

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS LECTORA INSPIRE PADA TEMA 1 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 4 KELAS V SDN 016529 BP. MANDOGGE T.A. 2023/2024

Liza Hasanah Pohan*¹
Naeklan Simbolon ²
Demmu Karo-karo ³
Lala Jelita Ananda ⁴
Dody F. Pandimun Ambarita ⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Negeri Medan
*Email : lizahasanahliza@gmail.com

Abstrak

Liza Hasanah Pohan (1191111021) Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Lectora Inspire Pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 4 Kelas V SDN 016529 BP. Mandoge. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis lectora inspire pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 kelas V SDN 016529 BP. Mandoge. Serta untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan dari media yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Research and Development (R & D) menggunakan langkah-langkah pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, kusioner angket, dan tes. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SDN 016529. Validasi oleh ahli materi yang memperoleh nilai rata-rata 3,66 dengan kategori "Sangat Layak", validasi media yang memperoleh nilai rata-rata 3,75 dengan kategori "Sangat Layak", dan uji coba peserta didik diperoleh nilai rata-rata 3,82 dengan kategori "Sangat Layak". Hasil penelitian yang diperoleh dalam menguji efektivitas media pembelajaran menunjukkan nilai pre-test sebesar 47,33 dan nilai post-test sebesar 87,73 dengan peningkatan hasil belajar sebesar 40,4, kemudian nilai N-Gain yang didapatkan sebesar 0,77 dengan kategori tinggi dan dengan presentase 77,21% dalam kategori efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tematik berbasis lectora inspire sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran serta efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 di kelas V SDN 016529 BP. Mandoge.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Tematik, Lectora Inspire, Kelayakan, Efektivitas

Abstract

Liza Hasanah Pohan (1191111021) Development of Thematic Learning Media Based on Lectora Inspire on Theme 1 Subtheme 1 Learning 4 Class V SDN 016529 BP. Mandoge. This research aims to develop learning media based on Lectora Inspire on theme 1 subtheme 1 learning 4 class V SDN 016529 BP. Mandoge. As well as to determine the feasibility and effectiveness of the media being developed. The research method used in this research is the Research and Development (R & D) method using the ADDIE development steps (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Data collection techniques in this research include observation, interviews, questionnaires and tests. The research subjects were class V students at SDN 016529. Validation by material experts who obtained an average score of 3.66 in the "Very Eligible" category, media validation which obtained an average score of 3.75 in the "Very Eligible" category, and a test The students obtained an average score of 3.82 in the "Very Decent" category. The research results obtained in testing the effectiveness of learning media showed a pre-test value of 47.33 and a post-test value of 87.73 with an increase in learning outcomes of 40.4, then the N-Gain value obtained was 0.77 in the high category. and with a percentage of 77.21% in the effective category. This shows that Lectora Inspire-based thematic learning media is very suitable for use as learning media and is effective in improving student learning outcomes in theme 1 sub-theme 1 learning 4 in class V SDN 016529 BP. Mandoge.

Keywords: Thematic Learning Media, Lectora Inspire, Feasibility, Effectiveness

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu penyalur pesan antara guru dan siswa. Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga proses belajar terjadi secara efektif. Menurut. (Sukiman, 2012) Media merupakan suatu alat bantu yang digunakan seseorang untuk menyampaikan informasi/pesan dengan jelas sehingga penerima dapat memahami maksud pesan yang.

