

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN APLIKASI LECTORA
INSPIRE 17 MATERI IPA ALAT INDERA MANUSIA SD/MI**

Nilia Amilatul Azizi (1803096105)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Universitas Islam Negeri Walisongo

nila_amila_1803096105@student.walisongo.ac.id

huseinbatubara@gmail.com

Abstrak

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dibidang pendidikan merupakan output yang sangat luar biasa. Dukungan TIK diharapkan dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran dengan banyak melibatkan komponen teknologi informasi di dalamnya. Media pembelajaran interaktif berbantu software lectora inspire dan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbantu software lectora inspire pada materi relasi dan fungsi yang telah dikembangkan. Multimedia adalah kombinasi dari teks, grafik, animasi, suara, dan video. Penggabungan beberapa media yang sebelumnya dilakukan secara manual, seperti slide proyektor dll. Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif maka peserta didik akan lebih mudah dan cepat memahami materi pelajaran, selain itu proses pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan.

Kata kunci : Pemanfaatan teknologi, Lectora inspire, Multimedia

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat, cenderung akan mempengaruhi segenap kehidupan sosial, ekonomi, politik, budaya, serta pendidikan dan pelatihan. Dalam bidang pendidikan, inovasi adalah hal yang mutlak dilakukan, karena tanpa inovasi akan terjadi ketertinggalan pada dunia pendidikan kemudian akan berimbas pada elemen-elemen kehidupan yang lain seperti politik, ekonomi, sosial dan lain-lain. Dalam dunia pendidikan, metode pembelajaran kini semakin berkembang. Inovasi yang berbentuk metode dapat berdampak pada perbaikan sistem pembelajaran dan meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan. Dengan demikian, metode baru atau cara baru dalam melaksanakan proses pembelajaran dapat menjadi suatu upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sementara itu, inovasi dalam teknologi juga perlu diperhatikan mengingat banyak produk dari hasil teknologi dapat dipergunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, seperti penggunaannya untuk teknologi pembelajaran, serta pengelolaan informasi pendidikan. Ditemukan beberapa guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Para guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis IT dan belum bisa membuat media pembelajaran interaktif dikarenakan belum ada sosialisasi tentang peningkatan keterampilan dan kreativitas guru melalui pengembangan media pembelajaran interaktif. Guru dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran, apalagi media tersebut belum tersedia di madrasah. (Shalikhah et al., 2017)

Penggunaan media pembelajaran dalam tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pada saat itu, selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik mengatasi keterbatasan penyampaian materi. Salah satu bahan ajar yang sesuai dan tepat digunakan untuk peserta didik adalah dengan memodifikasi media pembelajaran dalam wahana yang menarik sehingga menumbuhkan rasa cinta terhadap pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. (Linda Noer, 2016).

Lectora inspire merupakan program yang efektif dalam membuat media pembelajaran. Lectora inspire merupakan software pengembangan belajar elektronik (e-learning) yang relatif mudah

diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih. Karena Lectora inspire memiliki antarmuka yang familiar dengan kita yang telah mengenal maupun menguasai Microsoft Office. (Muhammad Mas'ud, 2012:3). Media yang akan digunakan peneliti disini yaitu software lectora inspire. Lectora inspire merupakan software pengembangan belajar elektronik (e-learning) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih. Pada penelitian yang telah dilakukan media lectora inspire mempunyai potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional.

(Rizaleni, E. A, 2016) Merujuk dari pemaparan tentang lectora inspire oleh peneliti terdahulu penulis menyimpulkan bahwa lectora inspire memiliki potensi besar yang efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik yang mana persamaan yang akan dilakukan yaitu media yang akan dipakai dan perbedaannya yaitu target objek penelitian serta materi yang akan dikembangkan. Rob Phillips (1997:8) menjelaskan makna interaktif sebagai suatu proses pemberdayaan peserta didik untuk mengendalikan lingkungan belajar. Dalam konteks ini lingkungan belajar yang dimaksud adalah belajar dengan menggunakan komputer. Klasifikasi interaktif dalam lingkup multimedia pembelajaran bukan terletak pada sistem hardware, tapi lebih mengacu pada karakteristik belajar peserta didik dalam merespon stimulus yang ditampilkan layar monitor komputer.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode Reserch and Development. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode (R&D) Reserch and Development, dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berupa aplikasi lectora inspire sebagai media pembelajaran, yang tujuannya untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang berbentuk media interaktif, dimana didalamnya berisikan materi dan kuis.

