



## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire pada Mata Pelajaran Geografi

Wahyuning Sasi, Saiful Amin

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Jl. Gajayana No. 50 Malang, Jawa Timur, 65144, Indonesia.

Correspondence should be addressed to Wahyuning Sasi; wahyuningsasi4@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran lectora inspire dan mengetahui kelayakan pada mata pelajaran geografi di SMA Sultan Agung Puger Jember, Indonesia. Model penelitian dan pengembangan (Research and Development) ini mengacu pada model ADDIE. Produk media yang dikembangkan divalidasi 1 ahli materi dan 1 ahli desain media. Selanjutnya media diujikan kepada 1 guru geografi dan 30 siswa kelas 10 IPS di SMA Sultan Agung Puger Jember yang sedang mempelajari materi Dinamika Litosfer dan dampaknya terhadap kehidupan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif yaitu statistik deskriptif dan analisis kualitatif meninjau tanggapan validator desain, materi, guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran lectora inspire memiliki tingkat kelayakan dari: ahli media sebesar 90 persen, ahli materi sebesar 95 persen, guru sebesar 95 persen, dan siswa sebesar 87 persen. Nilai rata-rata kelayakan media lectora inspire adalah sebesar 91,75 persen dan berada pada kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran lectora inspire layak digunakan sebagai media pembelajaran terutama pada mata pelajaran geografi materi Dinamika Litosfer dan Dampaknya Terhadap kehidupan.

*Keywords: research and development; instructional media; lectora inspire; geography lesson.*

### Pendahuluan

Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan adalah dengan memberikan pendidikan, kemauan, dan potensi seseorang. Dengan pendidikan, orang dapat menjadi lebih mengerti dan lebih tanggap terhadap perkembangan dan perubahan dalam teknologi dan ilmu pengetahuan. Masa depan suatu negara dapat ditentukan oleh seberapa berkomitmen masyarakat, negara, dan negara terhadap pendidikan nasional (Kurniawan & Agung, 2016). Oleh karena itu, pendidikan sangatlah penting bergantung pada teknologi dan informasi dalam proses pembelajaran (Amin et al., 2022).

Di SMA Sulta Agung Puger Jember mayoritas guru saat mengajar masih menggunakan metode pembelajaran ceramah, dan media yang digunakan adalah media konvensional dan PowerPoint. Kurangnya media pembelajaran yang dirancang untuk mendukung kegiatan belajar menyebabkan Siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi yang diberikan oleh guru. Akibatnya, siswa tidak

lagi ingin belajar dan terlibat dalam aktivitas di luar kelas (Saefuddin & Berdiati, 2019). Guru geografi mengatakan bahwa beberapa faktor yang menghambat keberhasilan siswa adalah sebagai berikut: kurangnya pengetahuan guru; kekurangan ketersediaan sumber daya pendidikan terpadu, seperti buku bacaan dan buku elektronik, yang membuat siswa tidak memiliki sumber belajar yang diperlukan untuk memahami materi yang disampaikan; dan penggunaan metode ekspositori yang masih digunakan saat ini.

Salah satu cara untuk membantu proses belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran dan harus dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Suryani et al., 2019). Menggunakan media pembelajaran yang tepat dan berbeda, sikap pasif siswa dapat diatasi. Media pendidikan berguna untuk mendorong minat belajar dan memungkinkan interaksi siswa pada dunia nyata, serta memungkinkan anak-anak belajar secara mandiri sesuai dengan minat dan kemampuan mereka. Ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran adalah dua masalah umum dengan penggunaan media pembelajaran. Para pendidik hanya memanfaatkan media secara minimal (Wijaya et al., 2018).

