

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *LECTORA INSPIRE* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V SD N KASIHAN

Devi Ernitasari
Universitas PGRI Yogyakarta
ernitasaridevi@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran IPA dan untuk mengetahui ketuntasan siswa setelah belajar menggunakan media pembelajaran dengan *lectora inspire* kelas V SD N Kasihan.

Penelitian ini dilaksanakan di SD N Kasihan pada semester genap. Subjek penelitian adalah siswa kelas VA berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, observasi, wawancara, dan tes.

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran layak untuk dikembangkan. Hal ini ditunjukkan hasil penelitian dari ahli materi dengan skor total 68 termasuk dalam interval 67,5 - 82,4 ber kriteria *baik*. Sedangkan untuk hasil validasi yang diperoleh dari ahli media yang ditinjau dari aspek tampilan memperoleh skor total 131 termasuk dalam interval 124,875 – 152,624 ber kriteria *baik*. Hasil angket respon siswa pada uji terbatas dengan jumlah siswa 6 siswa mendapat skor total 107 dengan nilai presentase 89,16% ber kriteria *sangat baik*. Hasil observasi uji coba terbatas mendapat skor 9 dengan nilai presentase 90% ber kriteria *sangat baik*, sedangkan untuk hasil observasi uji lapangan mendapat skor 6 dengan presentase 60% ber kriteria *cukup*. Pada uji coba terbatas lapangan hasil belajar siswa meningkat dibuktikan, dibuktikan hasil post-test 26 dari 28 siswa sudah mencapai KKM dengan presentase 92,867 % siswa yang nilainya tuntas.

Kata Kunci: Pengembangan, *Lectora Inspire*

DEVELOPING OF LEARNING MEDIA *LECTORA INSPIRE* TO IMPROVE LEARNING ACHIEVMENT IN CLASS V SD N KASIHAN

ABSTRACT

This research is intended to know the development based of learning media lecturer inspire on science subjects and to know mastery of students after learning media with lectora inspire in class V SD N Kasihan.

This research is conducted at SD N Kasihan in second semester. The subjects of the study are VA students of 28 students. Data collection techniques using are angket, observation, interviews and tests.

The results of this development research indicate that the learning media product is feasible to be developed. This is shown the results of research from material experts with a total score of 68 included in the interval 67.5 - 82.4 good criteria. Whereas for validation results obtained from media experts who viewed from the aspect of the display obtained a total score of 131 included in the interval of 124.875 - 152,624 good criteria. Result of questionnaire of student response on limited test with student number 6 student got total score 107 with value percentage 89,16% very good criteria. The result of observation limited trial got score 9 with the value of 90% percentage very good criteria, while for the result of field test observation got score 6 with percentage 60% enough criteria. In the limited field trials, the students' learning outcomes increased, as evidenced by the result of post-test 26 of 28 students have reached KKM with percentage of 92,867% students whose value is complete.

Keywords: *development, Lectora Inspire*

I. PENDAHULUAN

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 14 tahun 2015). Guru dituntut untuk menguasai kompetensi ketika melaksanakan tugasnya, salah satunya yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional dan kompetensi sosial. Guru harus memiliki kompetensi pedagogik agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik. Menurut Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 14 tahun 2015 kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru dalam mengelola peserta didik. Abad ke-21 guru dituntut harus memahami ICT (*Information and Communication Technologies*) dan mengembangkannya, guru dituntut mampu menyusun bahan ajar dan sumber belajar yang lebih inovatif, kreatif, dan menarik bagi siswa agar ketika proses belajar mengajar berlangsung siswa mudah menerima materi ajar yang disampaikan oleh guru tersebut.

Menurut Bambang Warsito (2008: 122) bahwa sumber belajar dapat diperoleh dari guru, buku-buku, atau media cetak maupun media audio lain yang mendukung proses pembelajaran yang diharapkan dapat memperoleh pengetahuan yang lebih luas. Kemajuan dalam pendidikan tidak akan terjadi tanpa membenahi proses pembelajaran yang digunakan. Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan dipengaruhi oleh salah satu komponen pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media tersebut dapat berupa buku, hand out, modul, CD (*Compact Disk*) pembelajaran, dan lain-lain.