Lectora Inspire merupakan program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran. *Lectora Inspire* dikembangkan oleh Trivantis Corporation yang merupakan Authoring Tool untuk pengembangan konten *e-learning*. Pendirinya adalah Timothy D. Loudermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika tahun 1999. Pada tahun 2000, *Lectora* menjadi yang pertama sistem *authoring* AICC bersertifikat di pasar. *Lectora Inspire* dapat digunakan untuk menggabungkan *flash*, merekam video, menggabungkan gambar, dan *screen capture*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SD Negeri 016529 BP. Mandoge, bahwa penggunaan dan pemanfaatan media dan teknologi masih kurang karena guru lebih dominan menyampaikan materi pembelajaran menggunakan metode ceramah dan keterbatasan sekolah dalam memfasilitasi pengadaan media pembelajaran yang cukup. Khususnya pada pembelajaran tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 kelas V. Hal ini membuat proses pembelajaran mengalami beberapa permasalahan seperti keaktifan peserta didik dalam belajar yang sangat rendah dan kebosanan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar yang berdampak pada minat belajar, pemahaman materi dan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik, diketahui bahwa guru lebih dominan menyampaikan materi melalui ceramah dan mencatat materi di papan tulis, guru hanya kadang-kadang meminta peserta didik menjelaskan contoh keadaan geografis di lingkungan sekitar, dan berdasarkan wawancara peserta didik lebih menyukai aktivitas belajar yang lebih menarik seperti diskusi, tanya jawab, dan presentasi. Hal ini membuat proses pembelajaran mengalami beberapa permasalahan seperti keaktifan peserta didik dalam belajar yang sangat rendah dan kebosanan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar yang berdampak pada minat belajar, pemahaman materi dan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Guru juga mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pada kurikulum 2013 yang semua mata pelajaran harus saling berkaitan, guru kadang kadang masih menyampaikan materi per mata pelajaran tidak berhubungan dengan mata pelajaran lainnya. Guru juga harus belajar untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang mengacu kurikulum 2013 dalam menyampaikan materi ajar untuk siswa sesuai dengan buku guru dan buku siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa guru memerlukan media pembelajaran guna membantu dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* apakah dapat berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap ilmu teori dan dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dan penggunaan media pembelajaran apakah dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disajikan, tidak mudah membuat bosan dalam pembelajaran, membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, membangkitkan semangat belajar, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pembuatan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* yang nanti hasilnya dapat digunakan untuk proses belajar mengajar pada pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 kelas V di SD Negeri 016529.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). "Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut" (Sugiyono, 2014). Pada penelitian ini, media yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 di kelas V Sekolah Dasar, dengan tujuan untuk menguji keefektifan dan kelayakan produk tersebut.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian pengembangan yang digunakan berdasarkan model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu *Analyze (Analisis)*, *Design (Perancangan)*, *Develop (Pengembangan)*, *Implement (Implementasi)*, dan *Evaluate (Evaluasi)*. Dan media model ini hanya dibatasi sampai *Development (Pengembangan)*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1 Pelaksanaan Penelitian

Tempat penelitian merupakan tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian. Tempat penelitian yang digunakan adalah SDN 016529 Kec. BP. Mandoge, Kab. Asahan. Peneliti memilih SDN 016529 sebagai tempat penelitian karena guru SDN 016529 masih jarang menggunakan media pembelajaran terutama media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*.

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Penelitian terlaksana selama dua bulan terhitung dari penelitian dilapangan sampai dengan penyusunan laporan akhir penelitian.

1.2 Deskripsi Hasil Penelitian

1.2.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis adalah tahap pertama dalam penelitian pengembangan ini. Analisis kebutuhan dengan melakukan observasi dan wawancara di SDN 016529 BP. Mandoge. Setelah didapatkan informasi mengenai permasalahan yang dihadapi siswa dan guru saat proses pembelajaran sedang berlangsung, dilakukan analisis mulai dari kebutuhan dan kompetensi atau kurikulum. Hasil analisis akan digunakan untuk acuan dalam pengembangan media pembelajaran tematik.

1. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui kondisi dilapangan yang sesungguhnya yaitu berhubungan dengan siswa dan guru serta hasil belajar dan motivasi siswa terhadap pembelajaran tematik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas V, terdapat beberapa permasalahan yang sering ditemui dalam pembelajaran tematik, khususnya pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 4. Seperti terbatasnya penggunaan media serta rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menjadi salah satu kendala yang dialami oleh guru.

Bahan ajar yang sering digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah buku ajar dari sekolah, modul, maupun dari internet. Oleh karena itu, guru menyebutkan masih banyak siswa yang belum memahami materi pelajaran pada tema 1 subtema 1, hal ini dikarenakan minat belajar siswa masih rendah. Kesulitan siswa dalam memahami materi dikarenakan pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan. Sehingga perlunya upaya peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan memanfaatkan media pembelajaran terhadap pembelajaran tematik pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 4.