Media cetak, seperti buku teks, handbook, modul, majalah, surat kabar, dan lainnya sering digunakan dan didukung oleh alat-alat dasar seperti papan tulis dan spidol. Sebaliknya, media audio visual seperti kaset audio, TV, FM, dan media elektronik komputer, masih kurang digunakan (Komariah et al., 2022). Peneliti akan menggunakan program *lectora inspire* berdasarkan masalah di atas. Oleh karena itu, peneliti ingin menggunakan software utama *Lectora Inspire* untuk membuat media pembelajaran yang akan membantu proses pembelajaran dengan materi utama di muka litosfer dan dampaknya terhadap kehidupan. Ini akan membantu Siswa lebih aktif dan lebih tertarik untuk belajar. Guru dapat menggunakan program ini untuk menyampaikan materi dan sebagai media interaktif dalam pengembangan konten. Hal ini dikuatkan oleh penelitian Retnani, yang menemukan bahwa software *lectora* memudahkan guru membuat sumber pembelajaran elektronik karena mereka tidak perlu menguasai bahasa pemrograman yang kompleks (Retnani & Zuhdi, 2019).

Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, Media *lectora* dapat meningkatkan keinginan untuk belajar siswa, menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Wiyono, yang penelitian yang didorong oleh *lectora* menemukan bahwa media terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Wiyono, 2015). Pada studi yang dilakukan oleh para peneliti sebelumnya (Octavina & Susanti, 2021) dilakukan pada SMK, (Dari & Erita, 2021) penelitian pada sekolah dasar kelas 5, (Dahlia et al., 2022) melakukan penelitian di SMA pada mata pelajaran geografi, ketiga penelitian tersebut fokus pada kelayakan dan hasil belajar. Pada penelitian saat ini fokus pada kelayakan pengembangan media pembelajaran *Lectora Inspire*.

## **Metode**

### ***Lokasi dan Obyek penelitian***

Penelitian ini dilakukan di SMA Sultan Agung Puger Kabupaten Jember. Sekolah ini berlokasi di Kasiyan, Kecamatan Puger, Kabupaten Jember. Uji coba penelitian pengembangan media pembelajaran dilakukan pada kelas X IPS 2 yang memiliki 31 siswa terdiri dari 16 perempuan dan 15 laki-laki.

### ***Prosedur Pengembangan***

Branch mengembangkan model ADDIE sebagai subjek penelitian. Ini mencakup aspek analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. (Otoluwa et al., 2020).

### **Pengumpulan Data**

Pengumpulan data terdiri dari pertanyaan dalam bentuk checklist, wawancara yang digunakan sebagai data studi pendahuluan, observasi untuk memberikan gambaran tentang proses belajar di lokasi dan tempat, dan dokumentasi.

Empat instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu instrumen validasi ahli materi, validasi ahli desain media validasi ahli mata pelajaran (guru), dan instrumen uji coba produk yang digunakan oleh siswa SMA Sultan Agung Puger kelas X IPS 2. Tujuan dari instrumen ini adalah untuk mengumpulkan informasi tentang persyaratan pengembangan media pembelajaran.

### **Teknik Analisis Data**

Lembar validasi dilengkapi dan diisi ahli materi, ahli desain media, ahli mata pelajaran, dan siswa. Ini terdiri dari empat skor penilaian pada Tabel 1 (Sukardi, 2021).

Tabel 1. Empat Skor Penilaian

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Untuk mengetahui skor hasil data, menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2021).

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah total skor jawaban validator}}{\text{Jumlah total skor jawaban tertinggi}} \times 100 \quad (1)$$

Hasil yang diperoleh selanjutnya ditentukan tingkat kelayakan produk dengan kualifikasi pada Tabel 2.

