

Lenon Debiya ID 1756.docx

by

Submission date: 27-Nov-2021 11:58AM (UTC+0700)

Submission ID: 1713472074

File name: Lenon Debiya ID 1756.docx (595.05K)

Word count: 4089

Character count: 26647

The Development of Lectora Inspire Media Based on Jombang Local Culture for Fourth Grade Elementary School

Lenon Debiya¹* & Ratih Asmarani²,
¹Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia
²Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

*e-mail: lenon25debiya@gmail.com
ratihasmalani004@gmail.com

ABSTRACT

Process in SD level requires learning media to attract students' enthusiasm for learning. activities in classroom can follow the development without reducing moral education and student creativity. Introduction of local culture is necessary in the learning process so that students can understand the culture around them. This study to determine the development of media by Lectora inspire with cultural in country for the fourth grade of SD, and to find the quality of media in learning SD. This research was carried out at SD Kepanjen 2 Jombang in May 2020/2021 using R&D (Research and Development) but refers to design of ADDIE and its acronym is Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of the media trial were 20 from class IV-A SD Kepanjen 2 Jombang. The research instrument used a validation sheet and questionnaire with quantitative data analysis techniques and qualitative data. The results of the study in validity percentage is 94.775%. (very valid also worthy of use without improvement), with each material expert rating of 91.55% (very valid also eligible to be used without improvement), and media experts of 98% (very valid also eligible to be used without improvement). The product trial from students obtained an overall percentage assessment of 90.45% (very interesting), while the educator's assessment of 91.7% Lectora inspire-assisted learning media was very interesting and very suitable for use in elementary learning. So it can be concluded that the interactive media developed is very valid and can also be used in learning.

Keywords: *Lectora Inspire, ADDIE, Jombang Culture*

Pengembangan Media Lectora Inspire Berlandaskan Budaya Lokal Jombang untuk Kelas IV SD

ABSTRAK

Proses pembelajaran pada tingkat sekolah dasar memerlukan media pembelajaran guna menarik semangat belajar peserta didik. Kegiatan pembelajaran dalam kelas juga dapat mengikuti arus perkembangan era moder tanpa mengurangi semua hal dalam kreativitas maupun pendidikan moral peserta didik. Pengenalan budaya lokal juga perlu ada pada proses pembelajaran agar peserta didik mampu mengerti serta memahami budaya disekitar mereka. Penelitian ini bertujuan guna mengetahui pengembangan media interaktif berbantuan *lectora inspire*, serta mengetahui kualitas media interaktif tersebut dalam pembelajaran di SD. Penelitian ini terlaksana di SD Kepanjen 2 Jombang dalam bulan Mei tahun pengajaran 2020/2021 dengan menggunakan R&D (*Research and Development*) sebagai metode penelitian dan pengembangan yang merujuk pada desain penelitian dan pengembangan ADDIE serta akronimnya adalah *Analyze, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek uji coba media ialah 20 peserta didik kelas IV-A SD Kepanjen 2 Jombang. Instrumen penelitian menggunakan lembar validasi dan angket dengan teknik analisis data kuantitatif maupun data kualitatif. Hasil penelitian memperoleh rata-rata presentase kevalidan media sebesar 94,775%. (sangat valid juga layak digunakan tanpa perbaikan), dengan masing-masing penilaian ahli materi sebesar 91,55% (sangat valid juga layak digunakan tanpa perbaikan), dan ahli media sebesar 98% (sangat valid juga layak digunakan tanpa perbaikan). Uji coba produk menggunakan 20 Peserta didik SD Kepanjen 2 memperoleh penilaian presentase keseluruhan aspek sebesar 90,45% (sangat menarik), sedangkan penilaian pedidik sebesar 91,7% media pembelajaran berbantuan *lectora inspire* sangat menarik juga sangat layak digunakan dalam pembelajaran SD. Sehingga disimpulkan bahwasanya media interaktif yang dikembangkan sangat valid juga dapat digunakan dalam pembelajaran.

