



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LECTORA INSPIRE MATERI TARI KREASI DAERAH

Wahyu Tri Lestari[✉], Atip Nurharini

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang,
Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima **Oktober
2021**

Disetujui **November
2021**

Dipublikasikan
Desember 2021

Keywords:

*learning media; SBdP
learning; lectora inspire
media*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis lectora inspire yang layak dalam pembelajaran SBdP. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and development (penelitian dan pengembangan) adaptasi dari Sugiyono, dengan langkah meliputi: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan revisi produk. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah teknik nontes meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 4 Sukorejo berjumlah 24 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis lectora inspire dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media dengan persentase komponen kelayakan isi materi oleh ahli materi 1 dan 2 yaitu 76,25% dan 75% dengan kriteria layak dan komponen penyajian media oleh ahli media 1 dan ahli media 2 yaitu 92,18% dan 96,87% dengan kriteria sangat layak. Simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis lectora inspire pada muatan SBdP layak digunakan dalam pembelajaran SBdP pada materi tari kreasi daerah.

Abstract

The purpose of this study is to develop appropriate lectora inspire-based learning media in SBdP learning. This research is a type of research and development (research and development) adaptation of Sugiyono, with steps including: potentials and problems, data collection, product design, design validation, design revision, and product revision. The data collection technique used is non-test techniques including observation, interviews, questionnaires, and documentation. The subjects of this study were 24 students of grade IV SDN 4 Sukorejo. The results showed that the lectora inspire-based learning media was declared feasible by material experts and media experts with the percentage of material content feasibility components by material experts 1 and 2, namely 76.25% and 75% with appropriate criteria and media presentation components by media experts 1 and experts. Media 2, namely 92.18% and 96.87% with very feasible criteria. The conclusion of this research is that learning media based on lectora inspire on SBdP content is suitable for use in SBdP learning on regional creation dance material.

© 2021 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Kabunan, RT 03/01, Ngadiwarno, Sukorejo, Kendal
E-mail: wahyulestari079@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penentu keberhasilan suatu bangsa yang memegang peran penting salah satunya dengan terlaksananya pendidikan formal disekolah yang melibatkan guru dan siswa beserta perangkat yang mendukung. Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia terutama peserta didik yang dilakukan dengan cara membimbing dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka (Widiastuti 2015). Terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi pencapaian akademik siswa seperti latar belakang, potensi dan intelektual itu sendiri (Musa 2015). Proses yang dilakukan dalam pendidikan bertujuan tidak lain untuk meningkatkan sumber daya manusia. Penyelenggaraan pendidikan memerlukan perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran yang matang agar hasilnya sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Pendidikan seni bertujuan: (1) memperoleh pengalaman seni berupa pengalaman apresiasi seni dan pengalaman ekspresi seni, (2) memperoleh pengetahuan seni, misalnya teori seni, sejarah seni, kritik seni dan lain-lain (Rusyana 2000: 7). Pendidikan seni tari juga menanamkan pengaruh yang bermanfaat dari kegiatan menari kreatif terhadap pembentukan kepribadian siswa, bukan untuk menciptakan tarian-tarian untuk pertunjukan (Eny 2014).

Media pembelajaran merupakan saluran komunikasi yang berperan penting dalam penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Astawa 2016). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan

bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran, guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran dapat pula meningkatkan perhatian siswa sehingga pembelajaran lebih menarik (Ismail 2016).

Software Lectora Inspire merupakan perangkat lunak Authoring Tool untuk pengembangan konten e-learning yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation, sebuah perusahaan dari Australia. Setelah diproduksi dan dirilis pada tahun 1999, pada tahun 2000 lectora menjadi software pertama sebagai sistem authoring AICC yang bersertifikat di pasar. Berkat pencapaian luar biasa ini Lectora semakin mendapatkan kredibilitas untuk penerimanya terutama dalam industry e-learning. Lectora Inspire dapat digunakan untuk membuat berbagai konten, diantaranya yaitu konten website, kursus pelatihan online, konten e-learning, game edukatif, dan presentasi interaktif. (Fasthea 2015). Media ajar berbasis ICT dengan aplikasi Lectora Inspire memungkinkan adanya optimalisasi keterlibatan seluruh indra siswa dapat menyajikan sebuah tampilan berupa teks dan multidimensional dengan simpulan secara interaktif (Zulfiati 2014). Keunggulan lectora yaitu mudah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Selain, itu lectora diciptakan untuk kebutuhan e-learning, sehingga dapat digunakan sebagai pembelajaran baik secara online maupun offline (Sugilar 2018). Cara penggunaannya sangat mudah karena hampir mirip dengan microsoft power point. Aplikasi lectora inspire ini dapat digunakan sebagai salah satu alternative aplikasi

untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa (Ghuraibeh 2012).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diperoleh data di lapangan bahwa pembelajaran Seni Tari di kelas IV sesuai dengan kurikulum 2013. Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan buku tematik yang dijadikan pegangan oleh guru. Saat pembelajaran tari kreasi daerah berlangsung, guru kurang optimal dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Kurang tersedianya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran. Guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran interaktif terutama dalam materi tari kreasi daerah. Proses pembelajaran materi tari kreasi daerah yang berlangsung kurang berlangsung secara optimal hal ini terlihat ketika guru sedang memberikan penjelasan materi secara verbal saja oleh guru siswa mengalami kebosanan