Hasil observasi yang penulis lakukan, di SD N Kasihan sudah terdapat fasilitas-fasilitas yang memadai untuk mendukung proses belajar mengajar seperti adanya ruang komputer dan perpustakaan. Namun, pada kenyataannya bahwa dalam proses pembelajaran fasilitas tersebut belum digunakan secara maksimal, sehingga siswa cenderung merasa bosan dalam proses pembelajaran. Guru lebih memilih menggunakan media lain yang lebih praktis dan efisien khususnya pada proses pembelajaran mata pelajaran IPA. Guru sangat jarang menggunakan laboratorium computer untuk menyampaikan pembelajaran karena kurangnya kompetensi IT yang dimiliki. Kurangnya inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran membuat siswa merasa bosan dan berpengaruh terhadap rendahnya prestasi belajar siswa. Terdapat permasalahan tentang rendahnya hasil belajar IPA juga terjadi pada siswa kelas V SD N Kasihan. Hal tersebut diperkuat dengan adanya perolehan data mengenai hasil belajar yang rendah. Peneliti melakukan pra penelitian di SD N Kasihan untuk mata pelajaran IPA tentang Gaya Magnet kepada siswa kelas V dan hasilnya ada sebanyak 15 siswa dari 28

siswa yang nilainya belum mencapai KKM. Jadi, sebanyak 53% siswa belum mencapai ketuntasan pada materi Gaya Magnet.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat mereka agar antusias dalam menjalani proses pembelajaran dan yang dapat mendukung pembelajaran. Ada salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan yaitu pengguna media pembelajaran dengan *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* merupakan sebuah *software* komputer yang efektif dalam membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran dengan menggunakan *Lectora Inspire* juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran karena dapat menjadikan materi-materi abstrak menjadi konkrit, selain itu juga dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga sangat tepat digunakan guru sebagai media pembelajaran dalam menunjang berjalannya proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Kelas V SD N Kasihan" dan bermaksud untuk mengkaji secara mendalam terkait pemanfaatan media pembelajaran di kelas V sekolah dasar.

Melihat uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada materi wayang Pandawa untuk siswa kelas V SD N Kasihan?
2. Bagaimana ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada materi IPA pada siswa kelas V SDN Kasihan?

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang berupa:

1. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran interaktif *lectora inspire*.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran IPA siswa kelas V SD N Kasihan.
3. Media pembelajaran dikembangkan untuk menambah minat, semangat serta memotivasi siswa untuk belajar.
4. Media pembelajaran *lectora inspire* dilengkapi dengan fitur-fitur yang lengkap.
5. Media pembelajaran *lectora inspire* dapat diselingi gambar, animasi, video, suara, game edukasi.

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian diatas, maka ada beberapa manfaat yang diharapkan bisa didapat dari berbagai sudut pandang.

Beberapa manfaat yang diharapkan dapat di peroleh, yaitu:

1. Sebagai media pembelajaran baru untuk memudahkan guru dalam menyampaikan mata pelajaran IPA kepada siswa.
2. Meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif
3. Memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran IPA.
4. Sebagai pengalaman belajar engan menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk belajar aktif dan belajar mengembangkan pengetahuan melalui media pembelajaran IPA berbasis *lectora* yang menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan.
5. Sebagai inovasi dalam penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran ketika lulus dari perguruan tinggi.
6. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam pemanfaatan media pembelajar yang berbasis ilmu teknologi.

II. Kajian Teori

Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Menurut Sri Anitah (2009: 5) bahwa media adaah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Daryanto (2012: 4) bahwa media merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Menurut Sukiman (2012: 29) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhtian dan mnat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

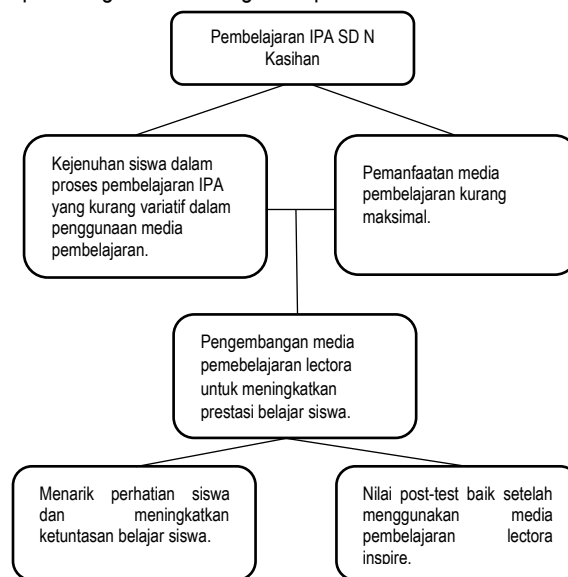
Jadi, media pembelajaran merupakan sarana atau perantara yang digunakan selama proses pembelajaran untuk membantu proses belajar agar tercapainya tujuan yang diinginkan dalam suatu pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Lectora Inspire (Lectora) merupakan perangkat lunak *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation, sebuah perusahaan dari Australia. *Lectora* diproduksi dan dirilis tahu 1999 oleh Trivantis Corporation yang didirikan oleh Timothy D. Loudermilk (Sholeh Fasthea, 2014:4).