Keywords: *Lectora Inspire*, *ADDIE*, Kebudayaan Jombang

PENDAHULUAN

Proses kegiatan pembelajaran di SD belum optimal, disebabkan kebanyakan model pembelajaran yang terlaksanakan dalam pembelajaran masih berpusat pada guru. Menurut Putra dkk (2014:2) sebagian besar proses pembelajaran hanya mempergunakan buku untuk sumber belajar. Pendidik hanya menjelaskan lagi materi yang ada pada buku secara detail. Pembelajaran yang hanya menggunakan buku akan memiliki kekurangan, seperti menghilangkan interaksi antara peserta didik dengan pendidik. Cintang (2018:86) menunjukkan bahwa kondisi faktual yang menyebabkan kurang optimalnya pembelajaran di sekolah dasar antara lain: 1) pendidik yang masih kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran; 2) sedikitnya materi pada buku peserta didik maupun buku pendidik yang mengharuskan pendidik dalam mencari informasi tambahan guna memoptimalkan pembelajaran; 3) informasi yang terdapat dalam buku, abstrak; 4) kesalahan konsep dalam materi yang seperti pemberian informasi dalam gambar; 5) kegiatan belajar saintifik dalam pembelajaran belum difasilitasi dengan baik; dan 6) tuntutan yang dipatok dalam kurikulum belum diimbangi dengan perangkat pembelajaran yang tepat serta kurangnya kejelasan kegiatan diakhir pekan mengenai tugas kerjasama dengan orang tua peserta didik.

Sejalan dengan hal tersebut, Sutarna dan Ahmad (2019:162) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran ketika kegiatan pembelajaran berlangsung sebisa mungkin memunculkan minat serta ketertarikan aktual bagi peserta didik serta dapat juga melibatkan pengaruh psikologis yang positif terhadap peserta didik. Pemanfaatan atau pemakaian media pada proses pembelajaran juga dapat menambah pengetahuan peserta didik ketika pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dalam kelas juga harus memungkinkan untuk mengikuti arus perkembangan era tanpa mengurangi semua aspek kreativitas serta pendidikan moral. Menurut Linda dkk, (2016:189) media Interaktif berbantuan komputer ialah gabungan dari beberapa aspek media, sebagai misal animasi, teks, audio, video, gambar yang bersamaan dengan *usercontrol* (kontrol pengguna) dan akhirnya pengguna dapat mengontrol segala elemen pada media akan dikirim atau ditampilkan. Sedangkan menurut Agustina (2019:10) media interaktif merupakan media gabungan dari media output dan input menurut data yang ada. Media interaktif ini bisa berwujud teks, gambar, suara (audio), grafik, maupun video.

Di samping kenyataan dilapangan berdasarkan pengamatan peneliti di SD Kepanjen 2, memperoleh beberapa persoalan dalam fokus pembelajaran IPS yang kurang optimal dan dilalui oleh peserta didik, antara lain; 1) peserta didik hanya menyimak penjabaran pelajaran dari pendidik; 2) hanya beberapa peserta didik yang memperhatikan ketika pendidik menjabarkan pembelajaran khususnya dalam materi IPS; 3) peserta didik bermain ketika diskusi kelompok; 4) situasi pembelajaran yang kurang kondusif sehingga pembelajaran membosankan bagi peserta didik; 5) minat belajar peserta didik yang cenderung rendah ketika pembelajaran dirasa membosankan; dan 6) kurangnya penggunaan media pembelajaran ketika proses belajar dan sebatas penggunaan buku paket/ tematik. Peserta didik kelas tinggi SD Kepanjen 2 menjadi subjek penelitian karena dianggap sudah lebih banyak menerima materi IPS.

Menurut hasil pengamatan tersebut, maka peneliti ingin membuat inovasi dalam kegiatan pembelajaran dengan menawarkan solusi permasalahan tersebut dengan media interaktif berbantuan *lectora inspire*. Romadhan (2015:452) menganggap bahwa pentingnya media *lectora inspire* adalah karena proses pembelajaran merupakan teknik komunikasi yang harus di wujudkan dengan kegiatan penyampaian dan timbal balik antar pendidik dengan peserta didik. Keuntungan pembelajaran dengan bantuan *lectora inspire* tersebut mendasari dilakukannya penelitian tentang “Media Interaktif Berbantuan *Lectora Inspire* Pada Materi Keberagaman Budaya Negeriku Untuk Kelas IV SD”. Pengembangan media interaktif ini akan uji cobakan pada peserta didik tingkat IV SD Kepanjen 2.

21

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan tempat peserta didik belajar pembelajaran. Menurut Arsyad (2014:4) wahana fisik atau bagian dari sumber belajar yang terkandung informasi intruksional di wilayah sekitar pesdik guna meningkatkan ketertarikan untuk belajar. Terdapat beberapa pengertian dalam media pembelajaran seperti media pembelajaran memiliki artian secara fisik yakni sesuatu benda yang mampu didengar, diraba, dilihat atau dengan pancaindra. Sedangkan media dalam artian

nonfisik adalah pesan yang terdapat di dalamnya terdapat isi untuk disampaikan kepada peserta didik. Media juga lebih ditekankan pada audio dan visual. Media juga dipergunakan oleh peserta didik dan guru sebagai interaksi proses pembelajaran. Media juga dapat dipergunakan secara masal maupun perorangan.