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dalam belajar sehingga siswa akan aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar dikelas dan mampu memperbaiki hasil belajar siswa. Salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok untuk mata pelajaran Seni Tari materi tari kreasi daerah yaitu dengan menggunakan media *Lectora Inspire*. Dengan menggunakan media *lectora inspire* kegiatan belajar mengajar akan menjadi menyenangkan karena dengan media *lectora inspire* materi pembelajaran dapat dikemas dalam bentuk tampilan yang menarik dengan adanya gambar yang bergerak dan terdapat video beserta soal evaluasi yang ada di dalam satu media pembelajaran. Pengoperasian software ini mudah, sebab tanpa menggunakan pemrograman rumit atau coding (Mas'ud,2012: 4). Pilihan tampilan dari

software yang beragam ditunjukkan dengan banyaknya template dan 23 jenis game flash yang tersedia. Penggunaan software ini sangatlah tepat, sebab berdaya tarik visual, auditoris, dan kinestetik sehingga pembelajaran dapat menyenangkan serta bermakna sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Oleh sebab itu, sesuai untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Munfaida, dkk dalam jurnal Pendidikan dasar yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Teks Narasi Sejarah Berbasis *Lectora Inspire* Peserta Didik Kelas V SD”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia berbasis *lectora* dan mengetahui hasil kelayakan multimedia berbasis *lectora* pada materi pembelajaran teks narasi sejarah. Langkah-langkah pengembangan multimedia interaktif berbasis *lectora* pada materi teks narasi sejarah. Sesuai dengan model pengembangan yang digunakan dengan melewati lima tahapan. Sehingga secara keseluruhan kategori layak untuk multimedia interaktif berbasis *lectora* pada materi teks narasi sejarah.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan desain dan menguji kelayakan media pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* Materi Tari Kreasi Daerah untuk siswa kelas IV SDN 4 Sukorejo.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan Sugiyono, dengan langkahlangkah yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) produk akhir.

Pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* Materi Tari Kreasi Daerah

Pembelajaran SBdP Siswa Kelas IV SDN 4 Sukorejo” ini, subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 4 Sukorejo yang berjumlah 24 siswa. Variabel dalam penelitian ini yaitu media Lectora Inspire Materi Tari Kreasi Daerah sebagai variable bebas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik non tes berupa observasi, dokumentasi, angket dan wawancara.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan pembelajaran media berbasis lectora inspire: (1) hasil pengembangan media Lectora Inspire Materi Tari Kreasi Daerah, (2) penilaian kelayakan media pembelajaran Lectora Inspire Materi Tari Kreasi Daerah.

Media lectora inspire ini merupakan media digital yang ditampilkan menggunakan komputer. Media ini berupa multimedia yang berisi perpaduan berbagai gambar, animasi, dan video. Media lectora berisi materi tari kreasi daerah untuk kelas IV SD. Pengembangan media pembelajaran lectora inspire pada materi tari kreasi daerah akan membantu guru dalam menyajikan materi yang dikemas secara menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran SBdP.



Gambar 1. Desain Media Pembelajaran berbasis lectora inspire

Hasil Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire

Penilaian kelayakan media pembelajaran lectora inspire diperoleh dari hasil

validasi ahli/dosen terhadap media pembelajaran lectora inspire, peneliti membuat instrumen kelayakan menggunakan skala likert yang telah ditetapkan oleh peneliti. Dalam penelitian dan pengembangan, skala Likert diterapkan untuk mengukur sikap, persepsi, pendapat, dan permasalahan objek, rancangan produk yang diciptakan atau dikembangkan (Sugiyono, 2015:160).

Pada penelitian ini angket disajikan dengan skala likert yang mempunyai pilihan respon skala empat yaitu sangat layak, layak, kurang layak, dan tidak layak. Pilihan respon skala likert empat mempunyai validitas respon lebih lengkap sehingga mampu mengungkap lebih jelas perbedaan sikap responden dalam penelitian. Lembar penilaian yang digunakan berupa angket dengan 15 butir penilaian kevalidan media. Aspek penilaian media terdiri dari beberapa aspek, diantaranya: (1) aspek tampilan, (2) aspek penggunaan, (3) aspek pemanfaatan. Aspek-aspek penilaian media tersebut dinilai dengan cara memberikan skor pada tiap indikator dari masing-masing aspek. Penilaian oleh ahli media mendapatkan respon positif pada setiap pertanyaan dengan persentase 92,18% dan 96,87% masuk dalam kategori sangat layak digunakan. Pada instrumen validasi ahli materi, lembar penilaian berupa angket dengan 20 butir penilaian mengenai aspek penilaian materi terhadap media. Penilaian oleh ahli materi mendapatkan respon pada setiap pertanyaan dengan persentase 76,25% dan 75% masuk dalam kategori layak digunakan.