Lectora mempunyai beberapa kelebihan dibanding *software* sejenis, diantaranya adalah:

1. *Lectora* dapat digunakan untuk membuat website, konten *e-learning* interaktif, dan presentasi produk atau profil perusahaan.
2. Fitur-fitur yang disediakan *Lectora* sangat memudahkan bagi pemula untuk membuat multimedia (audio dan video) pembelajaran.
3. Bagi seorang gutu atau pengajar, keberadaan *Lectora* dapat memudahkan membuat media pembelajaran.
4. Template *Lectora* cukup lengkap.
5. *Lectora* menyediakan *Media Library* yang sangat membantu pengguna.
6. *Lectora* sangat memungkinkan penggunanya untuk mengkonversi presentasi *Microsoft PowerPoint* ke konten *e-learning*.
7. Konten yang dikembangkan dengan perangkat lunak *Lectora* dapat dipublikasikan ke berbagai *output* lunak *Lectora* dapat dipublikasikan ke berbagai *output* seperti *HTML5*, *single file executable (.exe)*, *CD-ROM*, maupun standar *e-learning* seperti *SCORM* dan *AICC*

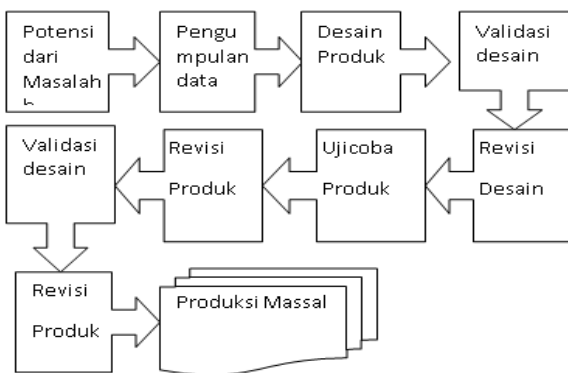
Untuk mempermudah dalam memahami alur kerangka berpikir dalam penelitian ini, maka dapat dilihat pada bagan alur kerangka berpikir berikut ini:



III. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian penembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development*. Penelitian penembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2016:297)

Menurut Sugiyono (2016: 298) ada sepuluh langkah-langkah penggunaan penelitian dan pengembangan yaitu sebagai beriku t:



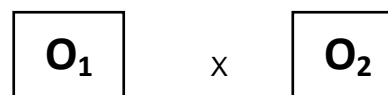
Gambar 1: Langkah-langkah Penelitian Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran IPA kelas V berbasis *lectora inspire* di SD N Kasihan, Kota Bantul ditempuh dengan serangkaian kegiatan, sebagai berikut:

1. Potensi dari masalah
Masalah yang ada yaitu siswa menganggap materi pewayangan sebagai pelajaran yang susah dipahami dan membosankan karena siswa tidak mendapatkan pengalaman langsung dalam belajar.
2. Pengumpulan data
Pengumpulan informasi yang dilakukan peneliti yaitu bahan-bahan untuk pembuatan desain produk media pembelajaran seperti gambar-gambar dan materi.
3. Desain produk
Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu desain produk baru berupa media pembelajaran IPA yaitu *lectora inspire*.
4. Validasi desain
Validasi desain bertujuan untuk menilai desain awal dari peneliti. Validasi desain dilakukan dengan menghadirkan dua orang ahli, satu orang ahli materi dan satu orang ahli media. Ahli materi, menilai kekurangan dan kelemahan isi materi pembelajaran, sedangkan ahli media menilai kekurangan dan kelemahan *software* yang sedang dikembangkan. Hasil validasi dari dua orang ahli tersebut nantinya akan menjadi pedoman bagi peneliti untuk melakukan revisi terhadap produk yang sedang dikembangkannya.
5. Revisi desain
Setelah desain produk multimedia divalidasi oleh para ahli dan menghasilkan masukan-masukan dari validator tentang kekurangan dan kelemahan produk, maka peneliti selanjutnya adalah melakukan revisi atau perbaikan produk. Revisi dilakukan mengacu pada masukan-masukan dari para ahli agar produk yang dihasilkan menjadi lebih baik dan layak untuk di uji coba kan.
6. Uji coba produk
Pengujian Setelah multimedia pembelajaran interaktif divalidasi dan mendapatkan tindakan selanjutnya

