

## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LECTORA INSPIRE*

Muhammad `Izza Mahendra Anharuddin, Andi Prastowo  
Madrasah Ibtidaiyah Al Alawiyah Bekasi Barat Kabupaten Bekasi

Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta,

[21204081013@student.uin-suka.ac.id](mailto:21204081013@student.uin-suka.ac.id) , [andi.prastowo@uin-suka.ac.id](mailto:andi.prastowo@uin-suka.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar tematik dalam bentuk media pembelajaran berbasis lektora inspire di sub-tema Gemar Berolahraga. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I MI Al Alawiyah Tahun Akademik 2021-2022. Kelayakan produk ini didasarkan pada tingkat validitas bahan ajar tematik berbasis inspirasi lektora, respons pengguna terhadap lektora menginspirasi bahan ajar berbasis tematik dan pemahaman siswa setelah menggunakan bahan ajar tematik berbasis tematik menginspirasi. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar angket, angket dan angket respons siswa, lembar tes pemahaman siswa dan dokumentasi. Hasil penelitian yang telah dilakukan adalah (1) skor rata-rata validasi tim ahli diperoleh dengan persentase 94,33 yang termasuk dalam kategori "sangat layak" (2) skor rata-rata siswa tanggapan dengan persentase 94 termasuk dalam kategori "sangat layak" (3) skor rata-rata post test 88 yang telah mencapai nilai KKM dalam kategori "sangat baik" sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar tematik berupa lektora media pembelajaran berbasis inspirasi cocok untuk digunakan dalam subtema gemar berolahraga di kelas I dan dapat memberikan pemahaman kepada siswa kelas I terutama pada pembelajaran tematik.

Kata kunci : Bahan Ajar, Tematik, lektore Inspire

### Abstract

This study aims to develop thematic teaching materials in the form of lecture-based learning media inspire in the sub-theme Love to Exercise. The subjects of this research were class I students of MI Al Alawiyah for the 2021-2022 Academic Year. The feasibility of this product is based on the validity level of lektora-inspired thematic teaching materials, the user's response to the lektora-inspired thematic-based teaching materials and students' understanding after using thematic-inspired thematic-based teaching materials. Data collection techniques used questionnaires, questionnaires and student response questionnaires, student understanding test sheets and documentation. The results of the research that has been carried out are (1) the average score of the expert team validation is obtained with a percentage of 94.33 which is included in the "very feasible" category (2) the average score of student responses with a percentage of 94 is included in the "very feasible" category (3) the average score of the post test was 88 which achieved the KKM score in the "very good" category so that it can be concluded that the thematic teaching materials in the form of inspiration-based learning media lektora are suitable for use in the sub-theme of fond of exercising in class I and can provide understanding to class students I especially in thematic learning.

Keywords: Teaching Materials, Thematic, Lecturer Inspire

### PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman dan era globalisasi yang di tandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka konsepsi penyelenggaraan pendidikan pun telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang lebih modern. Pemanfaatan teknologi yang digunakan untuk proses pembelajaran ini tentunya tidak hanya berlaku bagi individu (khususnya

siswa) dalam proses belajar akan tetapi guru pun dapat memanfaatkan fasilitas ini untuk memperkaya kemampuan mengajar. Perkembangan teknologi informasi yang mampu mengolah, mengemas, dan menampilkan serta menyebarluaskan informasi pembelajaran baik secara visual, audio visual bahkan multimedia ini mampu mewujudkan mutu kualitas pendidikan. Hal ini seperti pernyataan Djahiri dan Iif<sup>1</sup> mengatakan bahwa pendidikan merupakan upaya teroganisir, berencana dan berlangsung kontinyu (terus menerus sepanjang hayat) ke arah membina manusia/anak didik menjadi insan paripurna dewasa dan berbudaya.

Pendidikan tidak terlepas dari suatu proses pembelajaran. kegiatan pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dengan siswa dimana dalam kegiatan ini guru secara terprogram dalam mendesain kegiatan pembelajaran untuk membuat siswa aktif dalam belajar sebagai penentu keberhasilan pendidikan. Untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran terdapat beberapa komponen yang harus di kembangkan guru yaitu dimulai dari tujuan, materi, strategi dan evaluasi pembelajaran yang akan di lakukan. Masing – masing komponen tersebut akan saling berkaitan dan memengaruhi satu sama lain terutama dalam proses belajar mengajar.

