



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN *LECTORA INSPIRE* PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR

Sherli Pentianasari¹, Deni Adi Putra², Badruli Martati³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Surabaya, Indonesia

Email: ¹sherli.pentianasari-2019@fkip.um-surabaya.ac.id

²deniadiputra@um-surabaya.ac.id

³badrulimartati@um-surabaya.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Lectora Inspire* pada pembelajaran IPAS yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan 4-D. Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 2 Surabaya dengan subjek penelitian yaitu kelas IV yang terdiri dari 24 peserta didik. Berdasarkan hasil dari penelitian, media pembelajaran yang dikembangkan yang telah teruji dan divalidasi oleh ahli materi memperoleh rata-rata sebesar 97,66%, ahli media memperoleh rata-rata sebesar 95,99%, sehingga rata-rata kevalidan media pembelajaran adalah 96,83%. Media pembelajaran juga dinilai praktis digunakan oleh guru dengan persentase yang diperoleh sebesar 99% dan hasil persentase kepraktisan oleh peserta didik yang diperoleh sebesar 93%. Media pembelajaran juga efektif digunakan dengan persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh sebesar 91,66%. Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat valid, sangat praktis, dan sangat baik dan dinyatakan layak digunakan pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata kunci: IPAS; Kurikulum Merdeka; *Lectora Inspire*; Media Pembelajaran.

Abstract: This study aims to develop interactive learning media assisted by *Lectora Inspire* in science learning that are valid, practical, and effective. This research is a development research using the 4-D development model. This research was carried out at SD Muhammadiyah 2 Surabaya with the research subject being class IV which consisted of 24 students. Based on the results of the research, learning media developed that have been tested and validated by material experts obtain an average of 97.66%, media experts obtain an average of 95.99%, so that the average validity of learning media is 96.83%. Instructional media are also considered practical for use by teachers with a percentage obtained of 99% and the results of the percentage of practicality by students obtained by 93%. Learning media is also used effectively with the percentage of classical completeness obtained by 91.66%. From the results of the study, it can be concluded that the learning media developed obtained very valid, very practical, and very good criteria and were declared suitable for use in IPAS learning in elementary schools.

Keywords: IPAS; Independent Curriculum; Lectora Inspire; Learning Media.

PENDAHULUAN

Pada abad 21 ini merupakan *euphoria* awal kemajuan teknologi yang terjadi dengan sangat pesat disetiap perkembangannya. Sesuai dengan julukannya, abad 21 disebut sebagai masa pengetahuan atau *knowledge age* (Robbia & Fuadi, 2020). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tentu memberi pengaruh penting terhadap seluruh aspek kehidupan manusia, tak terkecuali pada bidang pendidikan dan pembelajaran. Pendidikan abad ke-21 mengintegrasikan kecakapan yang dimiliki siswa, diantaranya kecakapan pengetahuan, kecakapan keterampilan, kecakapan sikap, dan kecakapan penguasaan teknologi informasi dan komunikasi, Kemdikbud (dalam Ramdani et al., 2019). Perkembangan ilmu pengetahuan melalui konsep berbasis teknologi informasi akan menjadi sebuah transformasi di dunia pendidikan konvensional ke bentuk digital, baik dari segi isi materi, media, bahkan sistemnya (Apsiswanto & Nanda, 2020). Diharapkan semua pihak di dunia pendidikan yang terlibat dapat menyeimbangkan dan menerapkan kemajuan teknologi guna meningkatkan efisiensi dan efektivitasnya dalam pembelajaran.

Pembelajaran adalah usaha atau proses membelajarkan peserta didik agar mereka cakap dalam mengembangkan dan mengkonstruksi pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki pada suatu lingkungan belajar (Pentianasari & Firmannandya, 2022). Pembelajaran di sekolah akan selalu bertransformasi sesuai perkembangan zaman, sehingga pembelajaran banyak mengarah ke pemanfaatan teknologi guna memaksimalkan penyampaian materi pembelajaran. Selain mengajar, guru dituntut untuk mampu menyelaraskan pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas berbasis teknologi (Pentianasari et al., 2022). Guru harus mengembangkan keterampilan atau kemampuannya untuk membuat media pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran memerlukan sebuah perantara atau pengantar untuk menyampaikan pesan atau materi yang akan dikomunikasikan yang disebut sebagai media pembelajaran. Media adalah segala komponen