Tabel 2. Tabel Kriteria Validitas

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	85,01% - 100,00 %	Sangat layak, dapat digunakan tanpa perubahan
2.	70,01 % - 85,00 %	Cukup layak, digunakan dengan beberapa perbaikan
3.	50,01 % - 70,00 %	Kurang layak, disarankan tidak digunakan karena memerlukan revisi besar.
4	01,00 % - 50,00 %	Tidak layak untuk digunakan

Data respon siswa didapatkan melalui angket yang dianalisis presentase kualifikasi dan menentukan kesimpulan apakah media pembelajaran lectora inspire layak digunakan atau tidak dengan materi *Dinamika litosfer dan dampaknya terhadap kehidupan*, menggunakan hitungan.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Respon Siswa}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100 \quad (2)$$

Jika 80% atau lebih dari respons siswa dapat dikategorikan positif untuk setiap aspek, respons mereka akan dianggap positif

## Hasil dan Pembahasan

### *Tahap Analisis*

Guru melaksanakan pembelajaran sesuai RPP, sebelum kegiatan belajar, guru memotivasi siswa dan bertanya tentang materi yang akan disampaikan. Namun, untuk memasuki inti pembelajaran geografi, metode ceramah masih digunakan dan terfokus pada buku LKS geografi. Guru sering memberi tugas kepada siswa untuk mengerjakan tugas dari buku LKS, yang menyebabkan siswa merasa kantuk dan tidak konsentrasi di kelas. Karena ketidakmampuan siswa dalam membaca, tidak ada antusiasme untuk belajar.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti sdi SMA Sultan Agung Puger, peneliti menemukan bahwa guru geografi mengalami keterbatasan media sekolah selama proses pembelajaran. Pada umumnya, guru hanya menggunakan alat sederhana seperti papan tulis, spidol, dan buku. Pendekatan yang dipilih oleh guru untuk menyampaikan informasi adalah ceramah, sementara informasi yang dicatat di papan tulis.

### *Perencanaan (Design)*

Sistem operasi yang digunakan berfungsi sebagai gambaran umum dari media pembelajaran lectora inspire materi dinamika litosfer dan dampaknya terhadap kehidupan. Dengan sub bab tenaga endogen,seisme, tektonisme dan dampaknya terhadap kehidupan kelas 10 IPS 2 . Latihan soal didalam media pembelajarann berisi soal model multiple choice yang terdiri dari 5 soal.

### *Pengembangan (Development)*

Media pembelajaran dibuat dan di rancang dengan beberapa tahapan sehingga menghasilkan produk multimedia interaktif, dilihat pada <https://drive.google.com/file/d/1tOdi7GiRbacr-zE8cVdqZF8uXQ-1L2-01/view?usp=drivesdk>. Tampilan media ini seperti website dan memiliki sub menu tersedia yang dapat dijalankan (Gambar 1). Media ini didistribusikan melalui android.