Salah satu tanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah dengan adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin di sebabkan oleh perubahan tingkat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) dan sikap (afektif). UNESCO dalam Parwati<sup>2</sup> menggariskan empat pilar belajar yang meliputi *learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together*. Fondasi ini dalam belajar sangat erat kaitannya dengan keterampilan abad ke – 21 yang menjadi tuntunan hidup di masa kini agar generasi muda Indonesia dapat bersaing dengan kancah yang lebih luas. Keempat pilar ini memiliki peran dan fungsi yang saling berkolerasi dan tidak ada satu pilar yang lebih tinggi dari yang lainnya. Untuk menghadapi abad ke – 21 ini tentunya kita di tuntut untuk terus belajar menggunakan pendekatan yang berbeda untuk menghadapi zaman yang berbeda pula.

Pentingnya peran teknologi dalam meningkatkan mutu kualitas suatu pendidikan dan proses belajar maka perlu adanya pemahaman mengenai pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Sebelum guru mengajar salah satu hal yang harus di lakukan adalah menyiapkan bahan ajar yang akan digunakan karena bahan ajar merupakan penghubung antara guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran, di mana guru saat in berperan sebagai fasilitator. Konsep “bahan ajar” menurut *National Center for Vocacional Education Research Ltd*<sup>3</sup>, bahan ajar adalah segala sesuatu yang membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di

---

<sup>1</sup> Sofan Amri & Khairu Lif. *Kontruksi Pengembangan Pembelajaran*. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), hlm 1

<sup>2</sup> Nyi Nyoman Parwati, dkk. *Belajar dan Pembelajaran*. (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018), hlm 4

<sup>3</sup> Depdiknas. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. (Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2008), hlm 6

kelas. bahan ajar yang di maksud adalah bahan ajar tertulis maupun tidak tertulis. Keberhasilan seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran tergantung pada wawasan, pengetahuan, pemahaman dan tingkat kreativitasnya dalam mengelola bahan ajar, semakin lengkap bahan ajar yang disiapkan maka akan semakin baik pula pembelajaran yang akan dilaksanakan. Salah satu bentuk pengelolaan bahan ajar adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk menyampaikan informasi agar siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diinginkan. Menurut Gagne dan Briggs<sup>4</sup> media pembelajaran meliputi alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, gambar grafik, televisi dan komputer dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Melihat kemajuan teknologi yang semakin berkembang pada era globalisasi tentunya dalam membuat sebuah bahan ajar dengan memanfaatkan media pembelajaran ini tidak hanya di lihat baik dan menarik saja namun harus di sesuaikan dengan perkembangan pada era globalisasi saat ini. Unsur teknologi dalam media pembelajaran di butuhkan agar siswa mampu menghadapi persaingan dunia yang semakin ketat. Salah satu media yang mudah di kembangkan dan mengandung unsur teknologi adalah *lectora inspire*.

*Lectora inspire* merupakan aplikasi yang hampir mirip dengan *microsoft power point* namun memiliki kontent yang lebih lengkap karena memiliki beberapa menu yang mempermudah pengguna dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif yaitu: 1. memiliki menu untuk menambahkan tombol ke dalam media pembelajaran secara langsung 2. memiliki menu untuk mengolah soal evaluasi dengan berbagai pilihan 3. memiliki menu untuk mengolah gambar, video, serta animasi di dalam media pembelajaran 4. tersedia template yang sangat lengkap sebagai dasar desain pembelajaran.

Cara penggunaannya sangat mudah karena hampir mirip dengan *microsoft power point*. Aplikasi *lectora inspire* ini dapat di gunakan sebagai salah satu alternative aplikasi untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Hal ini sejalan dengan studi lapangan yang di lakukan dengan kepala sekolah dan salah satu guru kelas I MI Al Alawiyah dengan mengisi lembar kuesioner, proses pembelajaran yang berlangsung kurang berlangsung secara optimal hal ini terlihat ketika guru sedang memberikan penjelasan materi secara visual saja oleh guru siswa mengalami kebosanan. Guru hanya berpedoman pada bahan ajar cetak dan beberapa siswa ada yang tidak memperhatikan, ada juga

---

<sup>4</sup> Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.2014), hlm 4

yang sedang asyik sibuk sendiri dengan aktivitas lain. Pada pembelajaran di sekolah ini khususnya kelas I sebelumnya pernah menggunakan bahan ajar non cetak namun tidak semua materi hanya beberapa bagian materi saja itupun hanya di lakukan ketika ada penilaian dari kepala sekolah. Melihat perkembangan teknologi yang semakin maju, maka bahan ajar ini tentunya tidak hanya tertuju pada pengetahuan guru, lembar kerja siswa, buku siswa atau bahan cetak lainnya, melainkan dapat di kembangkan dengan bahan ajar berbasis audio, audio visual, multimedia interaktif lainnya Hal ini juga dapat mengoptimalkan penggunaan media dan prasarana yang sudah tersedia di sekolah.