yang digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat memicu perasaan, merangsang pikiran, perhatian, dan minat peserta didik supaya proses belajar berjalan optimal (Ramli, 2012). Fungsi utama media dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk mempengaruhi suasana maupun kondisi lingkungan belajar oleh alat yang telah dirancang guru supaya siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan (Setiawan, 2017). Pemilihan media pembelajaran yang baik harus sesuai dengan fungsi utama media, untuk terciptanya interaksi, dan motivasi belajar bagi peserta didik (Rohayu et al., 2021). Penggunaan media berbasis teknologi mampu meningkatkan kemampuan dan kecakapan peserta didik untuk memahami pembelajaran dibandingkan tanpa adanya media dan menggunakan pendekatan ceramah saja (Faradita, 2020).

Indonesia selalu berupaya memperbaiki kualitas dan mutu pendidikan dalam rangka menyongsong generasi emas 2045 dan seterusnya. Berbagai perubahan telah dilakukan agar terciptanya kemajuan dalam bidang pendidikan, khususnya kurikulum. Hadirnya kurikulum “Merdeka Belajar” yang digagas dan ditetapkan oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Nadiem Makarim kini menjadi angin segar bagi dunia pendidikan Indonesia, yang mana konsep dasar dari Merdeka Belajar yakni menciptakan kebebasan belajar dan berpikir sesuai minat dan bakat peserta didik. Kurikulum Merdeka Belajar merupakan bentuk penyempurnaan dari refleksi dan evaluasi kurikulum 2013 atau kurikulum sebelumnya. Kurikulum Merdeka ini sangat memudahkan pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajarnya karena dinilai lebih ringkas dan komprehensif.

Adanya pergantian kurikulum baru kini telah digalakkan dan mulai diterapkan di sekolah-sekolah penggerak. Mendukung transformasi pendidikan di Indonesia dengan mempersiapkan dan mencetak generasi masa depan yang unggul dan ber karakter adalah tujuan digagasnya Kurikulum Merdeka (Angga et al., 2022).

Pada Kurikulum Merdeka yang

sedang dideseminasikan di sekolah dasar saat ini, terdapat konsep pembelajaran terpadu yang memadukan antara lain 2 (dua) mata pelajaran, yakni IPA dan IPS. Keterpaduan antara IPA dan IPS ini disebut sebagai Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah mata pelajaran yang mempelajari fenomena alam semesta yang berkaitan dengan kehidupan dan hasil kegiatan manusia yang meliputi pengetahuan, konsep, gagasan, dan prinsipnya melalui serangkaian proses ilmiah (Suciutari et al., 2013). Pada pembelajaran IPA, siswa dituntut untuk mampu mempelajari diri sendiri, alam sekitar, serta mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-harinya (Putra, 2018). Sedangkan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu bidang pengkajian yang meliputi gejala dan masalah sosial (Wahab & Dkk, 2014). Pembelajaran IPS ini lebih mengarah pada bidang-bidang praktis untuk mempelajari gejala serta masalah sosial yang terdapat di lingkungan sekitar. Dengan adanya mata pelajaran IPAS diharapkan peserta didik dapat mempelajari diri sendiri, alam sekitar, dan lingkungan sosial, serta dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

SD Muhammadiyah 2 Surabaya merupakan salah satu sekolah terakreditasi "A" dan merupakan sekolah penggerak yang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka di kelas I dan IV. Terdapat sarana berupa LCD Proyektor dan prasarana yang mendukung peserta didik kelas IV di SD Muhammadiyah 2 Surabaya berupa fasilitas buku siswa Kurikulum Merdeka kelas IV untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa di SD Muhammadiyah 2 Surabaya selama ini media pembelajaran yang sering digunakan adalah papan tulis dan alat peraga sederhana. Media yang digunakan oleh guru dinilai belum terlalu efektif karena belum membuat siswa tertarik penuh pada informasi atau materi yang disampaikan. Pada pembelajaran IPAS, siswa kurang memahami materi yang disampaikan dan cenderung mudah timbul rasa bosan ketika hanya diminta untuk memperhatikan saja tanpa adanya *feedback* atau timbal balik karena perhatian guru yang kurang merata. Diketahui hasil belajar siswa dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni sebesar 75. Oleh karena itu,

peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan variatif pada pembelajaran IPAS supaya proses pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien.