Terdapat beberapa karakteristik penyusun media pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad (2014:15-17) menyatakan bahwa ada tiga karakteristik yaitu (1) *Fixative Property* (ciri Fiksatif) yang mendeskripsikan bahwa media mampu merekam, mengkonstruksi, menyimpan, dan menjaga objek maupun peristiwa. Dari karakteristik ini media mampu merekam peristiwa pada waktu tertentu yang kemudian ditransportasikan tanpa terikat oleh waktu. (2) *Manipulative Property* (Ciri Manipulatif) kelebihan media untuk memanipulasi objek maupun peristiwa kejadian dengan metode mengedit hasil pembelajaran sehingga bisa menghemat waktu. (3) *Distributive Property* (ciri Distributif) dapat menstranformasikan kejadian maupun objek melalui ruang, dan beriringan dengan kejadian tersebut media ditampilkan kepada peserta didik menggunakan dorongan yang hampir sama.

Sanaky (dalam Rohani, 2019:23) mengemukakan adanya beberapa fungsi media pembelajaran yang dikelompokkan, yakni pertama fungsi media pembelajaran untuk pendidik serta yang kedua fungsi media pembelajaran untuk peserta didik. Fungsi media pembelajaran untuk pendidik yaitu: (1) memandu arah agar tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai; (2) mengajarkan urutan dan struktur pengajaran dengan baik; (3) dapat mengetahui bagaimana kerangka mengajar yang sistematis dan baik; (4) mempermudah pengajar mengendalikan materi dalam pelajaran; (5) meningkatkan ketelitian dan kecermatan dalam menyajikan materi dalam pembelajaran; (6) menumbuhkan sikap percaya diri seorang pendidik; dan (7) meningkatkan pelajaran yang berkualitas. Fungsi media pembelajaran untuk peserta didik antara lain : (1) menambah motivasi belajar pesdik; (2) meningkatkan dan member pengalaman yang bervariasi dalam belajar; (3) kerangka materi pelajaran yang kompleks sehingga memudahkan pesdik untuk belajar; (4) media terdiri dari inti informasi sistematis dan akhirnya memudahkan pesdik dalam belajar; (5) merangsang pesdik agar beranalisis dan berfokus; (6) menciptakan situasi dan kondisi belajar yang tak tertekanan; dan (7) pesdik mampu memahami pelajaran yang sistematis yang disajikan pengajar melalui media pembelajaran

Sadjana & Rivai (dalam Arsyad, 2014:28) mengemukakan empat manfaat pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran, yaitu: 1)Dapat meningkatkan rasa belajar peserta didik karena pembelajaran lebih menarik 2)Peserta didik mampu memahami aspek pembelajaran karena akan lebih jelas menggunakan media serta memungkinkannya menguasai serta tujuan pembelajaran bisa tercapai 3)Strategi dalam mengajar menjadi beraneka, tak semata-mata komunikasi verbal dengan ucapan pendidik dan akhirnya pesdik tak bosan dan pendidik tak kehabisan energi meskipun guru mendidik pada pelajaran. 4)Kegiatan belajar peserta didik lebih banyak hal ini karena tidak sekedar menyimak uraian guru, namun melakukan kegiatan lain sebagai contoh mendemostrasikan, mengamati, memerankan dan lain-lain.

Lectora Inspire

Menurut Tompo (2017:04) Lectora Inspire yakni salah satu perangkat lunak (Authoring Tool) yang dapat dipergunakan dalam mengembangkan konten e-learning, software ini dirintis oleh perusahaan Trivantis Corporation. Media berbasis Lectora Inspire dapat dimanfaatkan pesdik dalam pembelajaran secara mandiri serta juga mampu dimanfaatkan pendidik sebagai pilihan alternatif dalam membuat media pembelajaran interaktif. Software ini juga dapat dikembangkan menjadi output berupa aplikasi serta dapat mengembangkan kursus online dan presentasi. Sejalan dengapn hal tersebut Sutarna dan Ahmad (2019:163) mengatakan bahwa didalam Lectora inspire tersedia template dan dapat dimanfaatkan pengguna dalam menyisipkan informasi dalam pembelajaran, fitur lainnya adalah adanya library lectora inspire, dalam fitur ini ada karakter animasi, animasi, gambar yang secara langsung bisa digunakan. Lectora Inspire juga mampu untuk memadukan gambar dan screen capture, menggabungkan flash, merekam video. Software lectora inspire ini mampu menciptakan evaluasi serta kuis dan hasilnya langsung muncul.