Berdasarkan hasil analisis permasalahan yang ditemukan di sekolah maka perlu adanya kegiatan pengembangan bahan ajar sebagai upaya untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satu bahan ajar yang dapat di kembangkan untuk dapat menarik perhatian siswa dan memaksimalkan media dan prasarana selama proses pembelajaran adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Dalam penelitian ini bahan ajar yang akan di kembangkan yakni bahan ajar tematik berupa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada tema 2 kegemaranku subtema 1 gemar berolahraga. Pengembangan bahan ajar ini dapat dijadikan peluang bagi pendidik untuk memaksimalkan pengajaran sehingga siswa mampu menyerap informasi secara cepat dan aktif, serta mempermudah pembelajaran terutama hal abstrak menjadi konkret.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Bahan Ajar**

Menurut Majid<sup>5</sup> bahan ajar adalah segala bentuk bahan baik tertulis maupun tidak tertulis yang di gunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya menurut Prastowo<sup>6</sup> bahwa bahan ajar pada dasarnya merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks yang di susun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan di kuasai siswa dan di gunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan implemmentasi pembelajaran. Sementara itu, menurut Djahiri dan Iif<sup>7</sup> mengatakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang di gunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar di dalam kelas. Bahan ajar yang di maksud adalah bahan ajar tertulis maupun tidak tertulis. Bahan ajar merupakan seperangkat bahan pembelajaran yang disusun secara sistematis dan utuh guna tercapainya kompetensi yang harus di kuasai siswa serta sesuai dengan tujuan

---

<sup>5</sup> Abdul Majid *Kurikulum dan Pengembangan Bahan Ajar*. (Yogyakarta : Penerbit Ombak.2011), hlm 173

<sup>6</sup> Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. (Yogyakarta: DIVA Press. 2013), hlm 17

<sup>7</sup> Sofan Amri & Khairu Lif. *Kontruksi Pengembangan Pembelajaran*. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), hlm 159

pembelajaran yang hendak di capai sehingga tercipta susana kelas yang menyenangkan dan mudah di pahami siswa baik bahan ajar itu berupa tertulis maupun tidak tertulis.

Untuk pengembangan bahan ajar itu sendiri, ada beberapa prinsip yang harus di perhatikan. Dalam buku panduan pengembangan bahan ajar yang di terbitkan Depdiknas<sup>8</sup> ada enam prinsip yang perlu di perhatikan untuk penyusunan bahan ajar, yaitu: 1. mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang konkret untuk memahami yang abstrak 2. pengulangan akan memperkuat pemahaman, 3. umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman peserta didik 4. motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar 5. mencapai tujuan ibarat naik tangga, setahap demi setahap, akhirnya akan mencapai ketinggian tertentu 6. mengetahui hasil yang telah di capai akan mendorong siswa untuk terus mencapai tujuan.

## **B. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Menurut Rossie dan Breidle<sup>9</sup> mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat di pakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Sementara itu Gagne da Briggs<sup>10</sup> secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik di gunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, gambar grafik, televisi, komputer dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Berikutnya, *National Education Association* memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio – visual dan peralatannya dengan demikian media dapat di manupulasi, di lihat, di dengar atau di baca<sup>11</sup>. Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar guru dalam menyampaikan informasi baik secara fisik yang digunakan maupun secara langsung agar mampu membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketarampilan dan sikap yang di inginkan.

Nana Sudjana dan Riva'i<sup>12</sup> mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu: 1. pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar 2. bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih di pahami siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran 3.

---

<sup>8</sup> Depdiknas. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. (Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2008), hlm 10-11

<sup>9</sup>Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group.2012),hlm 58

<sup>10</sup> Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.2014), hlm 4

<sup>11</sup> *Ibid*

<sup>12</sup> Nana Sudjana dan Riva'i, *Media Pengajaran*.( Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2011) ,hlm 28

metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran. 4. siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain sebagainya.