Dari pemaparan tersebut, diperlukannya media pembelajaran interaktif yang dapat membuat siswa lebih mudah memahami informasi yang dipaparkan oleh guru serta membuat siswa tertarik penuh selama proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu yang penyampaianya berbasis multimedia yang dapat mendukung menjabarkan pesan dan informasi dalam pembelajaran serta tercipta interaksi kepada penggunanya (Dewi et al., 2018). Pengembangan media pembelajaran ini memanfaatkan teknologi yakni dengan menggunakan *software Lectora Inspire* 18 dengan jenis multimedia interaktif, yang mana multimedia ini gabungan dari beberapa unsur media seperti teks, gambar, audio, dan video dan diformat menjadi kesatuan yang utuh.

Lectora Inspire sangat cocok digunakan sebagai media *e-learning* dengan materi uji interaktif tanpa harus bisa bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh Tri-vantis Corporation, Muhammad Mas'ud (dalam Hermawan & Agung, 2018). *Lectora Inspire* merupakan program aplikasi yang berfungsi untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran (Shalikhah et al., 2017). *Lectora Inspire* dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dan dikemas secara menarik dengan disertai teks, gambar, audio, maupun video (Syawaluddin et al., 2019). *Lectora inspire* ini relatif mudah untuk dipelajari dan diterapkan karena tidak diperlukannya pemahaman bahasa pemrograman yang canggih ataupun *coding* dalam pembuatannya, sehingga dapat mempermudah guru dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran ini.

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar harus layak digunakan, supaya bisa memberi manfaat bagi peserta didik. Nieveen menyatakan bahwa, terdapat tiga aspek yang perlu diperhatikan dalam menilai kualitas produk dari penelitian pengembangan, yaitu: (1) validitas (*validity*) yakni produk perangkat pembelajaran dikatakan berkualitas baik dan dilihat berdasarkan pada materi (validitas isi) dan semua

komponen harus secara konsisten dihubungkan antara satu sama lain (validitas konstruk); (2) kepraktisan (*practicality*) yang dinilai dari kemudahan dari produk perangkat pembelajaran yang ditunjukkan oleh hasil respon guru dan siswa; dan (3) keefektifan (*effectiveness*) yang dinilai berdasarkan kebermanfaatan produk sesuai fungsinya yang ditunjukkan melalui tes hasil belajar yang sesuai dengan KKM (Nieveen, 1999). Pada penelitian pengembangan ini, media pembelajaran yang dihasilkan dapat ditinjau dari validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya.

Media pembelajaran interaktif berbantuan *Lectora Inspire* ini juga sesuai dan relevan dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Arif et al., 2021), dengan judul “Media Pembelajaran IPA *Lectora Inspire* Berbasis Inkuiri Daur Hidup Hewan Kelas IV SDN 44 Kalumbuk Padang”. Hasil penelitian berdasarkan hasil uji validasi materi, desain, dan bahasa, Media *Lectora Inspire* sangat valid digunakan secara keseluruhan, didapatkan hasil uji validasi dengan persentase 91,36% berada pada angka 3,53 dengan kategori sangat valid dan layak. Uji validasi desain media berada pada persentase 85,7%, validasi materi 97,5%, sedangkan uji validasi bahasa berada pada persentase 90,9%. Uji praktikalitas respon siswa, dengan subjek siswa kelas IV SDN 44 Kalumbuk kota Padang yang berjumlah 30 orang siswa berada pada persentase 94,58% dan respon guru dengan 2 orang observer 97,33% dengan kategori sangat praktis. Penelitian selanjutnya juga dilakukan oleh (Muthaharoh et al., 2019), dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* pada Kelas IV SDN Cilegon 1”. Hasil penelitian dari skor rata-rata validasi tim ahli diperoleh dengan persentase 92,74% yang termasuk dalam kriteria “sangat layak”, hasil skor rata-rata siswa tanggapan dengan persentase 94,07% termasuk dalam kriteria “sangat layak”, dan hasil skor rata-rata post test 88 yang telah mencapai nilai KKM dalam kriteria “sangat baik”.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Lectora Inspire* pada pembelajaran IPAS yang valid, praktis, dan efektif pada kelas IV di SD Muhammadiyah 2 Surabaya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti secara umum adalah bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Model penelitian pengembangan media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire* yang digunakan adalah model pengembangan 4-D (*Four-D*). Model ini dikembangkan oleh Thiagarajan, dan model penelitian ini terdiri dari 4 tahapan, yang disingkat sebagai 4-D, yang merupakan singkatan dari Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), dan Penyebaran (*Dessmination*) (Sugiyono, 2019). Tahap pengembangan media pembelajaran interaktif ini hanya sampai tahap pengembangan (*Development*). Tahap penyebaran (*Dessminate*) tidak dilakukan oleh peneliti di pengembangan kali ini dikarenakan terhalang oleh keterbatasan waktu serta media yang dikembangkan tidak dalam skala luas, misalnya di kelas lain atau sekolah lain maupun oleh guru yang lain.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 2 Surabaya tahun ajaran 2022/2023, dengan subjek dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah 2 Surabaya yang berjumlah 24 orang siswa. Sementara itu, objek dalam penelitian pengembangan media interaktif ini yaitu media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire* 18 pada materi “Transformasi Energi” yang terdapat di BAB 4 pembelajaran IPAS. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini meliputi lembar validasi berupa aspek kelayakan isi (materi) dan kelayakan desain (media), lembar angket kepraktisan yang meliputi respon guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar.