Menurut Fadilah (2016:3) cakupan dari *software Lectora Inspire* yaitu: (1). *Flypaper for Lectora* mampu menciptakan proses belajar menjadi lebih kreatif melalui fasilitas animasi, transisi, *flash*, serta efek-efek spesial. (2). *Camtasia for Lectora* mampu menciptakan *software* desain 3D atau animasi *flash*, serta tutorial profesional yang mudah dalam meng-capture videop. Mengedit audio, , transisi video, dan sebagainya. (3). *Snagit for Lectora* mampu meng-capture tampilan dalam desktop dan menciptakan gambar (*image*) ditambahi dengan *callout*. Aspek tambahan (*Add-ons*) yakni

Lectora Integrator for Microsoft PowerPoint. melalui fitur *Lectora Integrator* ini maka pengguna mampu merubah file ppt menjadi *Lectora Inspire* secara langsung.

Menurut Romadhan (2015:452) Media berbantuan *Lectora Inspire* dikira penting ketika mengakomodasi kegiatan pembelajaran, dan dalam proses pembelajaran terjadi kegiatan komunikasi. kegiatan komunikasi hendaknya dapat tercipta atau terwujud melalui kegiatan pemberian pembelajaran dan proses saling menukar pesan dari pendidik dengan peserta didik. Informasi maupun pesan bisa berwujud pengetahuan, kemampuan, keahlian, ide, pengalaman, dan lainnya yang ditampilkan serta dituangkan maupun diberikan pada peserta didik melalui *Lectora inspire*. Pemanfaatan *Lectora Inspire* mampu membantu pendidik dalam memberikan informasi keberagaman budaya.

METODE

Desain model pengembangan merujuk penelitian dan pengembangan *ADDIE* akronimnya ialah *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hal yang mendasari penelitian ialah pengenalan budaya khususnya budaya lokal Jombang ke peserta didik sekolah dasar. Selanjutnya hasil pengembangan ini akan diujicobakan ke peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Sampel penelitiannya ialah peserta didik kelas IV A SD Kepanjen 2 Jombang tahun ajaran 2020/2021. Prosedur dalam penelitian pengembangan dengan model *ADDIE*. Pada tahapan pertama melaksanakan kegiatan pengumpulan informasi, analisis karakter pesdik, analisis materi dan tujuan instruksional. Pada tahapan kedua tentang kegiatan merancang *storyline* dan *storyboard* media yang dikembangkan peneliti. Tahapan ketiga adalah melakukan pengembangan media, maksunya media diciptakan sesuai arahan dalam *storyline* dan *storyboard* dan setelah jadi media di ekstrak dalam bentuk file *html*. dan diupload dalam web dalam tahapan ini, terdapat kegiatan validasi dengan 2 validator (yaitu ahli media dan ahli materi). Tahapan keempat adalah melakukan ujicoba dengan menerapkan produk yang dikembangkan pada pembelajaran dan ketika proses uji coba berlangsung subjek uji coba ngisi angket respon peserta didik. tahapan terakhir adalah evaluasi, dengan maksud mengevaluasi produk di setiap tahapan model *ADDIE*.

Penelitian ini menggunakan beberapa instrument penelitian yakni angket observasi dan dokumentasi. Penyusunan angket skala yang dipakai menggunakan skala likert (empat skala) jadi penilaian yaitu angka 4 dengan keterangan yang sangat baik, dan untuk angka 3 dengan keterangan baik, sedangkan angka 2 dengan keterangan kurang baik, serta angka 1 untuk dengan keterangan tidak baik. Penilaian pada angket dilakukan oleh ahli materi dengan pemberian simbol checklist (√) dalam kolom yang tersedia. Pemberian simbol checklist (√) ini disesuaikan menurut tanggapan dari pernyataan dalam angket. Observasi dilakukan sebelum pembuatan media berbantuan *Lectora Inspire* berdasarkan Budaya lokal Jombang. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi awal SD Kepanjen 2 Jombang. Dokumentasi merupakan strategi pengumpulan data yang memiliki hubungan dengan permasalahan penelitian yang telah diteliti. Penilaian validasi dapat dihitung menggunakan rumus berikut

$$R = (\sum x) / SM \times 100 \%$$

(Diadaptasi dari Tegeh, 2014)