Gambar 1. Tampilan awal

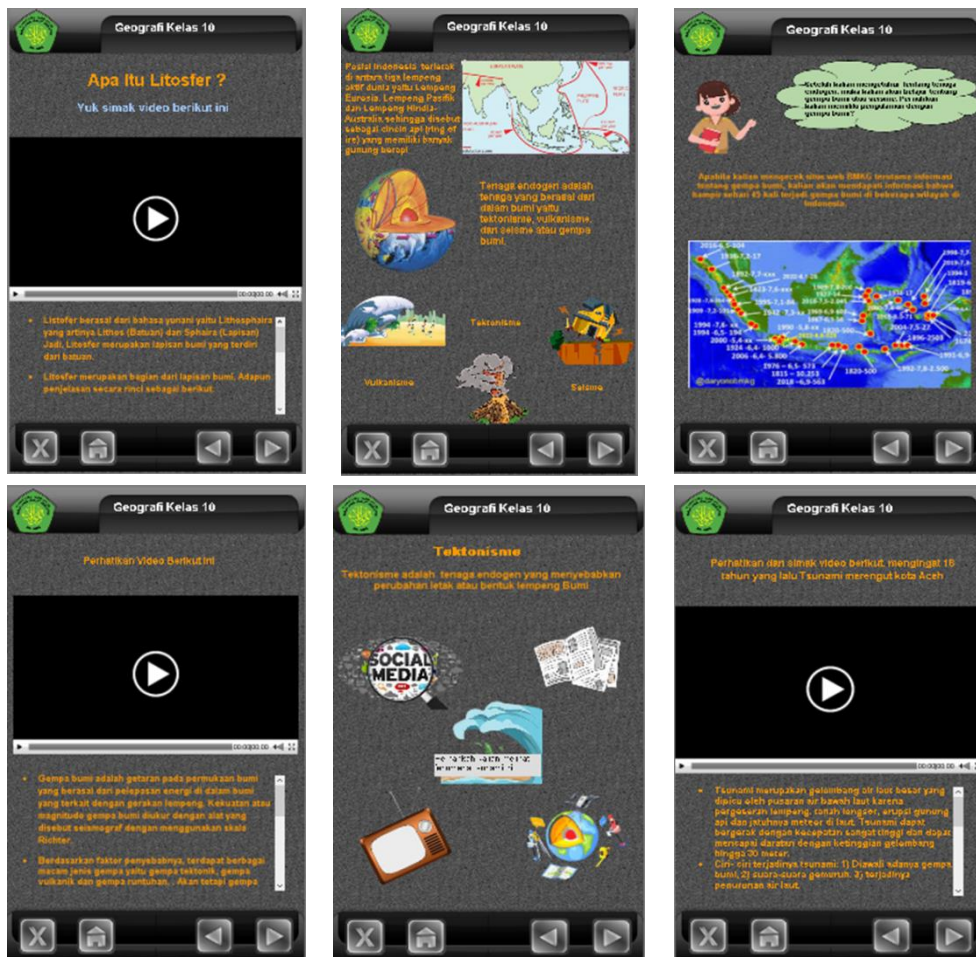
Bagian awal, berisi ucapan selamat belajar kepada pengguna dan terdapat tombol tujuan pembelajaran, materi, latihan soal dan profil pembuat. Gambar 2, terdapat tujuan pembelajaran yang harus dicapai dalam materi belajar pada Tenaga endogen,seisme, tektonisme dan pengaruhnya terhadap kehidupan.

Pada Gambar 3 ditampilkan materi data teks, peta, gambar, serta vdeo animasi tentang litosfer, Tsunami, dan gempa. Dalam video animasi yang disajikan ada suara over dikombinasikan dengan

suara latar belakang, sehingga pengiriman materi tidak berasal dari gambar dan video tetapi juga dijelaskan dengan suara over, tujuannya adalah untuk membuat lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi tentang tenaga endogen, seisme dan tektonisme.



Gambar 2. Tujuan Pembelajaran



Gambar 3. Materi dan Studi Kasus

Aktivitas evaluasi, pada Gambar 4, disesuaikan dengan hasil pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai. Ini bertujuan untuk mendorong siswa meningkatkan kemampuan mereka untuk memahami dan berpikir kritis, mengatasi masalah dan percaya diri dalam melakukan evaluasi (Muzaki & Mutia, 2023). Guru juga mengetahui pengetahuan siswa melalui jawaban yang diberikan selama evaluasi, serta menilai hasil belajar berdasarkan kegiatan evaluasi. Sedangkan Menu terakhir yaitu menu author berisi profil pembuat (Gambar 5).



Gambar 4. Latihan Soal



Gambar 5. Profil

### ***Implementasi (Implementation)***

Berdasarkan hasil validasi para ahli Secara keseluruhan, ahli materi mengevaluasi media pembelajaran Lectora Inspire dengan mendapatkan skor rata-rata 95%, yang menempatkannya dalam kategori "sangat layak"; Ahli desain produk memberikan skor rata-rata 90 % menempatkannya dalam kategori "sangat layak"; ahli pembelajaran memberikan skor rata-rata 95% kategori "sangat layak".

Setelah media pembelajaran telah direvisi, sebuah uji coba dilakukan pada siswa di kelas X IPS 2 untuk menentukan reaksi siswa terhadap media pembelajaran Lectora Inspire yang dikembangkan oleh penulis. Uji coba memperkenalkan media dilakukan; Setelah siswa menggunakan media, mereka diberikan kuesioner untuk diisi sebagai tahap dari kelayakan sumber daya belajar yang dibuat.