Media pembelajaran interaktif berbantuan *Lectora Inspire* yang dikembangkan di uji validitasnya terlebih dahulu oleh tim ahli. Angket validasi pada penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan skala likert. Jenis data yang dikumpulkan pada

penelitian ini berupa data kualitatif yang diubah menjadi kuantitatif.

Untuk mengetahui persentase validitas media *Lectora Inspire* yang dikembangkan dapat digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Skor

f = Jumlah Skor yang Diperoleh

n = Jumlah Skor Maksimal

100% = Konstanta

(Akbar, 2017)

Media pembelajaran *Lectora Inspire* yang dikembangkan kemudian dinilai kepraktisannya dengan menggunakan angket respon peserta didik dan guru. Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kualitatif yang kemudian diubah menjadi kuantitatif dengan melakukan pengubahan nilai mengikuti tabel berikut ini:

Keefektifan media pembelajaran interaktif berbantuan *Lectora Inspire* yang dikembangkan dianalisis melalui data pengukuran hasil belajar peserta didik peserta didik dikatakan berhasil, apabila memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan dengan

nilai KKM yaitu 75. Persentase ketuntasan klasikal dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{T}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Ketuntasan Klasikan

T = Banyak Peserta Didik yang Tuntas

n = Banyak Peserta Didik

100% = Konstanta

(Akbar, 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbantuan *Lectora Inspire* pada pembelajaran IPAS dengan materi Transformasi Energi di kelas IV Sekolah Dasar. Materi pembelajaran yang disajikan dalam media pembelajaran yakni terdiri dari: 1) pengertian energi, 2) bentuk-bentuk energi, 3) sumber energi, 4) transformasi bentuk energi. Disertai juga dengan latihan soal evaluasi pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berikut tampilan media yang telah dikembangkan:



Gambar 1. Halaman Utama



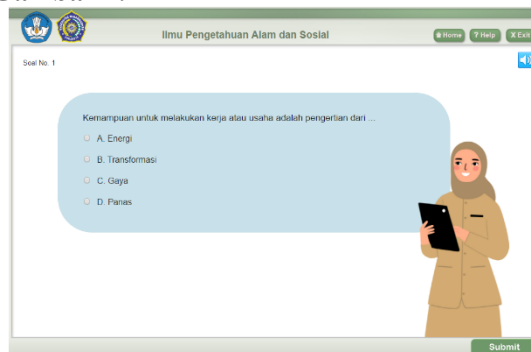
Gambar 2. Menu Tujuan Pembelajaran



Gambar 3. Menu Materi



Gambar 4. Menu Materi: Bentuk-bentuk Energi

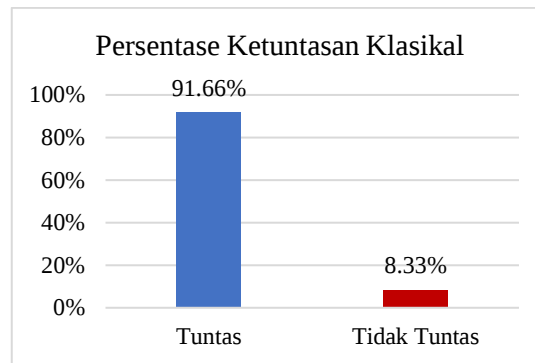


Gambar 5. Menu Soal Evaluasi

Hasil Keefektifan Media Pembelajaran *Lectora Inspire*

Keefektifan media pembelajaran dilihat dari tes hasil belajar yang diberikan kepada peserta didik setelah materi pembelajaran telah selesai dipelajari dengan menggunakan media pembelajaran *Lectora Inspire*. media pembelajaran digunakan pada

peserta didik kelas IV di SD Muhammadiyah 2 yang berjumlah 24 siswa. Dari tes hasil belajar yang telah diberikan kepada peserta didik diperoleh sebanyak 22 orang tuntas dan 2 orang tidak tuntas dengan rata-rata yang diperoleh adalah 89,16. Persentase ketuntasan klasikal dari peserta didik dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 6. Diagram Persentase Ketuntasan Klasikal