Keterangan:

R = Rata-rata skor

$\sum x$ = Jumlah perolehan skor

SM = nilai maksimal skor

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. *Analyze* (menganalisis)

a. Pengumpulan informasi

Pengumpulan informasi yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi awal tentang SD. Kegiatan ini menggunakan teknik observasi non sistematis serta tak mempergunakan instrument pengamatan, teknik observasi dilaksanakan melalui kegiatanmmelihat secara

langsung proses pembelajaran dalam kelas untuk dapat menganalisis media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh pendidik untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini dilakukan penelitian tentang keadaan sekolah seperti kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 revisi 2017 pada kelas IV, fasilitas pembelajaran yang berupa ruang kelas, perpustakaan dan laboratorium, serta proses pembelajaran.

b. Analisis karakter peserta didik

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahapan ini adalah menganalisis karakter peserta didik guna mengetahui perkembangan peserta didik dalam menguasai materi dalam pembelajaran. Hasil dari observasi non sistematis yang dilakukan oleh peneliti adalah kemampuan akademik peserta didik yang heterogen, ketertarikan peserta didik pada pembelajaran tertentu, dan menyukai hal baru dalam kegiatan pembelajaran.

c. Analisis materi

Dalam kegiatan ini penentuan dan penyusunan materi dilakukan secara sistematis dengan mempertimbangkan sumber yang relevan dengan media yang akan dikembangkan. Materi yang dikembangkan peneliti adalah Keberagaman Budaya Negeriku dengan pokok bahasan Budaya Lokal Jombang.

d. Merumuskan tujuan instruksional

Tahap Merumuskan tujuan instruksional bertujuan untuk menyatakan adanya karakter peserta didik setelah proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran mempunyai beberapa unsur pokok yang dapat diuraikan ABCD (*Audience, Behavior, Condition, dan Degree*).

2. *Design* (merancang)

Tahap kedua menghasilkan rancangan pengembangan media. Desain media yang dilakukan yaitu menentukan hal apa saja yang dipergunakan dalam penciptaan media interaktif berbantuan *lectora inspire*. Hal pertama yang dilakukan yaitu menentukan isi materi sesuai dengan kompetensi dasar yang sudah ditentukan. Selanjutnya dilakukan penulisan *storyline* media sebagai pedoman dalam menentukan gambar dan audio dalam media interaktif berbantuan *lectora inspire*. Kemudian pembuatan *storyboard* media berdasarkan *storyline* yang telah dibuat.

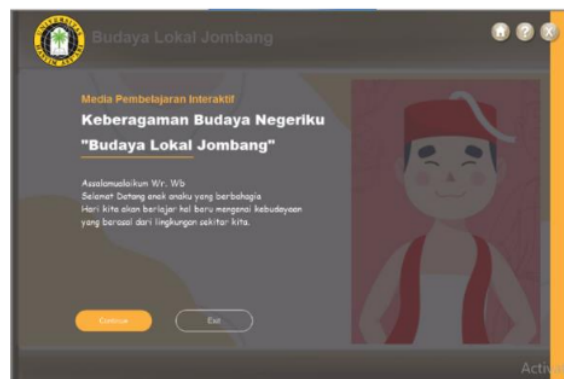
Tabel 1. *Storyline* media dengan bantuan *lectora inspire*

Judul	Hal	Perintah	Visual, Animasi, Teks	Narasi/Audio	Objek
Halaman Identitas	1	Mengisi data nama dan kelas siswa dikolom yang disediakan Klik tombol "Start"	Teks: Nama , Kelas Background : Warna putih, header dan footer coklat, dilengkapi gambar logo unhasy serta bertuliskan Budaya Lokal Jombang Animasi: bila nama dan kelas tidak diisi maka muncul pemberitahuan dengan suara danger Button: - Start (ke hal 2) - Home (ke hal 2) - Help (ke hal 4) - Exit (keluar media)	Narasi : - Audio : Suara restat Effect -suara Klik button -Suara danger	Gambar : Besutan Tari Remo Shapes : Pill Icon button : tombol dengan kata start.
Halaman Utama	2	Klik tombol "Continue"	Text : Media Pembelajaran Interaktif Keberagaman Budaya Negeriku "Budaya Lokal Jombang" Assalamualaikum Wr. Wb Selamat datang anak-anakku yang berbahagia. Hari ini kita akan belajar hal baru mengenai kebudayaan yang berasal dari	Narasi : parikan dan text bacaan dalam hal 2 Audio : Suara gending jula juli.mp3	Gambar : - Besutan Shapes: Garis Pill Icon button :