Berdasarkan data yang diperoleh dari kuesioner, siswa menerima skor rata-rata 87% untuk siswa yang berada dalam kategori "sangat layak".

### **Evaluasi (Evaluation)**

Setelah uji coba dilakukan di kelas, akan direvisi kembali jika siswa memberikan masukan atau komentar. Hasil penelitian pengembangan adalah produk media pembelajaran interaktif berbasis lectora inspire yang digunakan untuk pembelajaran geografi di kelas X IPS SMA. Media pembelajaran interaktif ini dikemas dalam *Mobile Learning*.

### **Kesimpulan**

Sebagai kesimpulan dari analisis data yang telah dilakukan oleh penulis bahwa sumber pembelajaran untuk mata pelajaran Geografi dikategorikan sangat baik dan layak digunakan. Tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis lectora inspire yang berfokus pada dinamika litosfer dan dampaknya terhadap kehidupan mendapat tanggapan yang positif. Rekomendasi penelitian harus dilakukan lebih banyak untuk mengembangkan penelitian yang akan datang. tentang bagaimana media pembelajaran memengaruhi hasil belajar pada siswa.

### **Daftar Rujukan**

- Amin, S., Sumarmi, S., Mkumbachi, R. L., Prastiyono, H., & Aliman, M. (2022). Development of mobile learning app based on Islamic and science integration to improve student learning outcomes. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 7(1), 219–235. <https://doi.org/https://doi.org/10.25217/ji.v7i1.2317>
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi aksara.
- Dahlia, D., Rianto, S., & Yuherman, Y. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis lectora inspire dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas X lintas minat pada mata pelajaran Geografi di SMAN 1 Padang Sago. *Jambura Geo Education Journal*, 3(2), 106–113. <https://doi.org/https://doi.org/10.34312/jgej.v3i2.16098>
- Dari, P. U., & Erita, Y. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi lectora inspire pada pembelajaran tema 8 Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3187–3202.
- Komariah, S., Chalid, S., & Bahri, H. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis lectora inspire terhadap hasil belajar pengetahuan bahan tekstil siswa Kelas X Tata Busana SMK Negeri 3 Pematang Siantar. *Pesona*, 2(1), 13. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/pesona.v2i1.33612>
- Kurniawan, A., & Agung, Y. A. (2016). Pengembangan media pembelajaran interaktif lectora inspire pada mata pelajaran teknik elektronika dasar untuk SMKN 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(3), 967–973.
- Muzaki, A. N., & Mutia, T. (2023). BUSPERAK: Menilik kebaruaran kurikulum merdeka melalui pengembangan bahan ajar. *Jambura Geo Education Journal*, 4(1), 1–11.
- Octavina, M. T., & Susanti, S. (2021). Pengembangan media interaktif program lectora inspire berbasis android pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa Kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 18(2), 142–151.
- Otoluwa, Y., Eraku, S., & Yusuf, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis lectora inspire yang diintegrasikan dengan camtasia studio pada mata pelajaran geografi materi sistem informasi geografi. *Jambura Geo Education Journal*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.34312/jgej.v1i1.4041>
- Retnani, O. A., & Zuhdi, U. L. H. A. Q. (2019). Pengaruh media berbasis lectora inspire terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik Kelas IV SDN Kampungdalem 1 Tulungagung. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 2591–2600.
- Saefuddin, H. A., & Berdiati, I. (2019). *Pembelajaran efektif*.
- Sukardi, H. M. (2021). *Metodologi penelitian pendidikan: Kompetensi dan praktiknya (edisi revisi)*. Bumi Aksara.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*.

Wijaya, A. H., Slamet, L., & Said, D. L. (2018). Pengaruh aplikasi lectors inspire berbasis ict sebagai media pembelajaran interaktif pada mata diklat sod terhadap hasil belajar siswa Kelas X Jurusan Teknik Komputer Jaringan SMKN 1 Tanjung Baru. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 2(2).