berupa revisi desain produk, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba produk tersebut. Uji coba terbatas melibatkan enam orang siswa kelas V SD Kasihan. Para siswa mengisi angket respon setelah pembelajaran selesai.

7. Revisi produk
Revisi produk pada tahap ini dilakukan apabila peneliti masih menemukan kekurangan/kelemahan dari produk media pembelajaran *lectora inspire* setelah di uji coba kan kemudian direvisi untuk di uji coba lapangan.
8. Uji Coba Pemakaian
Pada tahap ini dilakukan uji coba pemakaian produk media pembelajaran IPA dengan *lectora inspire* untuk kelompok yang lebih luas/ uji lapangan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran tersebut sehingga akan diperoleh saran untuk melakukan revisi produk tahap akhir. Siswa mengerjakan post-test setelah menggunakan *Lectora Inspire* untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa setelah pembelajaran selesai.
9. Setelah dilakukan ujicoba pemakaian pada uji lapangan kemudian dilakukan revisi produk tahap akhir untuk menyempurnakan produk sesuai dengan masukan-masukan yang diberikan.
10. Produksi massal / produk akhir
Apabila produk berupa *lectora inspire* ini terbukti efektif dalam beberapa uji coba dan revisi produk yang telah dilakukan maka produk media pembelajaran berbasis *lectora inspire* akan dijadikan dalam bentuk CD dan dianggap sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
Desain uji coba yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mengikuti desain uji coba menurut Sugiyono (2016:339), uji coba dilakukan dengan cara eksperimen, yaitu membandingkan keadaan sebelum dan sesudah (*before-after*) memakai media *lectora inspire* dalam materi Gaya Magnet.
Desain uji coba dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2: Desain Uji Coba Penelitian

Keterangan:

- X = *Treatment* berupa penerapan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*
 O = observasi/hasil penerapan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*
 O₁ = *test awal*
 O₂ = *post-test*

Subyek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas VA SDN Kasihan, Kecamatan

Kasih, Kabupaten Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta sebanyak 28 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini yaitu (1) Angket, untuk memperoleh data dari ahli materi dan media yang berkaitan dengan kualitas kelayakan materi dan produk sebagai dasar untuk merevisi produk. (2) pedoman observasi, mencatat data penelitian guna mengetahui sikap siswa selama proses uji coba produk, dengan mengamati proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran. (3) Tes, teknik tes yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu *post-test*. (4) Respon siswa, untuk mengetahui respon siswa terhadap materi dengan menggunakan media pembelajaran. (5) Dokumentasi, dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa dokumentasi daftar nama siswa dan juga foto yang digunakan sebagai data pendukung dalam pengumpulan data.

Instrument Penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu (1) Lembar validasi, Lembar validasi pengembangan media pembelajaran ini terdiri dari lembar validasi ahli materi dan ahli media. (2) Observasi aktivitas siswa, Aktivitas belajar siswa meliputi daya tarik siswa terhadap media pada saat pelaksanaan uji coba. (3) Tes, salah satu untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian dilakukan sebuah penilaian dengan cara penilaian tes. Tes akan dilakukan satu kali yaitu *post-test*. (4) Respon siswa, untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran. (5) Respon guru / wawancara, untuk mengetahui pendapat guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

Uji validitas, menurut Sugiyono (2016:212) "validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti". Pada penelitian ini menggunakan validitas isi. Validitas isi ditunjukkan dengan pertimbangan secara logis bahwa instrument yang digunakan dapat menunjukkan apa yang dimaksudkan untuk diukur. Sebelum instrumen digunakan untuk meneliti maka harus divalidasi dahulu oleh para ahli (*judgment experts*).