Judul	Hal	Perintah	Visual, Animasi, Teks	Narasi/Audio	Objek
			lingkungan sekitar kita		-“Continue”
			Background : Warna putih bercorak aesthetic, header dan footer coklat, dilengkapi gambar logo unhasy serta bertuliskan Budaya Lokal Jombang	Effect : suara Klik button	-“Exit” -Rumah -Tanda tanya -Tanda X
			Animasi : transition in Fly bottom dengan effect double back gambar besutan dengan kecepatan lambat		
			Button : - Continue (ke hal selanjutnya) - “Exit” (keluar media) - Home (ke hal 2) - Help (ke hal 4) - Exit (keluar media)		



Gambar 1. Storyboard slide 1 media dengan bantuan *lectora inspire*



Gambar 1. Storyboard slide 2 media dengan bantuan *lectora inspire*

3. Development (mengembangkan)

a. Prototype

Prototype yang telah dibuat berdasarkan *storyboard* dan kemudian dipublish dalam file html. kemudian di upload dalam web. Media pembelajaran interaktif berbantuan *letora inspire* pada materi keberagaman budaya negeriku dapat diakses dalam link berikut ini : <http://kebudayaanlokaljombang.epizy.com/>

b. Validasi

Dalam penelitian ini proses validasi dilaksanakan melalui 2 jenis, yaitu validasi isi materi dengan ahli materi dan validasi media oleh ahli media. Terdapat 2 aspek dalam validasi materi, yakni aspek kelayakan isi serta aspek kelayakan penyajian. Adapun aspek dalam validasi media antara lain, aspek tampilan, kebahasaan dan program. Hasil dari penilaian validator mendapatkan komentar dan saran yang dijadikan sebagai pertimbangan ketika merevisi media yang telah peneliti kembangkan.

Tabel 2. Hasil penilaian validator ahli materi

Validasi	Hasil	Kriteria
Pertama	73,75%	Cukup Valid
Kedua	91,55%	Sangat Valid

Tabel 2 Hasil penilaian validator ahli media

Penilaian	Hasil	Kriteria
Media	98%	Sangat Valid

4. Implementation (penerapan)

a. Uji coba

Uji coba media oleh pengguna yang dilakukan guru kelas IV Sd Kepanjen 2 Jombang yaitu M. Janji Haryono, S. Pd menggunakan teknik angket dengan skala *likert*.

Tabel 3 Rekapitulasi angket pengguna Media Berbantuan *Letora Inspire* oleh guru kelas

No	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase (%)	Kriteria
1	Kelayakan isi	48	52	92,3%	Sangat layak
2	Kelayakan penyajian	24	28	85,7%	Sangat layak
3	Tampilan	32	36	88,8%	Sangat layak
4	Kebahasaan	24	24	100%	Sangat layak
5	Program	19	20	95%	Sangat layak
	Total	147	160	90,45%	Sangat layak

Uji coba media dengan melibatkan 20 peserta didik kelas IV A sebagai sampel. Hasil uji coba media berbantuan *lectora inspire* diperoleh melalui pengujian angket respon peserta didik

Tabel 4 Rekapitulasi angket respon peserta didik

No	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase (%)	Kriteria
1	Pemahaman peserta didik	298	320	93,13%	Sangat menarik
2	Minat peserta didik	586	640	91,5%	Sangat menarik

3	Penggunaan media berbantuan <i>lectora inspire</i>	217	240	90,4%	Sangat menarik
	Total	1.101	1200	91,7%	Sangat menarik

5. Evaluate (mengevaluasi)

Evaluasi yang digunakan dalam tahap ini adalah evaluasi formatif yang dilaksanakan pada setiap tahap dari model *ADDIE*. Tujuan dari evaluasi formatif yaitu guna kebutuhan revisi. Evaluasi dalam tahapan analisis dan perencanaan dibantu oleh dosen pembimbing yang dilakukan ketika tahap analisis dan perencanaan media interaktif berbantuan *lectora inspire* dalam materi keberagaman budaya negeriku guna tingkat IV SD. Sedangkan pada tahapan pengembangan, evaluasi didapat dari hasil validasi para ahli yang selanjutnya dijadikan dasar untuk melakukan revisi. Evaluasi pada tahap implementasi didapat dari nilai uji coba produk oleh pesdik mengenai mediayang dikembangkan.