Berdasarkan diagram diatas, dapat dilihat persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 91,66%. Hasil ini berada pada rentang $P > 80$ dengan kriteria sangat baik. Sehingga media pembelajaran interaktif berbantuan *Lectora Inspire* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Pembahasan

Penentuan kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Lectora Inspire* ini melalui penilaian kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian ahli materi ditinjau dari aspek isi materi, tampilan, efek media, dan kelayakan isi dan bahasa, sedangkan penilaian ahli media ditinjau dari aspek tampilan dan program, kemanfaatan produk, efek media, dan kelayakan isi dan bahasa. Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi sebesar 97,66% dan ahli media sebesar 95,99%. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-rata persentase kevalidan adalah 96,83% dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Lectora Inspire* yang dikembangkan dikategorikan sangat valid. Hasil ini sesuai dengan penelitian Muttaqin et al., (2020), yang menunjukkan bahwa rata-rata hasil validasi media sebesar 91,36% dengan kategori sangat valid dan layak. Dengan uji validasi materi berada pada presentase 80,64%, validasi desain media sebesar 82,50%

Kepraktisan media ditinjau berdasarkan penilaian pengguna media oleh guru dan peserta didik dari aspek isi materi, tampilan dan program, kemanfaatan produk, efek media, dan kelayakan isi dan bahasa. Hasil kepraktisan media yang diperoleh dari angket respon guru menunjukkan rata-rata persentase sebesar 99% dan angket respon peserta didik menunjukkan rata-rata persentase yang

diperoleh sebesar 93%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Lectora Inspire* yang dikembangkan dikategorikan sangat praktis. Hasil ini sesuai dengan penelitian Arif et al., (2021), yang mendapatkan persentase sebesar 94,58% dari uji praktikalisis respon siswa dan dari respon guru sebesar 97,33% dengan kategori sangat praktis. Diketahui bahwa, peserta didik mendapati sedikit kendala penggunaan media karena terbatasnya komputer atau *laptop* yang tersedia, namun bisa diatasi dengan peserta didik secara berkelompok dan bergantian menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Lectora Inspire*.

Keefektifan media dapat ditinjau apabila telah memenuhi syarat berikut, yakni: (1) dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa, (2) hasil kerja kolaborasi yang baik, dan (3) respon positif siswa (Naila, 2020). Berdasarkan tes hasil belajar peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan *Lectora Inspire* yang telah dilakukan mendapat persentase persentase memperoleh ketuntasan klasikal sebesar 91,66% dengan kategori sangat baik. Hal ini sesuai dengan penelitian Astutik et al., (2016), yang mendapat persentase ketuntasan belajar sebesar 94,87% dengan kategori sangat baik setelah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif berbantuan *Lectora Inspire*.

Dari hasil keseluruhan, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Lectora Inspire* yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif serta dinyatakan layak digunakan pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Kepraktisan media pembelajaran interaktif berbantuan *Lectora Inspire* pada pembelajaran IPAS mendapatkan kriteria sangat praktis dan layak digunakan dengan hasil angket respon guru sebesar 99% dan angket respon peserta didik sebesar 93%.

