal Cakrawala*. Vol. 11, No. 1, hal. 101-115. Yogyakarta: UNY.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Widiastuti, Asni., Nur Wangid, Muhammad. (2015). *Pengembangan Multimedia Lectora Pada Pembelajaran Tematik integrative Berbasis Character Building Bagi Siswa Kelas IV SD*". *Jurnal Pendidikan Karakter*. Volume 5, No. 2, hal 244-246. Yogyakarta: UNY