Siswa kelas V di SDN 016529 memiliki fasilitas belajar yang memungkinkan untuk terlaksananya proses pembelajaran menggunakan *Software*. Dimana sekolah memiliki fasilitas yang mendukung untuk penggunaan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* yang dikembangkan oleh peneliti. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini siswa dapat lebih mudah memahami materi, tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V SDN 016529 BP. Mandoge membutuhkan suatu produk berupa media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa, menambah semangat belajar siswa, mempermudah siswa dalam memahami konsep materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Analisis Kompetensi

Analisis kompetensi dilakukan dengan pedoman kurikulum yang digunakan di SDN 016529 BP. Mandoge. Berikut ini merupakan hasil analisis kompetensi pada materi tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 kelas V berdasarkan kurikulum 2013 yang terdiri kompetensi inti, kompetensi

dasar, indicator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran. Berikut ini dijabarkan hasil analisis kompetensi.

a. Kompetensi inti

KI 1: Menerima, menjangkau dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

KI 3: Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan, dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI 4: Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

b. Kompetensi dasar dan Indikator

Tabel 1 Kompetensi dan Indikator

No	Kompetensi	Indikator
3.1	Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis.	3.1.1 Mencari ide pokok yang terdapat pada bacaan.
4.1	Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual.	4.1.1 Menuliskan hasil ide pokok yang di dapat dari teks.

c. Tujuan pembelajaran

- Dengan mengamati gambar peta, peserta didik mampu merinci kondisi geografis (laut, gunung, sungai, dan pantai) Pulau Jawa, Sumatera, Kalimantan, dan Papua dengan benar.
- Dengan mengamati gambar denah, peserta didik mampu menggambarkan keadaan geografis wilayah tempat tinggal dalam denah dengan tepat.
- Dengan pengamatan, peserta didik dapat menyimpulkan hasil identifikasi karakteristik geografis 5 pulau terbesar di Indonesia dengan tepat.
- Dengan mengamati gambar daerah, peserta didik dapat membuat gambar denah mengenai keadaan geografis wilayah tempat tinggal dengan tepat.
- Setelah membaca teks “Gotong Royong Modal Dasar Pembangunan”, peserta didik mampu menganalisis ide pokok yang terdapat pada bacaan dengan benar.
- Setelah membaca teks “Gotong Royong Modal Dasar Pembangunan”, peserta didik mampu menemukan ide pokok yang terdapat pada bacaan dengan benar.
- Setelah memahami teks, peserta didik mampu menuliskan hasil ide pokok yang terdapat dari teks dengan benar.
- Setelah memahami teks, peserta didik mampu menyimpulkan ide pokok yang terdapat dari teks dengan tepat.
- Setelah mengamati teks, peserta didik mampu mengidentifikasi perilaku-perilaku yang terkandung dalam sila-sila Pancasila dengan tepat.
- Setelah mengamati teks, peserta didik mampu menelaah nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
- Setelah mengamati teks, peserta didik dapat menemukan contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur dalam Pancasila dengan tepat.
- Setelah mengamati teks, peserta didik mampu menguraikan sikap yang mencerminkan nilai Pancasila sila ke-3 dengan tepat.

1.2.2 Tahap perencanaan (*Design*)

Setelah melakukan analisis dan mengetahui permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas V, tahap selanjutnya adalah mendesain media. Pada tahap ini, dilakukan perancangan sebuah media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas V.

Kemudian desain media dijadikan sebagai bahan ajar berupa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada materi tema 1 subtema 1 pembelajaran 4.

Rencana desain pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan story board

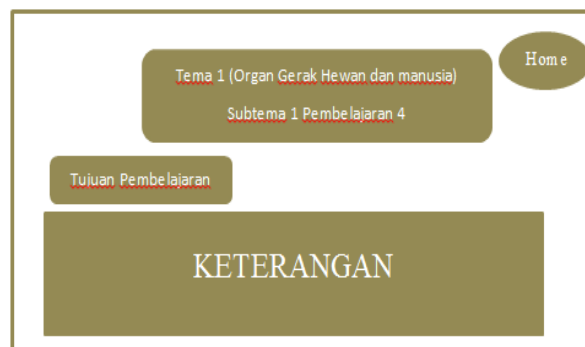
Pembuatan storyboard dilakukan dengan mengumpulkan bahan yang terdiri dari buku atau teks yang mendukung materi tema 1 subtema 1 pembelajaran 4, video, gambar, dan soal yang akan dijadikan bahan evaluasi dalam media yang digunakan. Tahap selanjutnya pembuatan storyboard yang berfungsi sebagai patokan dalam membuat media pembelajaran tematik. Berikut storyboard media pembelajaran tematik. Berbasis *lectora inspire*.