Pada penelitian ini dikembangkan media pembelajaran yang bersifat interaktif. Subjek uji coba dalam penelitian ini dilakukan pada hari Selasa, 1 Juni 2021 yaitu peserta didik kelas 4 MI NU 21 Pucangrejo Gemuh Kendal. Pengembangan dilaksanakan pada mata pelajaran IPA materi alat indera manusia. Langkah tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan, peneliti. Dengan demikian langkah-langkah penggunaan Research and Development (R&D) dibatasi sebagai berikut : potensi dan masalah, pengumpulan data, desain media pembelajaran interaktif berbantu

software lectora inspire pada materi alat indera manusia, validasi media pembelajaran interaktif berbantu software lectora inspire pada materi alat indera manusia, revisi media pembelajaran interaktif berbantu software lectora inspire pada materi alat indera manusia , uji coba media pembelajaran interaktif berbantu software lectora inspire pada materi alat indera manusia, media pembelajaran interaktif berbantu software lectora inspire pada materi alat indera manusia final.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif berbantu software lectora inspire. Data hasil setiap tahapan yaitu pertama potensi dan masalah dari hasil observasi awal didapat hasil bahwa dalam proses belajar mengajar belum memanfaatkan fasilitas sekolah seperti wifi, proyektor dan lab komputer yang mana bisa dimanfaatkan sebagai sarana tambahan sumber belajar, selain itu didapat fakta bahwa tidak semua peserta didik memenuhi standar KKM. Tahap selanjutnya yaitu pengumpulan data, mengumpulkan sumber referensi seperti jurnal-jurnal matematika yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif yang berbantu software lectora inspire pada materi alat indera manusia. Setelah data terkumpul dilanjutkan mendesain produk media pembelajarannya. Desain produk pengembangan media pembelajaran interaktif yang berbantu software lectora inspire pada materi alat indera manusia terdiri dari materi dan latihan soal. Dilanjutkan validasi desain, validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media :

a) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kelengkapan materi, kebenaran materi, dan sistematika materi. Diperoleh hasil bahwa media pembelajaran layak dan siap digunakan dengan kriteria lumayan baik.

Hasil ahli materi

Skor rata-rata	Kriteria	Keterangan
3,0	Lumayan baik	Revisi

b) Validasi ahli media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji kemenarikan dan penyajian pada media pembelajaran Diperoleh hasil bahwa media pembelajaran layak dan siap digunakan dengan kriteria baik.

Hasil ahli media

Skor rata-rata	Kriteria	Keterangan
3,5	baik	Tidak revisi

Setelah desain produk divalidasi melalui penilaian ahli materi, dan ahli media, peneliti melakukan revisi terhadap desain produk yang dikembangkan berdasarkan masukan- masukan ahli tersebut.

a. Revisi ahli materi

- Sebaiknya materi lebih terperinci dan lengkap
- Materi terlalu sedikit

b. Revisi ahli media

- Pada bagian soal latihan tidak muncul nilai
- Penggunaan tombol kurang maksimal
- Keseluruhan media cukup baik

Selanjutnya setelah dilakukan perbaikan desain dan dinyatakan valid maka dilakukan uji coba produk. Hasil uji coba terkait kemenarikan dilakukan melalui uji kelompok kecil mengalami peningkatan rata-rata skor pada aspeknya, perbandingan hasil uji coba

Responden	Jumlah skor	Skor kelayakan	Kriteria
1	30	3.0	C
2	35	3.5	B
3	31	3.1	B
4	36	3.6	B
5	33	3.3	B

Hasil dari uji coba kelompok kecil yang di ujikan kepada 5 peserta didik dengan perolehan kriteria baik. Dari perolehan tersebut maka media dinyatakan baik digunakan sehingga tidak ada revisi kembali. Analisis di atas kesimpulan peneliti bahwa perlu adanya pengembangan-pengembangan media pembelajaran sehingga nanti diharapkan bisa meningkatkan kemampuan maupun motivasi belajar IPA peserta didik.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbant aplikasi lectora inspire yang dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media. Ditinjau dari

respon peerta didik terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memperoleh kriteria baik. Berdasarkan kesimpulan diatas maka penulis menyarankan kepada peneliti agar dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantu aplikasi lectora inspire diharapkan kepada peneliti lain agar dapat dikembangkan media lain dengan materi alat indera manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- Linda, R., Noer, A. M., & Oktavianti, N. A. (2016). Development of Lectora Inspire as Interactive Multimedia Chemistry Learning in Senior High School. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 8(3), 188–196.
- Mas'ud, Muhammad, *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*, Yogyakarta:Shonif, 2012
- Rob Phillips. (1997). *The Developer's Handbooks to Interactive Multimedia: A Practice Guide for Educational Applications*. London: Kogan Page Limited.
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran*, 20(1), 9–16.
- Zuhri, M. S., & Rizaleni, E. A. (2016). Pengembangan Media Lectora Inspire dengan Pendekatan Kontekstual pada Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 5(2), 113–119.