Pembahasan

Menurut hasil analisis uji kevalidan materi dalam validasi tahap 1, media yang dikembangkan peneliti memperoleh hasil rata-rata presentase keseluruhan aspek materi dalam media interaktif berbantuan *lectora inspire* sebesar 73,75% dan termasuk dalam kriteria cukup valid sehingga peneliti harus merevisi media interaktif berbantuan *lectora inspire* sesuai saran dan komentar validator Adapun data kualitatif yang diperoleh dalam preses validasi tahap 1 berdasarkan komentar dan saran perbaikan adalah sebagai berikut: a) Parikan tidak terhubung dengan pembelajaran; b) Narasi dalam media terlalu datar; c) Indikator dalam media kurang tepat; d) Komponen materi kurang tepat; e) Terdapat kata sulit dalam media; f) Perbaiki *typo* materi dalam media; g) Tidak ada efek bintang dalam quis; f) Tombol navigasi kurang tepat di akhir media ; dan g) Tampilan destop terlalu kecil bila dilihat melalui Handphone.

Dengan demikian, media berbantuan *lectora inspire* memerlukan perbaikan kecil dalam media interaktif berbantuan *lectora inspire*. Menurut hasil analisis uji kevalidan materi dalam validasi tahap 2, media yang dikembangkan peneliti memperoleh hasil rata-rata presentase keseluruhan aspek materi dalam media interaktif berbantuan *lectora inspire* sebesar 91,55% yang termasuk kedalam kriteria sangat valid dan layak digunakan tanpa perbaikan. Adapun data kualitatif yang diperoleh dalam preses validasi tahap 2 berdasarkan komentar dan saran perbaikan adalah aplikasi media sudah lebih baik dan mawadahi kearifan asli dan yang ada di Jombang, media ini sangat bagus untuk anak-anak sekarang dalam mengenal budaya lokal jombang. Berdasarkan hasil analisis kevalidan materi dalam media interaktif berbantuan *lectora inspire* pada materi keberagaman budaya negeriku layak digunakan sebagai media pembelajaran pada kelas IV.

Pengujian kevalidan media interaktif berbantuan *lectora inspire* dilakukan dengan meminta validator mencoba mengoperasikan media interaktif berbantuan *lectora inspire* kemudian mendapat tanggapan validator terhadap aspek tampilan, kebahasaan dan program. Menurut perhitungan analisis padavalidasi tahap 1 menunjukkan bahwa media interaktif berbantuan *lectora inspire* termasuk dalam kriteria sangat valid tanpa perbaikan. Menurut hasil analisis uji kevalidan media dalam validasi tahap 1, media yang dikembangkan peneliti memperoleh hasil rata-rata presentase keseluruhan aspek materi dalam media interaktif berbantuan *lectora inspire* sebesar 98% yang termasuk kedalam kriteria sangat valid tanpa perbaikan. Berdasarkan hasil analisis kevalidan media dalam media interaktif berbantuan *lectora inspire* pada materi keberagaman budaya negeriku layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada kelas tingkat IV SD.

Respon pesdik melalui pemberian angket respon kepada 20 peserta didik kelas IV A SD Kepanjen 2 Jombang, setelah penggunaan media interaktif berbantuan *lectora inspire*. Angket respon peserta didik diberikan guna memahami respon peserta didik tentang media yang peneliti kembangkan. Berdasarkan tabel 4 pada aspek pemahaman peserta didik memperoleh presentase sebesar 93,13% dengan kategory sangat menarik. Pada aspek minat peserta didik memperoleh hasil sebesar 91,5% dan tergolong dalam kategori sangat menarik. Sedangkan pada aspek penggunaan media berbantuan *lectora inspire* memperoleh presentase hasil sebesar 90,4% yang tergolong kedalam kriteria sangat menarik. Nilai yang diperoleh dari rata-rata ketiga aspek sebesar 91,7%. Dengan demikian menunjukkan bahwa media respon pesdik mengenai media berbantuan *lectora inspire* yang