Validasi instrument berupa silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar observasi aktivitas siswa, lembar respon siswa dan guru, dan soal *post-test* melalui konsultasi langsung instrument validasi dengan validator, yaitu bapak Hengki Yudha Barnaba, M.Pd. Sebelum digunakan, soal *post-test* harus diuji coba terlebih dahulu, setelah dilakukan uji coba hasil *post-test* kemudian uji validitas instrumen ini dilakukan menggunakan *software SPSS ver 16.0 for windows* dengan menggunakan uji *Correlation Product Moment*. Uji validitas dilakukan pada setiap butir soal. Hasilnya akan dibandingkan dengan r tabel dengan derajat kebebasan dan tingkat kesalahan 5%. Instrumen

penelitian yang akan digunakan dikatakan valid apabila r hitung $>$ r tabel.

Uji Reliabilitas, pengujian reliabilitas tes dilakukan setelah menghitung validitas. Perhitungan untuk reliabilitas tes menggunakan computer SPSS 16.0. Setelah menghitung reliabilitas maka hasilnya adalah muncul lima item nilai yaitu *Case Processing Summary*, *Reliability Statistic*, *Inter-Item Correlation Matrix*, dan *Item-Total Statistic*. Untuk menentukan reliabilitas soal, kita hanya melihat tabel *Reliability Statistics*.

Dalam penelitian ini menggunakan *software SPSS ver 16.0 for windows*. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan uji *Alpha Cronbach*. Suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Alpha Cronbach* $>$ 0,70.

Hasil uji validitas dan reabilitas, berdasarkan uji coba soal yang dilakukan di SD N Kasihan Bantul Yogyakarta maka hasil yang didapat setelah dilakukan uji validitas menggunakan *software SPSS ver 16.0 for windows*, dilihat nilai korelasi lalu dibandingkan dengan tabel korelasi *r product moment* untuk $n = 24$ maka taraf kesalahan 5% diperoleh 0,396. Uji validitas soal pilihan ganda didapatkan hasil validitas soal yang berjumlah 20 butir soal menyatakan semua soal valid dan dapat digunakan untuk penelitian. Uji reliabilitas menggunakan *software SPSS ver 16.0 for windows* soal pilihan ganda 0,889 berarti hasil tersebut $>$ 0,70 yang menunjukkan bahwa soal tersebut reliabel.

IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Hasil Validasi Ahli

Validasi ahli materi dilakukan oleh guru kelas V A SDN Kasihan, Siti Khotijah, S.Pd. Dan validasi ahli media oleh Hengki Yudha Barnaba, M.Pd.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Jenis	Aspek	Jumlah	Nilai	Kriteria
Ahli Materi	Isi Materi Pembelajaran	68	B	Baik
Ahli Media	Desain Aplikasi dan Komunikasi Visual	131	B	Baik

Berdasarkan validasi ahli materi terhadap kualitas materi, skor total yang diperoleh adalah 68 dari jumlah skor maksimal 100 dan berkriteria (B) baik, dan berdasarkan validasi ahli media terhadap kualitas media, skor total yang diperoleh adalah 131 dari jumlah skor maksimal 185 berkriteria (B) baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berkriteria "baik" dan layak digunakan dalam pembelajaran.

2. Hasil Uji Coba Produk

Tabel 2 Hasil Uji Coba Produk

Jenis	Aspek	Jumlah	Nilai	Kriteria
Observasi	Uji Coba Terbatas	90%	A	Sangat Baik
Respon siswa		89,16%	A	Sangat baik

Observasi aktivitas siswa uji coba terbatas skornya 9 dari 10 dengan presentase 90% berkriteria sangat *baik*. Respon siswa diisi oleh 6 siswa keseluruhan skor dengan jumlah 107 maka hasil persentase dari jumlah maksimal 120 adalah 89,96% berkriteria *sangat baik*.

3. Kajian Produk Akhir

Tabel 3 Kajian Produk Akhir

Jenis	Aspek	Jumlah	Nilai	Kriteria
Observasi	Uji Coba	60%	C	Cukup
Respon siswa	Lapangan	77,5%	B	Baik

Observasi aktivitas siswa uji coba lapangan skornya 6 dari 10 dengan presentase 60% berkriteria *cukup*. Respon siswa diisi oleh 28 siswa keseluruhan skor dengan jumlah 434 maka hasil persentase dari jumlah maksimal 560 adalah 77,5% berkriteria *baik*.