### C. Peran Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Pengertian peran teknologi pendidikan dalam pengembangan media pembelajaran tidak terlepas dari definisi teknologi pendidikan itu sendiri. Definisi teknologi pendidikan menurut *AECT (Association for Education Communication and Technology)*. Teknologi pendidikan adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan sumber untuk belajar Seels & Richey<sup>13</sup> Definisi lain menurut *Commission on Instruction Technology (CIT)* Teknologi pendidikan di artikan sebagai akibat revolusi komunikasi yang dapat di gunakan untuk keperluan pembelajaran di samping guru, buku teks, dan papan tulis. Bagian yang membentuk teknologi pembelajaran adalah televisi, film, OHP, komputer dan bagian perangkat keras maupun lunak. Selanjutnya menurut Anglin<sup>14</sup> berpendapat bahwa teknologi pendidikan adalah kombinasi dari pembelajaran, belajar, pengembangan, pengelolaan dan teknologi lain untuk memecahkan masalah pendidikan. Maka, teknologi pendidikan merupakan revolusi pendidikan dalam mengelola, memanfaatkan, dan mengembangkan teknologi pembelajaran untuk keperluan pendidikan.

Peranan teknologi pendidikan dalam memecahkan masalah pendidikan dan pembelajaran, khususnya dalam perluasan akses peningkatan mutu pendidikan salah satunya dengan mengembangkan dan memanfaatkan berbagai jenis media yang sesuai dengan kebutuhan dan dengan mengindahkan prinsip – prinsip pemanfaatannya secara efektif dan efisien. Salah satu media yang dapat di kembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *lectora inspire*.

### D. Lectora Inspire

*Lectora Inspire* merupakan salah satu aplikasi software yang dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Menurut Mas`ud<sup>15</sup> *Lectora* adalah perangkat lunak *Authoring Tool* dalam pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh *Triviant Corporation*. *Lectora inspire* mampu membuat kursus online cepat dan sederhana, penilaian, presentasi, serta dapat mengkonversi presentasi dari microsoft power point ke dalam konten *e-learning*. *Lectora* sangat mudah di gunakan dalam mengembangkan konten multimedia pembelajaran interaktif. Pendirinya

---

<sup>13</sup> Bambang Warsito, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm 13

<sup>14</sup> *Ibid*, hlm 18

<sup>15</sup> M Mas`ud, *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Menggunakan Lectora*. (Yogyakarta: Pustaka Shonis.2013) ,hlm 1

adalah Timothy D. Loudermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika tahun 1999.

Lectora inspire memiliki beberapa menu yang mempermudah pengguna dalam menciptakan media pembelajaran interaktif diantaranya yaitu: 1. memiliki menu untuk menambahkan tombol secara langsung 2. tersedia menu untuk membuat serta mengolah soal evaluasi 3. tersedia menu untuk mengolah gambar, video, serta animasi 4. tersedia template yang sangat lengkap sebagai dasar desain pembuatan media pembelajaran 5. cara penggunaannya sangat mudah seperti *microsoft power point* namun memiliki banyak keunggulan.

#### **E. Pembelajaran Tematik Integratif**

Proses pembelajaran untuk jenjang sekolah dasar atau yang sederajat menggunakan pendekatan tematik integratif. Menurut Mamat dkk<sup>16</sup> pembelajaran tematik dimaknai sebagai pola pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, nilai dan sikap pembelajaran dengan menggunakan tema. Menurut Rusman<sup>17</sup> pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem yang memungkinkan siswa baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip – prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik. Pembelajaran tematik merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Adanya pemaduan itu peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa. Beberapa karakteristik yang berkenaan dengan pembelajaran tematik di sekolah dasar menurut Majid<sup>18</sup> adalah :1. berpusat pada siswa 2. memberikan pengalaman langsung 3. pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas 4. menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran 5. bersifat fleksibel.

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki sejumlah kelebihan dan keunggulan antara lain yaitu: 1. pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa sekolah dasar 2. kegiatan – kegiatan yang di pilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat kebutuhan siswa 3. kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa, sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama 4. membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa 5. menyajikan kegiatan belajar bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering di temui siswa dalam lingkungannya 6. mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

---

<sup>16</sup> Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. (Yogyakarta: DIVA Press. 2013), hlm 126

<sup>17</sup> Rusman. *Model – Model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2016) , hlm 254

<sup>18</sup> Abdul Majid. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014) , hlm 49-50

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiono<sup>19</sup> metode penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan apabila peneliti bermaksud menghasilkan produk tertentu, sekaligus menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian ini akan menghasilkan produk bahan ajar tematik berupa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada subtema Gemar berolahraga. Subjek penelitian ini adalah kelas I MI Al Alawiyah.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan prosedur pengembangan Borg & Gall<sup>20</sup> yang mempunyai 10 langkah. Namun melihat keterbatasan waktu dan biaya, maka penelitian pengembangan bahan ajar tematik berupa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini menggunakan desain pengembangan yang dilakukan oleh Sugiono<sup>21</sup> yang di modifikasi menjadi 6 langkah need assessments, rancangan program, desain produk, validasi, revisi dan ujicoba.

Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah : 1) lembar kuesioner, pembuatan kuesioner ini di gunakan untuk tahapan analisis kebutuhan, 2) lembar angket uji kelayakan dan respon siswa (angket validasi ahli dan angket respon siswa), 3) tes pemahaman siswa dan 4) dokumentasi.

## **HASIL PENELITIAN**

Penelitian ini di laksanakan di kelas I MI Al Alawiyah tahun ajaran 2021 - 2022. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar tematik berupa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada subtema gemar berolahraga. Tahapan dalam pengembangan bahan ajar tematik media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini di lakukan berdasarkan desain pengembangan Borg and Gall yang di modifikasi oleh Sugiono yang meliputi 6 langkah yaitu:

### **A. Need Assisment**

Pada tahap analisis kebutuhan ini peneliti menggunakan: 1. studi literatur yaitu analisis kurikulum yang di gunakan di sekolah serta menganalisis silabus yang ada pada kurikulum 2013 kemudian analisis materi dengan menyesuaikan materi dengan KI, KD dan indikator yang terdapat pada kurikulum 2013 2. studi lapangan yaitu menganalisis ketersediaan kebutuhan bahan ajar dan kegiatan pembelajaran yang sudah di terapkan di sekolah dengan melakukan pengisian kuesioner

---

<sup>19</sup> Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitaitaf, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta. 2011) ,hlm 297

<sup>20</sup> *Ibid* ,hlm 169

<sup>21</sup> *Ibid* ,hlm 408



pada salah satu guru yang menjadi responden pada tempat penelitian

## B. Rancangan Program

Pada tahap ini juga peneliti mulai mengumpulkan informasi berupa sumber belajar (buku, jurnal, gambar, video, animasi dan sebagainya) untuk dijadikan bahan untuk mengembangkan produk. Materi yang di gunakan adalah tema 2 Kegemaranku Subtema 1 Gemar berolahraga. Perangkat bahan ajar yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran yaitu menggunakan aplikasi *lectora inspire*.

## C. Desain Produk

Pada tahap ini peneliti sudah mulai membuat produk yang akan di buat yaitu bahan ajar tematik berupa media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Desain produk ini meliputi pembuatan garis besar isi pokok penjabaran materi dengan merancang *flowchart* (alur kerja) dan *story board*. *Flowchart* dibuat untuk menunjukkan materi pembelajaran serta alur bahan ajar secara umum, berupa simbol grafis yang menunjukkan arah aliran kegiatan yang terdiri dari cover, kompetensi, pendahuluan materi, evaluasi, daftar pustaka, profil dan penutup. *Story Board* di buat dengan aplikasi *lectora inspire* menggunakan gambar beralur di sertai keterangan pada setiap layar yang ditampilkan.

## D. Validasi/Pengujian

Pada tahap ini produk di validasi (uji ahli) sebelum di uji cobakan. Tujuan validasi ini untuk mengetahui apakah bahan ajar tersebut telah memenuhi kriteria atau belum.. Hasil validasi oleh tim ahli dapat disajikan dalam tabel berikut:

Tim Ahli	Skor	Keterangan
Ahli 1	95	Sangat Layak
Ahli 2	93	Sangat Layak
Ahli 3	95	Sangat Layak

Hasil validasi oleh ahli 1 menunjukkan hasil penilaian yang di peroleh dengan skor 95 masuk dalam kategori “sangat layak”. Hasil penilaian ahli 2 memperoleh skor 93 masuk dalam kategori “sangat layak” dan ahli 3 memperoleh skor 95 masuk dalam kategori “sangat layak”.

## E. Revisi Produk

Setelah tahap validasi/pengujian para ahli selesai, maka menghasilkan beberapa tanggapan dan penilaian, kemudian dari hasil yang di peroleh tersebut di perbaiki berdasarkan komentar dan saran perbaikan dari validator.

Berdasarkan komentar dan saran perbaikan dari ahli secara garis besar di lakukan revisi produk sesuai saran sebagai berikut: 1. Revisi validator 1, yaitu peneliti memperbanyak lagu – lagu

anak kecil. 2. Revisi validator 2, yaitu peneliti memperbanyak gambar-gambar terutama anak kecil. 3. Revisi validator 3, yaitu peneliti menjadikan lebih meriah dan menarik lagi dengan gambar lagu bentuk-bentuk dan icon-icon.

#### F. Uji Coba Produk

Bahan ajar tematik berupa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* yang sudah di validasi selanjutnya di tindak lanjuti dengan di lakukannya uji coba produk. Uji coba produk ini di lakukan pada kelas I MI Al Alawiyah dengan menggunakan teknik subjek uji coba. Tujuan uji coba produk ini untuk mengetahui respon siswa dan mengukur tes pemahaman siswa setelah menggunakan bahan ajar tematik berbasis *lectora inspire* ini. Hasil penilaian respon siswa dapat ditunjukkan pada tabel berikut:

Aspek	Skor
Isi Materi	94
Kebahasaan	92
Penyajian	93
Kegrafikan	97

Analisis Data Hasil Respon Siswa Berdasarkan data hasil angket respon siswa terhadap bahan ajar tematik berupa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* di dapatkan nilai aspek isi materi sebesar 94, aspek kebahasaan 92, aspek penyajian 93 dan aspek kegrafikan 97. Adapun total presentase dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari responden atau pengguna dengan rata – rata akhir 94 dengan kategori respon siswa “sangat baik”. Hasil penilaian posttest dapat ditunjukkan pada tabel berikut:

Tes Pemahaman	Tertinggi	Terendah	Rata-rata
Nilai	100	77	88

Berdasarkan data hasil tes pemahaman di atas bisa diambil kesimpulan bahwasanya siswa yang memperoleh nilai tertinggi terdapat 5 siswa sedangkang untuk yang memperoleh nilai terendah 77 terdapat 2 siswa. Adapun rata – rata hasil lembar tes pemahaman mendapatkan nilai akhir 88. Hal ini dapat di katakan bahwa tingkat pemahama siswa masuk ke dalam kategori sangat baik setelah menggunakan bahan ajar tematik berupa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada tema 2 Kegemaranku Subtema 1 Gemar berolahraga.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan tentang bahan ajar tematik yang di kembangkan dalam penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada tema 2 Kegemaranku Subtema 1 Gemar berolahraga untuk siswa kelas I Madrasah Ibtidaiyah. Melalui media pembelajaran yang di kembangkan ini di harapkan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa serta menciptakan suasana kelas yang menyenangkan bagi siswa sehingga dapat memberikan dampak bagi minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di lakukan dengan salah satu guru yang menjadi respponden pada tempat penelitian, pada umumnya proses pembelajaran menggunakan bahan ajar cetak seperti buku paket/modul dan LKS. Pada pembelajaran sekolah ini khususnya kelas I sudah pernah menggunakan bahan ajar non cetak seperti *microsoft power point*, yang memerlukan audio visualisasi namun hanya bagian beberapa materi saja dan hanya ketika ada penilaian dari kepala sekolah. Guru sebagai sumber pembawa informasi bagi siswa hendaknya menyadari akan pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, untuk dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran serta adapt memaksimalkan fasilitas yang ad di sekolah perlu adanya bahan ajar yang dapat merangsang kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori Prastowo<sup>22</sup> bahan ajar ajar adalah kumpulan bahan ajar/materi yang di susun secara sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta lingkungan /suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Bahan ajar yang dipilih dalam pengembangan ini adalah bahan ajar interaktif yaitu kombinasi dari dau atau lebi media (audio, teks, grafik, gambar, animasi dan video) yang oleh penggunaanya di manipulasi atau di beri perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan atau perilaku alami dari suatu presentasi. Bahan ajar yang di gunakan adalah berupa media pembelajaran *lectora inspire*.

*Lectora inspire* ini merupakan salah satu aplikasi/*software* yang di dalamnya telah terangkai komponen – komponen multimedia. Ada visualisasi gambar, audio, animasi, video dan *software* lain yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Pada bahan ajar yang di sajikan di sajikan dan di desain semenarik mungkin agar dapat merangsang siswa untuk belajar. Sebagaimana yang di katakan oleh Sutirman<sup>23</sup> media pembelajaran di katakan sebagai alat – alat grafis, fotografis atau alat elektronik yang dapat di gunakan untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan minat siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

---

<sup>22</sup> Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. (Yogyakarta: DIVA Press. 2013), hlm 36

<sup>23</sup> Sutirman, *Media dan Model – Model Pembelajaran Inovatif*. (Yogyakarta : Graha Ilmu. 2013), hlm 15

Produksi bahan ajar ini dimulai dari langkah pertama yaitu melakukan *Need Assisment* dengan studi literatur (analisis kurikulum dan analisis materi) kemudian melakukan studi lapangan (analisis ketersediaan bahan ajar dan kegiatan pembelajaran). Tahap pengumpulan informasi ini sangat penting untuk mengetahui kebutuhan dari masyarakat pemakai terhadap produk yang ingin di kembangkan melalui penelitian dan pengembangan. pengumpulan informasi bisa di lakukan dengan pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai<sup>24</sup>.

Tahap yang kedua rancangan program, pada tahap ini di lakukan pengumpulan data, materi, gambar, animasi, audio dan video yang mendukung pembuatan bahan ajar media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Setelah di lakukan pengumpulan data tahapan selanjutnya yaitu pengembangan desain produk yakni pembuatan *flowchart* (alur kerja) dibuat dalam bentuk bagan untuk menunjukkan materi pembelajaran serta alur bahan ajar secara umum dan *story board* yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *lectora inspire* dibuat menggunakan gambar beralur yang di sertai keterangan di setiap layar yang di tampilkan. *flowchart* di buat dalam bentuk bagan seperti peta konsep sebagai rancangan pembelajaran yang akan di sajikan dalam bentuk multimedia sedangkan *story board* merupakan visualisasi ide yang akan di bangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan<sup>25</sup>

Tahapan selanjutnya yaitu validasi desain produk. Berdasarkan hasil uji validasi yang di lakukan dengan 3 orang validator diperoleh beberapa penilaian serta komentar dan saran yang peneliti perlu melakukan revisi produk sesuai saran yang di berikan agar dapat meningkatkan kualitas bahan ajar yang sedang di kembangkan. bahan ajar tematik berupa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini secara keseluruhan mendapatkan nilai uji kelayakan tinggi dengan perolehan angka rata - rata sebesar 94,33. Menurut Riduwan<sup>26</sup> hasil presentase rata – rata yang di peroleh melalui uji validasi ahli masuk ke dalam ketegori “sangat layak” sehingga bahan ajar tematik berupa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini layak untuk di uji cobakan.

Peneliti dalam proses pengembangan tersebut mendapatkan hasil penilaian yang kurang sempurna dari presentase 100 maka perlu adanya perbaikan guna menyempurnakan bahan ajar tematik yang sedang di kembangkan ini, yaitu perlu adanya petunjuk penggunaan agar pengguna mengetahui kegunaan dan fungsi dari masing - masing icon atau tombol yang ada dalam bahan ajar, dalam penelitian Julianti<sup>27</sup> petunjuk penggunaan atau penuntun merupakan salah satu komponen

---

<sup>24</sup> Nana Syaodih Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2015), hlm 169

<sup>25</sup> Norma Sholikhah Dewi, dkk, *Pengembangan Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran*. (WARTA LPM, Vol. 20, No. 1 2017) Hal 14

<sup>26</sup> Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. (Bandung: Alfabeta. 2013), hlm 89

<sup>27</sup> Reka Julianti. *Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Colour Paper*. (Serang: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.2018), hlm 51

yang memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai transisi atau pengantar sehingga sangat di perlukan sebagai informasi untuk penggunaan bahan ajar yang sedang di gunakan sehingga alur yang di lewati benar adanya.

Peneliti juga menemukan kekurangan pada bagian keterpaduan warna yang di gunakan pada bahan ajar, warna merupakan unsur visual yang sangat penting, tetapi juga harus hati – hati untuk memperoleh dampak yang baik. Arsyad<sup>28</sup> warna di gunakan untuk memberikan kesan pemisahan atau penekanan atau untuk membangun keterpaduan. Selain itu kurangnya ketepatan pemilihan jenis font yang digunakan harus di perhatikan, karena dalam pemilihan jenis dan ukuran font sangatlah penting, agar dapat di pahami dan mewakili suatu karakter atau sifat tertentu.

Setelah bahan ajar tematik ini sudah di validasi di katakan layak oleh para ahli maka bahan ajar mulai di gunakan untuk proses pembelajaran dan melakukan uji coba produk. Uji coba produk ini dilakukan pada hari kamis, tanggal 04 November 2019. Berdasarkan proses pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada tema 2 Kegemaranku Subtema 1 Gemar berolahraga di kelas I MI Al Alawiyah, siswa sangat antusias dengan kegiatan yang di lakukan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana dan Riva’i<sup>29</sup> yang mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu: 1. pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar 2. bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebi di pahami oleh siswa dan memungkinkan untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran 3. metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata - mata komunikasi verbal melalui penuturan kata – kata oleh guru 4. siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memerankan dan lain – lain.