a. Halaman cover dan menu



Gambar 1. Halaman Cover dan Menu

b. Halaman Kompetensi



Gambar 2. Halaman Kompetensi

c. Halaman Materi



Gambar 3. Halaman Materi

d. Halaman Evaluasi



Gambar 1.4 Halaman Evaluasi

Gambar 4. Halaman Evaluasi

1.2.3 Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap ini dilakukan penyusunan, pengembangan, dan pembuatan media pembelajaran tematik berbasis *lectora inspire* diawali dengan menyusun materi ajar yang diambil dari berbagai sumber seperti buku, dan jurnal. Membuat dan menyusun soal-soal yang disusun sendiri oleh peneliti. Selanjutnya, pendukung media yang lain seperti video dan animasi yang ditambahkan kedalam media pembelajaran tematik agar lebih memperkaya materi pembelajaran tematik pada tema 1 (organ gerak hewan dan manusia) subtema 1 pembelajaran 4. Media yang telah siap dibuat kemudian dikaji oleh beberapa reviewer seperti ahli materi, dan ahli media. Review pada media ini dilakukan untuk memperoleh penilaian dari media yang telah dibuat. Hasil dari penilaian ini digunakan sebagai acuan dalam revisi sehingga akan menghasilkan media pembelajaran yang layak diuji cobakan.

1. Pembuatan media pembelajaran tematik berbasis *lectora inspire*

Media pembelajaran tematik pada tema 1 (organ gerak hewan dan manusia) subtema 1 pembelajaran 4 SDN 016529 BP. Mandoge dibuat menggunakan aplikasi berbasis *lectora inspire*. Berikut merupakan gambar media pembelajaran berbasis *lectora inspire* yang dibuat oleh peneliti:

a. Halaman Cover dan Menu

Halaman cover adalah halaman pembuka dari media pembelajaran tematik berbasis *lectora inspire*. Pada halaman cover terdapat judul tema 1 (organ gerak hewan dan manusia) subtema 1 pembelajaran 4. Pada halaman ini, terdapat beberapa menu yang dapat dipilih seperti panduan, kompetensi, materi, dan latihan. Setiap menu yang diklik akan menampilkan halaman yang sesuai dengan keterangan masing-masing.



Gambar 5. Halaman Cover dan Menu

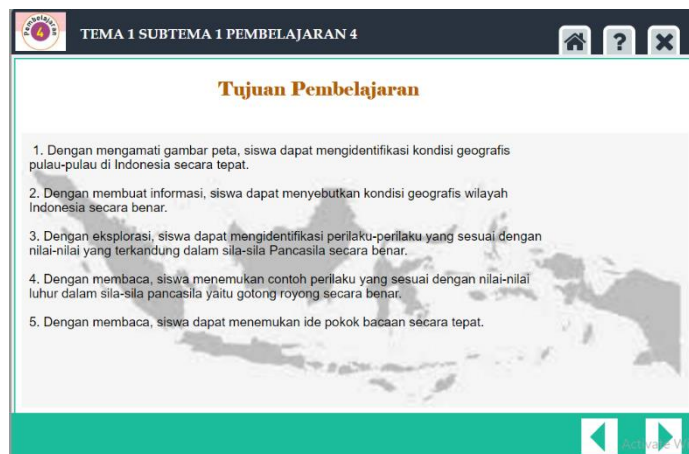
b. Halaman Panduan

Pada halaman ini berisi tentang fungsi-fungsi dari semua tombol navigasi yang terdapat didalam media pembelajaran tematik. Halaman panduan ini, dapat memudahkan dalam menggunakan media pembelajaran tematik.



Gambar 6. Halaman Panduan**c. Halaman Kompetensi**

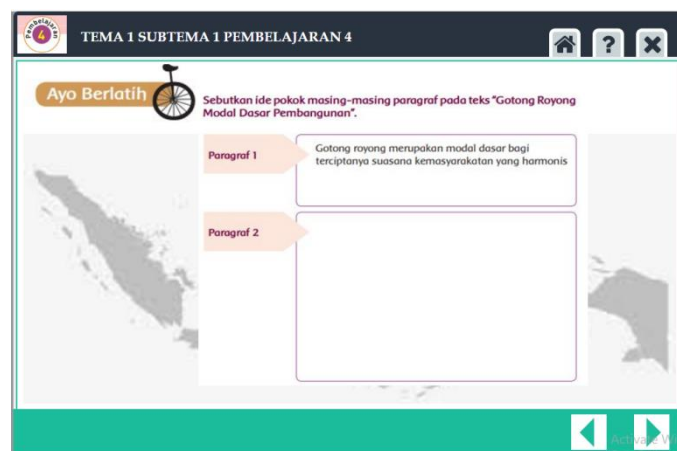
Pada halaman kompetensi terdapat penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang sesuai dengan materi pada tema 1 (organ gerak hewan dan manusia) subtema 1 pembelajaran 4.

**Gambar 7. Halaman Kompetensi****d. Halaman Materi**

Halaman materi merupakan halaman berkumpulnya materi-materi yang akan dipahaminya pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 seperti gambar denah kelinci, materi tentang kondisi geografis di Indonesia, dan teks tentang gotong royong.

**Gambar 8. Halaman Materi****e. Halaman Latihan**

Halaman latihan berisi soal-soal evaluasi yang akan dikerjakan oleh peserta didik. Pada halaman ini diberi penjelasan tentang pengerjaan soal evaluasi yang nantinya akan dikerjakan dibuku tulis masing-masing peserta didik.



Gambar 9. Halaman Evaluasi

2. Validasi Ahli (Penilaian Ahli Media, dan Ahli Media Materi)

a. Validasi Ahli Media

Validasi yang dilakukan oleh ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran tematik berbasis *lectora inspire* adalah untuk menilai dan meningkatkan kualitas produk media pembelajaran tematik berbasis *lectora inspire* pada pembelajaran tema 1 subtema 1 pembelajaran 4. Hasil validasi yaitu berupa skor penilaian terhadap aspek perangkat lunak, dan aspek komunikasi *audio-visual*.

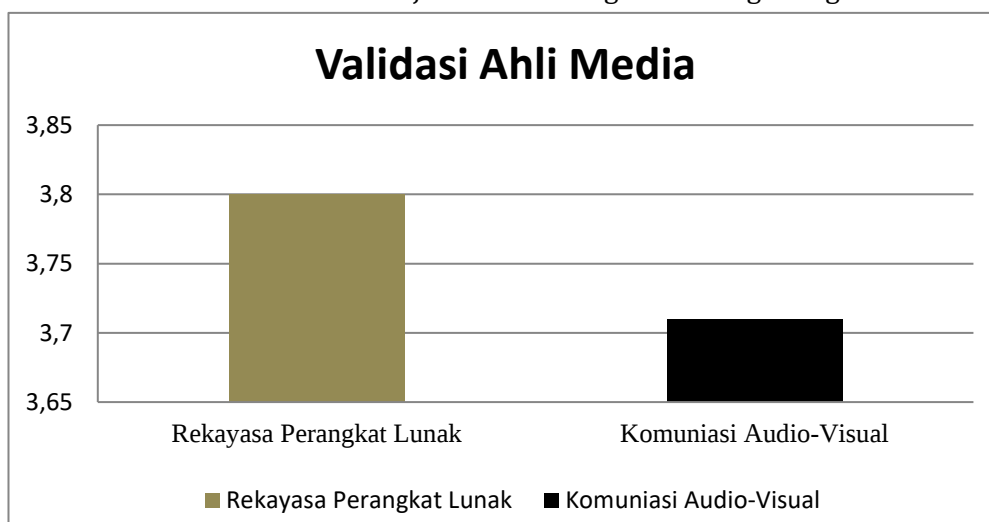
Validasi ahli media dilakukan oleh bapak Tri Wahyu Purnomo, S.Pd., M.Pd. pertimbangan dalam memilih validator tersebut berdasarkan kemampuan dosen dalam bidang media pembelajaran. Angket ini menggunakan empat alternative jawaban seperti, sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang baik. Hasil penilaian validasi dari ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
1	Ketepatan pemilihan jenis aplikasi <i>software</i> yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran tematik pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 kelas V	4
2	Penggunaan aplikasi atau <i>software</i> dapat dikelola dengan mudah	4
3	Kelancaran aplikasi atau <i>software</i> mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya	3
4	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran tematik pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 kelas V	4
5	Peluang pengembangan media terhadap pengembangan Iptek	4
Jumlah Skor		19
Rata-rata		3,80
Kategori		Sangat Layak
Aspek Audio Visual		
6	Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran	4

7	Kreatif, dalam ide berikut penugasan gagasan dalam pembuatan media	4
8	Sederhana dan memikat	3
9	Kesesuaian pemilihan <i>development visual</i> (<i>layout design, typography, warna</i>)	3
10	Ketepatan pemilihan <i>layout interactive</i> (ikon navigasi)	4
11	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4
12	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	4
Jumlah Skor		26
Rata-rata		3,71
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas dilihat dari aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh nilai rata-rata 3,80 yang termasuk dalam kategori “**sangat layak**”, aspek Komunikasi *audio-visual* diperoleh nilai rata-rata 3,71 yang termasuk dalam kategori “**sangat layak**”. Secara keseluruhan hasil validasi oleh ahli media berdasarkan tiap aspek diperoleh nilai rata-rata 3,75 termasuk kedalam kategori “**sangat layak**” digunakan sebagai media pembelajaran tematik. Ahli media memberikan kesimpulan atas penilaian kelayakan media dengan “**layak digunakan dengan revisi sesuai saran**”. Hasil validasi dari ahli media disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 10. Validasi Ahli Media