Berdasarkan paparan tersebut, media pembelajaran berbasis *lectora inspire* yang telah dikembangkan dinyatakan memiliki kriteria layak oleh ahli materi dan ahli media dengan rata-rata persentase komponen kelayakan isi materi 76,25% dan 75% dari ahli materi, dan komponen penyajian media 92,18% dan 96,87%

dari ahli media. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis lectora inspire layak digunakan dalam pembelajaran SBdP.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian dari Ahli Media dan Ahli Materi

Validator/Ahli	Jumlah Skor	Presentase	Kriteria
Media 1	59	92,18 %	Sangat Layak
Media 2	62	96,87%	Sangat Layak
Materi 1	61	76,25%	Layak
Materi 2	60	75%	Layak

SIMPULAN

Berdasarkan analisis pembahasan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis lectora inspire, dapat disimpulkan bahwa: Pengembangan media pembelajaran berbasis lectora inspire meliputi perencanaan pembuatan produk, pembuatan desain atau *prototype*. Perencanaan pembuatan produk meliputi pemilihan materi dan perancangan desain media. Kemudian media divalidasi oleh ahli materi, ahli media. Media pembelajaran berbasis lectora inspire yang telah dikembangkan dinyatakan memiliki kriteria layak oleh ahli materi dan ahli media dengan persentase komponen kelayakan isi materi 76,25% oleh ahli materi 1 dan 75% dari ahli materi 2, dan komponen penyajian media 92,18% dari ahli media 1 dan 96,87% dari ahli media 2. Sehingga dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran SBdP materi tari kreasi daerah untuk siswa kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Widiastuti., dan M. N. Wangid. 2015. Pengembangan Multimedia Lectora Pada Pembelajaran Tematikintegratif Berbasis Character Building Bagi Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 5 (2) : 229-247.
- Depdikbud. (1999). *Konsep Pendidikan Kesenian, Panduan Teknis Sebagai Pelengkap Penataran Pendidikan Kesenian Bagi Guru Taman Kanak-kanak dan Guru SD di DKI Jakarta*. Jakarta: Depdikbud.
- Ghuraibeh, N.K. & Alsmadi, M.A. 2012. The Impact of Teaching Two Courses (Electronic Curriculum Design and Multimedia) on the Acquisition of Electronic Content Design Skills. *The International Journal of Multimedia & Its Applications (IJMA)*,4, 6-8.
- H. M. Zulfiati. 2014. Pengaruh Pembelajaran Ips Berbasis Ict (Information And Communications Technology) Dengan Aplikasi Lectora Inspire Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JIPSINDO*, vol. 1, vol. 1.
- H. Sugilar, I. Nuraida, F. S. Irwansyah, and M. A. Ramdhani. 2018. Algebraic experience material with lectora inspire. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*.
- I. N. W. Astawa. 2016. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*, vol. 5, no.2.
- Kusumastuti, Eny. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Seni Tari Terpadu Pada Siswa Sekolah: *Mimbar Sekolah Dasar*. Volume 1 No 1 2014.
- Kraus, Richard. (1969). *History of The Dance In Art And Education*. New Jersey: Prentice Hall inc. Englewod Cliffs

- Mas'ud, Muhammad. (2014). *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.
- N. Ismail. 2016. Pemanfaatan Media Kit Oleh Guru Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 4 Kota Singkawang". *Jurnal Ilmu Pengetahuan Fisika*. 1 (1).
- Rahyubi, Heri. 2012. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Majalengka: Referens.'
- Rusman. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta:Rajawali Pers.
- Rusyana, Yus. (2000). Tujuan Pendidikan Seni. Gelar: Jurnal Ilmu dan Seni STSI Surakarta: STSI Press
- Munfaida, Siti dkk. 2019. Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Teks Narasi Sejarah Berbasis Lectora Inspire Peserta Didik Kelas V SD. *FUNDADIKDAS*. 1 (1) : 1-13
- Musa, K., & Halim, H.A. 2015. Kemahiran Interpersonal Guru dan Hubungan dengan Pencapaian Akademik Pelajar (Interpersonal Teacher Skill and It's Relationship with Students' Academic Achievement). *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 40(2):89-99.
- Sukmawati, Fath Mita. 2020. Pengembangan Multimedia Berbasis Lectora Inspire Pada Pembelajaran Tematik Materi Peristiwa Mengisi Kemerdekaan Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD Volume 08 No 04* 2020.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan*.Bandung: Alfabeta
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta