

Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Lectora Inspire terhadap Hasil Belajar Siswa MI NU Miftahul Falah

Muhamad Abdurozaq¹, Erna Risfaula²
Universitas Islam Salatiga, Jawa Tengah, Indonesia
Email: zraqinsa@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis, mengembangkan dan menguji kebutuhan pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *lectora inspire* terhadap hasil belajar siswa MI NU Miftahul Falah Undaan Tengah pada materi siklus air; Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dari Sugiyono dengan subjek penelitiannya adalah siswa kelas V MI NU Miftahul Falah Undaan Tengah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Hasil validasi ahli media pembelajaran mengadakan penilaian, dengan hasil nilai menunjukkan bahwa rata-rata nilai media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* ini sebesar 84,25 % yang termasuk dalam kategori layak untuk digunakan; 2) Hasil validasi ahli materi pembelajaran mengadakan penilaian dengan hasil nilai menunjukkan rata-rata nilai media pembelajaran *lectora* ini sebesar 76% yang termasuk dalam kategori layak untuk digunakan; 3) Hasil validasi praktisi lapangan (guru), dengan hasil nilai menunjukkan rata-rata nilai media pembelajaran *lectora* ini sebesar 80% yang termasuk dalam kategori layak untuk digunakan; 4) Sedangkan hasil Uji Coba Terbatas (Kecil) media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* adalah 82 % layak digunakan atau diterapkan pada kelompok terbatas (kecil) dan hasil Uji Coba Luas (Besar) media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* adalah 89 % dan layak digunakan atau diterapkan pada kelompok yang luas (besar); 5) Uji Efektifitas berdasarkan Uji Wilcoxon karena nilai 0.000 lebih kecil dari < 0.05 , maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima, artinya ada perbedaan antara hasil belajar IPA untuk *pretest* dan *posttest* sehingga dapat disimpulkan pula bahwa ada pengaruh pengembangan media pembelajaran.

Kata Kunci: *media pembelajaran ipa, berbasis lectora inspire, hasil belajar siswa*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk mengubah perspektif dan pola pikirnya terhadap pengetahuan baru serta bagaimana sebaiknya merespons pengetahuan yang diperolehnya (Dodi, 2016). Ini merupakan bagian dari proses pengembangan kemampuan dan perilaku manusia, sebuah perjalanan yang terus berlangsung sepanjang hidup. Proses pendidikan melibatkan interaksi antara pendidik (guru atau fasilitator) dan peserta didik dalam suatu sistem pembelajaran yang dirancang melalui kurikulum (Padwa, 2021). Kurikulum tersebut memuat rencana pembelajaran yang mencakup berbagai materi dan metode pembelajaran untuk memperluas pengetahuan peserta didik dari beberapa bidang seperti ilmu alam, ilmu sosial, serta lingkungan hidup.

Pendidikan bukan hanya tentang pengajaran pengetahuan, tetapi juga melibatkan pengembangan keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang penting bagi perkembangan holistik peserta didik. Tujuan utama dari pendidikan adalah memberikan bekal bagi peserta didik supaya mereka mampu mengembangkan potensi dan kesiapan untuk menghadapi kehidupan di masa mendatang (Nugraha, 2019). Melalui pendidikan, seseorang mampu mendapatkan

pemahaman yang lebih luas tentang dunia, mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja, dan juga membentuk karakter serta etika yang dibutuhkan di kehidupan sehari-hari.

Pendidikan adalah suatu usaha secara terencana dan sadar yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses belajar mengajar (Pristiwani et.al, 2022). Fokus utamanya adalah supaya siswa mampu secara aktif mengembangkan potensi yang ada pada diri mereka. Pendidikan tidak hanya melulu tentang pengetahuan akademis, tetapi juga melibatkan pengembangan aspek spiritual, nilai-nilai agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang diperlukan oleh individu, masyarakat, bangsa serta negara (Primayana, 2021).

Pendidikan bisa dilakukan di berbagai tempat, kapan pun, dan di mana pun. Perkembangan zaman yang terus berubah mempengaruhi penerapan pendidikan dari masa ke masa. Oleh sebab itu, penting untuk menyesuaikan pendidikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan saat ini. Ini berarti bahwa pendidikan adalah suatu kegiatan yang dilakukan manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan terbaru yang sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini. Konsep pendidikan sebagai suatu sistem yang melibatkan berbagai komponen dan unsur untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan (Tahir, 2017).

Beberapa komponen yang disebutkan termasuk siswa, guru, pegawai perpustakaan, kepala sekolah serta bahan pembelajaran termasuk buku, modul, brosur, majalah, rekaman video atau audio yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran serta sumber dan perlengkapan belajar seperti overhead proyektor, perekam audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain. Perlengkapan ini penting untuk menyediakan lingkungan belajar yang beragam dan berbasis teknologi. Semua komponen ini bekerja bersama untuk membentuk suatu sistem yang didesain untuk mencapai tujuan bersama dalam pendidikan, yang pada dasarnya adalah keberhasilan peserta didik (*output*) dan pencapaian lulusan (*outcome*).

Fokusnya bukan hanya pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan dan pemahaman yang mendalam, serta peningkatan hasil akhir dari proses pendidikan (Zuhri, 2016). Teknologi informasi tersebut memiliki peran penting, menjadikan peralatan ajar di sekolah sebagai alat bantu utama dalam kemajuan pendidikan dengan mempermudah pendidik, seperti guru, dalam mendapatkan sumber materi pembelajaran dan mengelola hasil pembelajaran dalam bentuk data. Kemajuan teknologi telah memberikan peluang besar bagi para guru untuk menggunakan bermacam media dalam proses pembelajaran. Adanya teknologi guru dapat mengintegrasikan berbagai alat dan platform pembelajaran seperti presentasi digital, video pembelajaran, perangkat lunak interaktif, aplikasi pembelajaran online, dan masih banyak lagi.

Ilmu pengetahuan alam atau *sains* adalah ilmu yang mempelajari tentang alam semesta, isinya, dan kejadian-kejadian yang ada didalamnya, serta berkembang melalui serangkaian proses ilmiah yang dilakukan secara cermat dan sengaja oleh para ahli. (Sujana et all, 2014). Pembelajaran IPA menuntut partisipasi aktif siswa dalam proses sistematis yang melibatkan langkah-langkah logis yang tujuannya adalah untuk memperoleh pengetahuan baru tentang alam guna mencapai tujuan pembelajaran yang efektif (Ariyanto, 2016). Namun di MI NU

Miftahul Falah Undaan Tengah, masih terdapat penggunaan pola pembelajaran berbasis hafalan yang sering diterapkan oleh siswa.

Terdapat persepsi yang masih beredar di kalangan orang tua bahwa siswa yang memiliki kemampuan menghafal yang baik dianggap cerdas, sementara proses pemahaman materi yang dialami oleh siswa sering diabaikan. Proses pembelajaran IPA di MI NU Miftahul Falah Undaan Tengah saat ini belum memberikan ruang yang optimal bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka. Hal ini berdampak pada perasaan bosan dan kelelahan yang dirasakan siswa, bahkan terkadang menyebabkan mereka tertidur selama proses pembelajaran. Sistem pengajaran yang monoton dan kurang inovatif membuat pembelajaran terasa membosankan bagi siswa.

Guru biasanya menggunakan bermacam jenis media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran, tetapi masih belum sepenuhnya memanfaatkan secara optimal fasilitas digital yang sudah tersedia. Situasi ini menunjukkan kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran yang inovatif khususnya pada mata pelajaran IPA. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi beberapa tahun terakhir telah membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, mengubah cara manusia mencari dan mengakses informasi menjadi lebih mudah (Budiman, 2017). Dalam dunia pendidikan, guru dituntut untuk meningkatkan kemajuan dengan lebih inovatif dari sebelumnya. Salah satu bentuk inovasinya adalah penggunaan media pembelajaran yang efektif. Seperti contoh, penggunaan teknologi komputer seperti CD interaktif dengan perangkat *lectora inspire*. *Lectora inspire* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan kemudahan penggunaan serta siap pakai (Widiastuti, 2015).

Sebelum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*, metode yang digunakan dalam kelas V MI NU Miftahul Falah Undaan Tengah mencakup ceramah, percobaan, penugasan, tanya jawab, dan diskusi. Penggunaan metode tersebut disesuaikan dengan jenis materi yang dipelajari, namun terkadang terasa monoton dan membosankan karena siswa cuman mendengarkan saja. Termasuk dari beberapa materi yang dirasa sulit, khususnya pada mata pelajaran IPA, adalah Tema "Siklus Air". Sumber belajar hanya terbatas pada buku siswa dan buku pedoman guru. Karena proses pembelajaran hanya sebatas membaca teks dan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat cepat merasa bosan.

Dari hasil penelitian dan permasalahan yang teridentifikasi di kelas V MI NU Miftahul Falah Undaan Tengah, tercetuslah ide bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran baru. Dalam pembelajaran ini, siswa akan mempelajari materi Siklus Air dan mengumpulkan informasi penting dari teks yang cakupannya terlalu sempit jika hanya disampaikan melalui metode ceramah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi visualisasi terbaru, seperti pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Tujuannya adalah untuk membuat pembelajaran IPA di kelas V MI NU Miftahul Falah Undaan Tengah menjadi lebih menarik dan memberikan solusi kepada guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara lebih kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

Penggunaan *lectora inspire* dianggap sangat sesuai karena platform ini menyediakan konten yang terdiri dari teks, gambar, suara, animasi, video, game, serta alat evaluasi. Fitur-fitur ini

bisa mempermudah guru pada proses penilaian siswa. *Lectora inspire* juga dianggap lebih unggul daripada PowerPoint, bahkan memungkinkan integrasi dengan PowerPoint ke dalamnya (Soraya, 2017). Pemilihan *lectora inspire* didasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Astuti pada tahun 2018. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kualitas media ini dinilai sangat baik oleh ahli media dan guru dengan rata-rata skor 4,3 dalam skala penilaian lima.

Salah satu keunggulan *lectora inspire* adalah kemampuannya dalam pembuatan website, konten *e-learning* interaktif, dan presentasi (Awan, 2021). Platform ini juga sangat mudah digunakan untuk pembuatan media pembelajaran. Aplikasi *lectora inspire* bisa digunakan untuk mempersiapkan materi ajar, presentasi, serta aplikasi baru. Konten yang dikembangkan melalui perangkat lunak *lectora inspire* dapat dipublikasikan ke berbagai format *output*, termasuk HTML (*Hypertext Markup Language*), *executable file* tunggal (EXE), CD-ROM, dan standar *e-learning* seperti SCORM (*Sharable Content Object Reference Model*) dan AICC (*Aviation Industry Computer-based Training committee*). Hal ini memperluas fleksibilitas penggunaan hasil karya yang dibuat dengan platform ini (Tambunan, 2017).

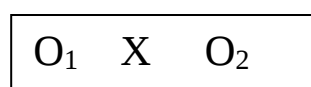
Diperlukan suatu inovasi yang mampu mengubah cara pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang biasa menjadi pengalaman yang menarik serta menyenangkan bisa dirasakan melalui penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan konsep *lectora inspire*. Media pembelajaran ini mengadaptasi perkembangan zaman di mana penggunaan teknologi informasi menjadi suatu keharusan dalam berbagai sektor, termasuk industri dan pendidikan. Perkembangan teknologi menekankan pentingnya pendidikan dalam menciptakan individu yang terampil dan siap menghadapi perubahan cepat dalam dunia modern ini (Thaha & Hanipah, 2023).

Berdasarkan permasalahan di atas yang sudah dijelaskan sebelumnya, hal ini mendorong munculnya penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Lectora Inspire* Terhadap Hasil Belajar Siswa MI NU Miftahul Falah Undaan Tengah Kecamatan Undaan Kabupaten Kudus Provinsi Jawa Tengah Tahun 2023 Pada Materi Siklus Air. Penelitian ini memiliki signifikansi yang besar karena kreativitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komputer dapat menjadi sarana yang efektif dalam proses pembelajaran di tingkat MI/SD masih terbilang rendah. Tujuan utamanya adalah untuk mendukung peningkatan kualitas guru di tingkat MI/SD.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Penelitian *R&D* dilakukan karena kebutuhan yang penting dalam memberikan kemudahan dalam kegiatan pembelajaran (Putra et al, 2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *lectora inspire* mengacu pada kegiatan pembelajaran di MI NU Miftahul Falah Undaan Tengah masih menggunakan media ceramah satu arah dan media video dari *youtube* yang belum bisa menarik siswa karena tampilan dari video tersebut lebih banyak tulisan dan hanya seperti guru membaca materi ajar yang disertai gambar bergerak sederhana. Lebih lanjut media yang tersedia belum sesuai dengan model pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Oleh sebab itu, fokus penelitian ini untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, kepraktisan, serta hasil penggunaan produk bagi siswa.

Dalam penilaian pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *lectora inspire*, subjek yang akan melakukan penilaian terdiri dari pertama ahli media, kedua ahli materi, dan ketiga praktisi (guru). Sedangkan, sasaran dari uji coba tersebut adalah siswa kelas V di MI NU Miftahul Falah Undaan Tengah. Subjek penilaian akan mengamati dan mengevaluasi aspek-aspek tertentu dari media tersebut sesuai dengan keahlian dan perspektif mereka masing-masing, sementara siswa akan menjadi pengguna langsung dari media pembelajaran yang diuji coba. Peneliti menggunakan desain *one group pre test-post test*. Desain ini melibatkan satu kelompok yang dinilai sebelum (*pre test*) dan setelah (*post test*) mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Desain ini membantu dalam membandingkan nilai pretest dan posttest siswa untuk menilai efektivitas media tersebut (Sugiyono, 2013).



Gambar 1. Desain “*One-Group pretest-posttest design*”

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Coba Produk

Pengujian kelayakan dari media pembelajaran IPA berbasis *lectora inspire* dilakukan dalam 3 tahapan. Tahapan pertama melibatkan ahli media, tahapan kedua melibatkan ahli materi, dan tahapan ketiga melibatkan praktisi (guru). Uji terhadap ahli media pembelajaran dilakukan kepada Bapak Wahid Afriyansyah, S.Pd. Uji terhadap ahli materi dilakukan kepada Ibu Farichatul Yani, S.Pd.I Sedangkan, uji coba terhadap praktisi (guru) kepada Mukniah, S.Pd.I, M.Pd, selain menilai, validator juga memberikan respons, evaluasi, dan rekomendasi terhadap materi pembelajaran yang akan dibuat.

Setelah mendapatkan hasil validasi, langkah berikutnya adalah menganalisis data menggunakan metode yang telah dijelaskan sebelumnya. Proses validasi produk ini akan menghasilkan analisis terkait validitas media pembelajaran yang menggunakan *platform lectors inspire* selama proses pembelajaran diperoleh, kemudian dilakukan analisis data berdasarkan teknik analisis data yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya. Dalam memvalidasi produk ini akan diperoleh analisis data mengenai validitas media pembelajaran IPA berbasis *lectora inspire* yang digunakan selama pembelajaran.

Uji Kelayakan Ahli Media

Uji terhadap ahli media pembelajaran dilakukan kepada Bapak Wahid Afriyansyah, S.Pd. Aspek penilaian untuk ahli media pembelajaran ditinjau dari aspek: komponen penyajian, komponen kemenarikan tampilan, rekayasa perangkat lunak, dan keterlaksanaan.

Tabel 1. Nilai Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Hasil Validasi	Skor yang diharapkan	Kelayakan (%)
1	Penyajian	33	40	83 %
2	Kemenarikan tampilan	46	55	84 %
3	Rekayasa perangkat lunak	8	10	80 %
4	Keterlaksanaan	18	20	90 %
	Jumlah	105	125	84 %
	Konversi Nilai	105/25 = 4,2 %	= 125	337 %/4 = 84,25 %

Hasil validasi ahli media pada Tabel 1, menunjukkan nilai rata-rata pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *lectora inspire* terhadap hasil belajar siswa ini sebesar 84,25 % yang termasuk dalam kategori layak untuk digunakan.