Efektivitas media pembelajaran interaktif berbantuan *Lectora Inspire* pada pembelajaran IPAS mendapatkan kriteria sangat baik dan layak digunakan dengan presentase tuntutan klasikal sebesar 91,66%.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, terdapat beberapa saran dari peneliti, yaitu: guru diharapkan bisa memanfaatkan media *Lectora Inspire* sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran dan dapat memberi variasi belajar bagi siswa agar siswa tidak mudah bosan dengan penyampaian yang dilakukan oleh guru, karena semakin baik, kreatif, dan bervariasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru, maka akan semakin berdampak baik bagi pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian pengembangan media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire* ini dapat dijadikan sebagai referensi bahan penelitian serta diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengunggah aplikasi pada *playstore* agar memudahkan peserta didik untuk mendownload aplikasi dengan aman, serta dikembangkan lagi pada mata pelajaran lainnya dengan materi yang berbeda. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat membuat media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire* lebih baik lagi dalam segi proporsi seperti ukuran font yang disesuaikan, ukuran gambar, serta kelengkapan fitur dalam media, *games*, dan lainnya. Karena didalam aplikasi media *Lectora Inspire* ini terdapat fitur-fitur yang menarik untuk ditampilkan dalam media pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Angga, Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum

2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>

- Apsiswanto, U., & Nanda, A. P. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Kalirejo. *Jurnal Multimedia Dan Android (JMA)*, 1(1), 1–10.
- Arif, A., Enjoni, & Yanto, F. (2021). Media Pembelajaran IPA Lectora Inspire Berbasis Inkuiri Daur Hidup Hewan Kelas IV SDN 55 Kalumbuk Padang. *Jurnal CERDAS Proklamator*, 9(1), 20–27.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37301/jcp.v9i1.75>
- Astutik, M., Rusimanto, P. W., & Teknik. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Di Smk Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 107–114.
- Budi, A. B. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Lectora Inspire pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pengoperasian Transaksi Online Kelas X MP 1 Di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(1), 1–7.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/JPAPUNESA/article/view/26446>
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal PenSil*, 7(2), 95–104.
<https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>
- Faradita, M. N. (2020). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Ipa di SD Tawang Sari. *Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Millenial*, 309–317.
<http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/4836>

- Hermawan, B. D., & Agung, Y. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Lectora Inspire pada Mata Pelajaran Teknik Kerja Bengkel di SMK Negeri 1 Driyorejo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 7(1), 49–56.
- Irawan, D. B. (2020). Pengembangan Media Berbasis Komputer Lectora Inspire dalam Pembelajaran Subtema Lingkungan Sosialku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 188–197. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n3.p188-197>
- Muthaharoh, F., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Pada Kelas IV SDN Cilegon 1. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 74–85. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v7i2.1716>
- Muttaqin, M. Z., Siswono, T. Y. E., & Lukito, A. (2020). Pengembangan Multimedia Lectora Inspire untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Ruang. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 495–511. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.259>
- Naila, I. (2020). The Effectiveness of Science Project Learning based on Entrepreneurship Model to Improve Elementary Students' Collaborative Skills. *Mimbar Sekolah Dasar*, 7(3), 348–361. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v7i3.28676>
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to Reach Product Quality. In *University of Twente*. London: Kluwer Academic Publishers. <https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7>
- Pentianasari, S., Amalia, F. D., Martati, B., & Fithri, N. A. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter pada Siswa Sekolah Dasar melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal PGSD*, 8(1), 58–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.32534/jps.v8i1.2958>
- Pentianasari, S., & Firmannandya, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V-F di SDN Tanah Kalikedinding V Surabaya. *Membangun Karakter Dan Budaya Literasi Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di SD*, 534–551. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/14944/5456>
- Putra, D. A. (2018). Pembelajaran Berbasis CTL dan Inkuiri untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 2(2), 55–67. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/else.v2i2.1835>
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Hadisaputra, S., & Zulkifli, L. (2019). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Ipa Yang Mendukung Keterampilan Abad 21. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 5(1). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v5i1.221>
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Robbia, A. Z., & Fuadi, H. (2020). Pengembangan Keterampilan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik di Abad 21. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 117–123. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.125>
- Rohayu, Deni Adi Putra, & Kunti Dian Ayu Afiani. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Inventa*, 5(1), 30–46. <https://doi.org/10.36456/inventa.5.1.a2623>
- Setiawan, F. (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar dengan Menggunakan Media Gambar Berseri. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 1(1), 26–37. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/else.v2i2.1835>

- 1/else.v1i1.867
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Suciutari, N. P. D., Wiarta, I. W., & Putra, M. (2013). Model Pembelajaran Accelerated Learning Berfasilitas Multimedia Berpengaruh terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus III Kecamatan Semarapura. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1192/1055>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Syawaluddin, A., Makkasau, A., & Jamal, I. F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SDN 197 Sapolohe Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 3(3), 294–306. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26858/jkp.v3i3.10236>
- Wahab, A. A., & Dkk. (2014). *Konsep Dasar IPS*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.