Tabel 4 Hasil Post-test Siswa

Jumlah siswa	Rata-rata nilai
28	74,82

Rata-rata nilai *post-test* 28 siswa adalah 74,82 dengan persentase 92,86%. Terdapat 26 dari 28 siswa dinyatakan tuntas karena nilainya lebih dari KKM >70.

Pembahasan

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dibuat peneliti. Ada dua pertanyaan penelitian yang telah diajukan, yang pertama yaitu bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada materi IPA untuk siswa kelas V dan bagaimana ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *lectora inspire*.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen. Uji instrumen ini meliputi uji validitas dan uji reliabilitas soal. Uji coba ini dilakukan pada hari Senin, 22 Mei 2017. Uji coba instrumen dilaksanakan di kelas VB SDN Kasihan yang berjumlah 26 siswa. Uji coba instrumen ini berbentuk uji coba soal yang berjumlah 20 butir soal pilihan ganda. Dari 20 butir soal tersebut semua soal dinyatakan valid.

Uji coba terbatas dilaksanakan di kelas VA yang terdiri dari 6 orang siswa. Setelah menggunakan media

pembelajaran siswa diberikan lembar respon siswa dan lembar observasi aktivitas siswa diisi oleh observer.

Uji coba lapangan dilaksanakan di kelas VA yang terdiri dari 28 siswa. Siswa yang sudah mengikuti uji coba terbatas tidak diikutsertakan dalam uji coba lapangan ini. Siswa uji coba lapangan juga diberikan lembar respon siswa dan lembar aktivitas siswa yang diisi oleh observer.

Post-test dilaksanakan di kelas uji coba lapangan. Siswa mengerjakan soal setelah siswa menggunakan media pembelajaran *lectora inspire*. Hasil dari nilai *post-test* yaitu rata-ratanya 74,82 dan semua siswa telah mencapai nilai KKM > 70.

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi guru, terutama ketika akan mengajarkan mata pelajaran IPA pada materi Magnet. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan dapat bermakna bagi siswa. Selain itu, siswa akan lebih paham dengan materi yang disampaikan, bukan hanya hafal materi saja. Karena dalam pembelajaran harus ada dua pihak yang saling terlibat yaitu guru dan siswa, bukan hanya guru saja.

V. Kesimpulan dan Saran

Penelitian pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *lectora inspire* dalam pembelajaran IPA kelas V SD N Kasihan dengan materi Gaya Magnet sebagai berikut:

1. Berdasarkan validasi ahli materi terhadap kualitas materi, skor total yang diperoleh adalah 68 dari jumlah skor maksimal 100 dan berkriteria (B) *baik*, dan berdasarkan validasi ahli media terhadap kualitas media, skor total yang diperoleh adalah 131 dari jumlah skor maksimal 185 berkriteria (B) *baik*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berkriteria "baik" dan layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Hasil rata-rata dari nilai *post-test* 74,82 dengan persentase 92,857% dengan kriteria *sangat baik*. Dari 28 siswa, 26 siswa sudah mencapai nilai KKM = 70, setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* nilai siswa meningkat dilihat dari hasil persentase *pre-test* dan *post-test* yang mengalami peningkatan dari 46,428 % menjadi 92,867 %.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis menyampaikan beberapa saran:

1. Guru supaya memanfaatkan laboratorium komputer dalam pembelajaran dan dapat menggunakan media *Lectora Inspire* dalam menyampaikan materi sehingga proses pembelajaran tidak membosankan selain itu

- dapat membantu siswa dalam meningkatkan prestasi belajarnya.
2. Siswa hendaknya semakin meningkatkan prestasi belajarnya dan dapat belajar sesuai arahan penggunaan media *Lectora Inspire* sehingga diharapkan kualitas pendidikan akan meningkat.
 3. Media pembelajaran *lectora inspire* perlu dikembangkan lagi pada penelitian selanjutnya supaya keterbatasan dalam penelitian ini dapat diperbaiki.
 4. Tampilan pada media pembelajaran *lectora inspire* pada penelitian selanjutnya dapat dikembangkan lagi dengan kreasi dan inovasi yang lebih menarik.

Daftar Pustaka

- Bambang Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gavamedia.
- Sholeh Fasthea. 2014. *Merancang Desain Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Lectora Inspire*. Yogyakarta: Aura.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabet.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.