Uji Kelayakan Ahli Materi

Uji kelayakan ini dilaksanakan oleh Ibu Farichatul Yani, S.Pd.I. Komponen-komponen penilaian mencakup berbagai bagian termasuk aspek umum, materi, evaluasi, kebahasaan, serta pelaksanaan. Data yang dihasilkan selama fase pengujian terdiri dari data verbal dan nonverbal. Data verbal adalah pendapat dan rekomendasi yang tertulis oleh pakar dalam kolom komentar serta saran yang sudah disediakan didalam kuesioner. Sebaliknya, data nonverbal berasal dari pengisian kuesioner dalam bentuk penilaian skor untuk setiap aspek yang dinilai.

Tabel 2. Nilai Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Hasil Validasi	Skor yang diharapkan	Kelayakan (%)
1	Cakupan Materi	20	25	76 %
2	Akurasi Materi	21	25	72 %
3	Pembelajaran	20	25	80 %
	Jumlah	61	75	228 %
	Konfersi Nilai	61/15 = 4,06	= 75	228 %/3 = 76 %

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa rata-rata nilai pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *lectora inspire* terhadap hasil belajar siswa adalah 76%, yang masuk ke dalam kategori layak untuk digunakan

Uji Kelayakan Praktisi (Guru)

Uji kelayakan terhadap praktisi (guru) kepada Mukniah, S.Pd.I, M.Pd. Tahapan penafsiran kategori kriteria penilaian media pembelajaran oleh praktisi (gutu) biasanya melibatkan beberapa langkah penting untuk memahami dan mengevaluasi media pembelajaran. Beberapa tahapan umum yang dapat dilakukan : (1) cakupan materi; (2) akurasi materi; dan (3) keterlaksanaan. Tabel kategorisasi media pembelajaran berdasarkan validasi oleh praktisi lapangan (guru).

Tabel 3 Kelayakan Praktisi

No	Aspek Penilaian	Skor Hasil Penilaian	Skor yang diharapkan	Kelayakan (%)
1	Cakupan Materi	15	20	75 %
2	Akurasi Materi	12	15	80 %
3	Keterlaksanaan	17	20	85 %
	Jumlah	44	55	240 %
	Konfersi Nilai	44/11 = 4	= 55	240 %/3 = 80 %

Hasil validasi praktisi lapangan (guru) pada tabel di atas, menunjukkan rata-rata nilai pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *lectora inspire* terhadap hasil belajar siswa ini sebesar 80% yang termasuk dalam kategori layak untuk digunakan.

Revisi Produk

Hasil revisi produk media pembelajaran berbasis *lectora inspire* adalah sesuai Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Revisi Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire*

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
1.			Tampilan agar dibuat semenarik sesuai tema anak-anak SD/MI
2.			Tulisan yang ditampilkan tampak terlihat kecil

Uji Coba Terbatas (Kecil)

Penilaian uji coba kelompok kecil pada 6 siswa kelas V A MI NU Miftahul Falah Undaan Tengah terhadap media pembelajaran IPA berbasis *lectora inspire* dapat dilakukan berdasarkan kriteria yang telah disebutkan, yaitu: (1) cakupan materi; (2) akurasi materi; dan (3) keterlaksanaan. Setelah mengumpulkan tanggapan dan penilaian dari siswa terhadap kriteria-kriteria tersebut, dapat dilakukan analisis untuk mengevaluasi keberhasilan

pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *lectora inspire* dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran. Feedback dari siswa dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan atau penyesuaian pada media pembelajaran sebelum dilakukan uji coba pada skala yang lebih luas. Hasil penilaian uji coba untuk media pembelajaran IPA berbasis *lectora inspire* yang menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 82% untuk diterapkan pada kelompok terbatas (kecil). Dengan demikian, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa berdasarkan penilaian tersebut, media pembelajaran IPA berbasis *lectora inspire* nilai layak sebesar 82% untuk digunakan atau diterapkan pada kelompok terbatas (kecil).