telah peneliti kembangkan termasuk sangat menarik. Peserta didik tertarik dan menyukai kegiatan belajar yang menyenangkan dan disertai penggunaan media dalam kegiatan belajar sehingga muncul motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Hal tersebut bisa dilihat dari peserta didik yang antusias saat menggunakan media interaktif berbantuan *lectora inspire* dan hasil angket respon peserta didik. Pembelajaran dengan pemanfaatan media dapat membuat peserta didik mengingat materi yang telah disampaikan dan dapat bertahan lebih lama, serta peserta didik dapat semakin tinggi memahami materi.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan menurut paparan tersebut ialah media *lectora inspire* berlandaskan budaya lokal Jombang dapat terlaksanakan dengan aman dan lancar sehingga menghaiikan media yang berkualitas. Berdasarkan tahapan validasi 1 yang telah dilakukan peneliti, media media interaktif berbantuan *lectora inspire* pada materi keberagaman budaya negeriku cukup layak digunakan sebagai media pembelajaran namun perlu perbaikan kecil dengan presentasi hasil validisasi 73,45%, karena belum memperoleh hasil kevalidan yang sangat valid dalam setiap penilaian validator, maka peneliti melakukan tahapan revisi media sesuai kritik dan saran dari validator. Menurut hasil validasi 2 yang telah dilakukan peneliti, media interaktif berbantuan *lectora inspire* pada materi keberagaman budaya negeriku layak digunakan sebagai media pembelajaran karena telah memperoleh hasil kevalidan yang sangat valid dalam setiap penilaian validator, baik ahli materi maupun ahli media dengan rata-rata kevalidan materi 91,55% dan kevalidan media 98%.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Bunga Raya. (2019). *Keefektifan Media Interaktif Berbasis Lectora Inspire Terhadap Minat dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Pagongan 01 Kabupaten Tegal*. (Skripsi Universitas Negeri Semarang, Semarang).
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cintang, Nyai. (2018). Pengembangan bahan ajar Tematik Berbasis Scientific Untuk Siswa Kelas IV SD Tema Tempat Tinggalku Sub tema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*. 10(2). 85-92.
- Fadlilah, Hervandha Ris Daniarti. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran PKn Berbasis Lectora Inspire pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pendulan Sumbasari Mayudan Sleman Tahun Ajaran 2015/2016*. (Skripsi Universitas PGRI Yogyakarta, Yogyakarta).
- Linda, Roza dkk. (2016). Development of Lectora Inspire as Interactive Multimedia Chemistry Learning in Senior High School. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 8(3), 188-189.
- Putra, I Gusti Lanang Agung Kartika dkk. (2014). Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 1 Selat. *e-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*, 2(1),
- Rohani. (2019). *Diktat Media pembelajaran*. (Fakultas Ilmu Tarbiya dan Keguruan Universitas Islam negeri Sumatera Utara).
- Romadhan, Akbar. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Di SMK Negeri 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 04(02), 451-456.
- Sutarna, Nana dan Ahmad Fajri Lutfi. (2019, September). Bedah Buku: Media Pembelajaran untuk SD Menggunakan *Lectora Inspire* (Buku Panduan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan *Lectora Inspire* Bagi Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Kuningan). Disajikan dalam *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sains(SNasTeks)*. 162-172.
- Tegeh, I., I, N. J., dan Ketut, P. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tempo, Basman. (2017). *Membuat Aplikasi dan Media Pembelajaran Interaktif with Lectora Inspire 16 Seri Tutorial Mulai dari Dasar sampai Upload ke Playstore*. Ikatan Guru Yogyakarta (IGY): Bantul.

Lenon Debiya ID 1756.docx

ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
2	repository.upy.ac.id Internet Source	1%
3	123dok.com Internet Source	<1%
4	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1%
5	docobook.com Internet Source	<1%
6	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	<1%
7	zombiedoc.com Internet Source	<1%
8	garuda.ristekbrin.go.id Internet Source	<1%
9	library.um.ac.id Internet Source	<1%

10

www.scilit.net

Internet Source

<1 %

11

Sri Indasah, Devita Sulistiana, Mar'atus Sholihah. "PENGEMBANGAN MEDIA ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS X SMA", BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi), 2021

Publication

<1 %

12

fesaheaster.wordpress.com

Internet Source

<1 %

13

eprints.walisongo.ac.id

Internet Source

<1 %

14

Dwi Mungallamah, Much Fuad Saifuddin. "Pengembangan Media Pop-up Book Materi Kingdom Animalia untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama", Journal of Learning and Instructional Studies, 2021

Publication

<1 %

15

eprints.umk.ac.id

Internet Source

<1 %

16

journal.unnes.ac.id

Internet Source

<1 %

17

journal.unusida.ac.id

Internet Source

<1 %

18

www.scribd.com

Internet Source

<1 %

19 eprints.ums.ac.id <1 %
Internet Source

20 N K Widiartini, Hadel, N P N Darmini. <1 %
"Development of e-learning content in
educational program evaluation courses",
Journal of Physics: Conference Series, 2021
Publication

21 core.ac.uk <1 %
Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Lenon Debiya ID 1756.docx

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9