Selain itu berdasarkan uji coba produk yang melibatkan 20 orang siswa kelas I MI Al Alawiyah di dapatkan jumlah skor akhir total 1760 dengan rata - rata 88. Berdasarkan hasil yang di peroleh maka bahan ajar tematik berupa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* masuk ke dalam kategori respon siswa “sangat baik”<sup>30</sup>. Siswa merasa tertarik dan senang terhadap bahan ajar tersebut, hal ini terlihat pada lembar angket respon siswa yang sudah di isi rata - rata siswa memberikan respon baik sehingga masuk ke dalam kategori sangat baik. Tujuan angket respon siswa yaitu sebagai acuan untuk menilai tanggapan dan tingkat ketertarikan siswa terhadap bahan tematik media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran yang berlangsung dan pembelajaran berjalan dengan efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian<sup>31</sup>

---

<sup>28</sup> Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.2014), hlm 108

<sup>29</sup> Nana Sudjana dan Riva’i, *Media Pengajaran*.( Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2011) ,hlm 28

<sup>30</sup> Riduwan. *Belajar Mudah Penetian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. (Bandung: Alfabeta. 2013), hlm 89

<sup>31</sup> Silfi Melindawati. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning*. (Jurnal ESJ . Vol. 5, No.1 2016) , hlm 10.

kepraktisan bahan ajar dapat di lihat dari hasil analisis keterlaksanaan RPP dan angket respon siswa yang memberikan respon baik dan positif. Sikap positif yang di tunjukkan oleh siswa ini mengindikasikan bahwa penggunaan media dapat menumbuhkan minat belajar.

Selanjutnya, data hasil lembar evaluasi atau post test yang di bagikan terhadap materi pada tema 2 Kegemaranku Subtema 1 Gemar berolahraga setelah menggunakan bahan ajar tematik berupa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* di dapatkan total presentase dari lembar post test kepada pengguna dengan rata - rata akhir dengan nilai 88. Pada tes pemahaman siswa yang di lakukan di dapatkan nilai tes pemahaman tertinggi 100 dan terendah 77. Hal ini hasil tes pemahaman setelah menggunakan bahan ajar media pembelajaran berbasis *lectora inspire* masuk ke dalam kategori sangat baik<sup>32</sup>. Hal ini sesuai dengan penelitian yang di lakukan Melindawati<sup>33</sup> efektivitas bahan ajar yang di kembangkan dapat di lihat dari aktifitas dan hasil belajar siswa aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Aktifitas selama pembelajaran sangat baik dan hasil belajar menunjukkan hasil yang efektif. Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dapat menumbuhkan minat belajar, bahkan meningkatkan hasil belajar siswa<sup>34</sup>.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah di lakukan di dapatkan sebagai berikut:

- 1) Kelayakan bahan ajar tematik media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada tema 2 Kegemaranku Subtema 1 Gemar berolahraga yang di kembangkan oleh peneliti di dapatkan dari hasil penilaian ahli dengan jumlah validator 3 orang. Tingkat validitas bahan ajar dari segi tim ahli mendapat ketercapaian presentase skor 94,33% masuk ke dalam kategori sangat layak. dan dapat di kategorikan dengan “sangat layak”.
- 2) Data hasil angket respon siswa terhadap bahan ajar tematik berupa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* yang melibatkan 20 orang siswa di dapatkan total presentase dari keseluruhan empat aspek indikator yang di peroleh dari responden atau pengguna dengan rata - rata akhir sebesar 94 dengan kategori respon siswa “sangat baik”. Total hasil tes pemahaman materi pada tema 2 Kegemaranku Subtema 1 Gemar berolahraga setelah menggunakan bahan ajar tematik berupa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* yang sudah di kembangkan ini rata - rata hasil lembar post test yang di bagikan mendapatkan nilai akhir 88. Hal ini dapat di katakan bahwa tingkat pemahaman siswa masuk ke dalam kategori “sangat baik” setelah menggunakan bahan ajar media

---

<sup>32</sup> Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2013), hlm 44

<sup>33</sup> Silfi Melindawati. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning*. (Jurnal ESJ . Vol. 5, No.1 2016) , hlm 10.

<sup>34</sup> Daryanto. *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Gava Media. 2013), hlm 13

pembelajaran berbasis *lectora inspire*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan & Khairu, Iif. (2010). *Kontruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arikunto, Suharsini. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dewi, Norma Sholikhah, dkk. (2017). *Pengembangan Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran*. WARTA LPM, Vol. 20, No. 1.
- Julianti, Reka. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Colour Paper*. Serang: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Majid, Abdul (2011). *Kurikulum dan Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta : Penerbit Ombak.
- Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mas'ud, M. (2013). *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Menggunakan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonis.
- Melindawati, Silfi. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning*. Jurnal ESJ . Vol. 5, No.1.
- Parwati, Nyi Nyoman, dkk. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Prastowo, Andi. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Riduwan. (2013). *Belajar Mudah Penetian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2016). *Model – Model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitaitaif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N dan Riva'i, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Sutirman. (2013). *Media dan Model – Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.