Uji Coba Luas (Besar)

Rencana uji coba produk ini tampaknya melibatkan dua tahap: uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan terlebih dahulu pada 14 siswa kelas V B di MI NU Miftahul Falah Undaan Tengah untuk mengevaluasi persepsi dan pendapat mereka terhadap media pembelajaran IPA berbasis *lectora inspire* sebelum melakukan pengujian pada skala umum. Kriteria penilaian uji coba kelompok besar (15 siswa) terdiri dari tiga faktor yaitu: (1) cakupan materi; (2) akurasi materi; dan (3) keterlaksanaan. Dengan demikian, setelah uji coba kelompok kecil selesai, uji coba kelompok besar nantinya akan memberikan pemahaman yang lebih luas tentang bagaimana media pembelajaran IPA berbasis *lectora inspire* diterima dan dinilai oleh jumlah siswa yang lebih besar. Ini juga akan membantu dalam mengidentifikasi kekuatan dan area yang perlu ditingkatkan sebelum produk ini dirilis atau digunakan secara luas bahwa media pembelajaran IPA berbasis *lectora inspire* memperoleh hasil penilaian sebesar 89% dalam uji coba kelompok luas (besar). Berdasarkan angka tersebut, disimpulkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan atau diterapkan pada kelompok yang luas.

Efektivitas Hasil Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Lectora Inspire*

Uji efektivitas dimaksudkan untuk menguji seberapa signifikan pengaruh penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penelitian ini dilaksanakan terhadap 50 siswa kelas V di MI NU Miftahul Falah Undaan Tengah. Pengumpulan data hasil belajar siswa dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada pembelajaran IPA dilaksanakan dengan penilaian *pre test* dan *post test*. Adapun hasil uji efektivitas media pembelajaran diawali dengan nilai rata-rata kelas. Sebelum pembelajaran dimulai, guru MI NU Miftahul Falah Undaan Tengah melakukan *pre test* terlebih dahulu. Nilai rata-rata *pre test* kelas V MI NU Miftahul Falah Undaan Tengah yaitu 68,84 kemudian setelah pembelajaran selesai maka dilakukan *post test* dengan nilai rata-rata 84,6.

Tabel 5. Hasil Uji Wilcoxon

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test - Pre Test	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	50 ^b	25.50	1275.00
	Ties	0 ^c		
	Total	50		

a. Post Test < Pre Test

b. Post Test > Pre Test

c. Post Test = Pre Test

Test Statistics^a

	Post Test - Pre Test
Z	-6.157 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan *output Test Statistics* diketahui Asymp.Sig.(2-tailed) bernilai 0.000. Karena nilai 0.000 lebih kecil dari < 0.05 , maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Artinya ada perbedaan antara hasil belajar IPA untuk *pre test* dan *post test* sehingga dapat disimpulkan pula bahwa ada pengaruh pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *lectora inspire* terhadap hasil belajar siswa MI NU Miftahul Falah Undaan Tengah pada materi siklus air. Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis *lectora inspire* terhadap hasil belajar siswa MI NU Miftahul Falah Undaan Tengah Kecamatan Undaan Kabupaten Kudus Provinsi Jawa Tengah Tahun 2023 Pada Materi Siklus Air memiliki dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa. Beberapa poin penting yang bisa disimpulkan dari hasil uji dan observasi ini mencakup peningkatan hasil belajar dan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Indikasi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Lectora Inspire telah meningkatkan hasil belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran IPA, menandakan bahwa pendekatan pembelajaran dengan teknologi ini memberikan dampak signifikan terhadap pencapaian akademis siswa. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan melalui penggunaan media pembelajaran ini, menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik bagi siswa.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, hal ini menguatkan kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah. Walaupun demikian, media ini juga dianggap sebagai solusi bagi berbagai permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Selama masa pandemi beberapa tahun lalu, materi yang disusun menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* menjadi semakin penting dan dibutuhkan karena membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang luas. Meskipun materi yang harus disampaikan cukup banyak, kehadiran aplikasi ini memberikan kemudahan dalam penyampaian materi. Fitur animasi yang tersedia dalam aplikasi media pembelajaran berbasis *lectora inspire* sangat beragam dan melimpah, memungkinkan pengguna untuk memilih animasi yang sesuai dengan tema pelajaran dan juga animasi favorit siswa. Animasi ini tidak hanya menjadi motivasi bagi siswa tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mereka.

KESIMPULAN.

Hasil validasi ahli media pembelajaran mengadakan penilaian, dengan hasil nilai menunjukkan bahwa rata-rata nilai media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* ini sebesar 84,25 % yang termasuk dalam kategori layak untuk digunakan; 2) Hasil validasi ahli materi pembelajaran mengadakan penilaian dengan hasil nilai menunjukkan rata-rata nilai media pembelajaran *lectora* ini sebesar 76% yang termasuk dalam kategori layak untuk digunakan; 3) Hasil validasi praktisi lapangan (guru), dengan hasil nilai menunjukkan rata-rata nilai media pembelajaran *lectora* ini sebesar 80% yang termasuk dalam kategori layak untuk digunakan; 4) Sedangkan hasil Uji Coba Terbatas (Kecil) media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* adalah 82 % layak digunakan atau diterapkan pada kelompok terbatas (kecil) dan hasil Uji Coba Luas (Besar) media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* adalah 89 % dan layak digunakan atau diterapkan pada kelompok yang luas (besar); 5) Uji Efektifitas berdasarkan Uji Wilcoxon karena nilai 0.000 lebih kecil dari < 0.05 , maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima, artinya ada perbedaan antara hasil belajar IPA untuk *pretest* dan *posttest* sehingga dapat disimpulkan pula bahwa ada pengaruh pengembangan media pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Awan, K. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Dalam Pembelajaran Matematika* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan, dalam jurnal *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 8 No. I, 34.
- Dodi, N. (2016). Penerapan Pendekatan Konstruktivistik Dalam Pendidikan Bagi Anak Usia Dini dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 1(2), 154-167.
- Nugraha, A. (2019). Pentingnya pendidikan berkelanjutan di era revolusi industri 4.0. *Majalah Ilmiah Pelita Ilmu*, 2(1).
- Padwa, T. R., & Erdi, P. N. (2021). Penggunaan e-modul dengan sistem project based learning. *Jurnal Vokasi Informatika*, 21-25.
- Primayana, K. H., & Dewi, P. Y. A. (2021). Manajemen Pendidikan Dalam Moderasi Beragama Di Era Disrupsi Digital. *Tampung Penyang*, 19(1), 45-59.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Putra, D. D., Okilanda, A., Arisman, A., Lanos, M. E. C., Putri, S. A. R., Fajar, M., Lestari, H., & Wanto, S. (2020). *Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall. Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 46–55
- Soraya, R. K. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Software Lectora Inspire Pada Materi Sistem Hormon Di Sma Negeri 11 Jakarta* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Sugiyono; (2013). *E-Book Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RD(Bandung). Alfabeta/ / elibrary.stikesghsby.ac.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D1879%26keywords%3D*

- Tahir, W. (2017). Pengembangan manajemen sumber daya manusia terhadap peningkatan mutu pendidikan. *Inspiratif Pendidikan*, 6(1), 1-14.
- Tambunan I.R.S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Untuk Mata Pelajaran Dasar Dan Pengukuran Listrik Kelas X Di Smk Swasta Imelda Medan*, dalam jurnal Jurnal Manajemen Pendidikan Vol.9 No.1, 26
- Thana, P. M., & Hanipah, S. (2023). Kurikulum Merdeka: Transformasi Pendidikan SD Untuk Menghadapi Tantangan Abad ke-21. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 281-288.
- Widiastuti, A. (2015). *Pengembangan Multimedia Lectora Pada Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Character Building Bagi Siswa Kelas Iv SD*, dalam jurnal pendidikan Karakter, Tahun V, Nomor 2, 234
- Zuhri, M. S. (2016). *Pengembangan Media Lectora Inspire Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Sma Kelas X*, dalam jurnal pendidikan PYTHAGORAS, vol 5 No. 2, 114