b. Validasi Ahli Materi

Setelah media selesai dibuat, dilakukan validasi oleh ahli materi. Validasi materi digunakan untuk menilai materi yang telah disusun di dalam media pembelajaran tematik berbasis *lectora inspire*. Terdapat 2 aspek yang dinilai yaitu aspek panduan informasi, dan aspek desain pembelajaran. Ahli materi yang menilai yaitu bapak Faisal, S.Pd., M.Pd. Pertimbangan dalam memilih validator tersebut berdasarkan kemampuan dosen dalam bidang materi pembelajaran.

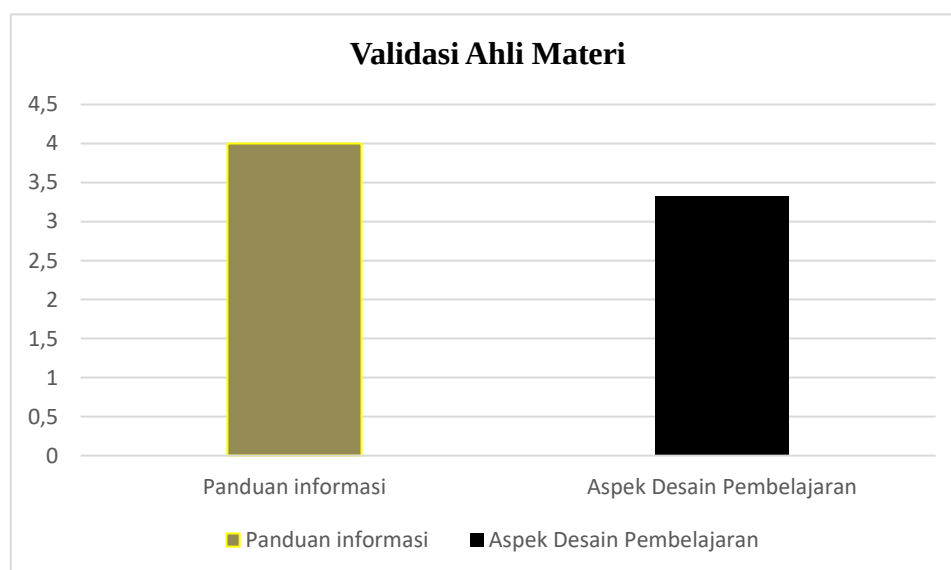
Dipilihnya dosen sebagai ahli materi dipertimbangkan dalam kemampuan terhadap materi tersebut. Dalam validasi ini menggunakan angket yang menggunakan empat alternative jawaban seperti sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang baik. Hasil penilaian validasi dari ahli materi ad alah sebagai berikut:

Tabel 2. Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor
Aspek Panduan Informasi		
1	Kejelasan tujuan pembelajaran (rumus, realistik)	4
2	Relevansi tujuan pembelajaran dengan KI/KD/Kurikulum	4
3	Kesesuaian materi dalam KI dan KD	4

Jumlah Skor		12
Rata-rata		4,00
Kategori		Sangat Layak
Aspek Desain Pembelajaran		
4	Kesesuaian materi dalam media dengan tujuan pembelajaran	4
5	Tingkat interaktivitas pada media pembelajaran tematik berbasis <i>lectora inspire</i>	3
6	Membantu memberikan motivasi belajar	3
7	Kontekstualitas dan aktualitas isi materi	3
8	Kelengkapan dan kualitas bahan ajar	4
9	Kedalaman materi yang diberika	3
10	Kemudahan materi untuk dipahami	3
11	Uraian materi sistematis, urutan, dan alur logika jelas	3
12	Kejelasan dalam memberikan materi, pembahasan, contoh, simulasi, latihan untuk pemahaman konsep	4
13	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	4
14	Kesesuaian materi dengan soal evaluasi	3
15	Ketepatan alat evaluasi	3
Jumlah Skor		40
Rata-rata		3,33
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas jika dilihat dari aspek panduan informasi diperoleh nilai rata-rata 4,00 yang termasuk dalam kategori **“Sangat Layak”** aspek desain pembelajaran diperoleh nilai rata-rata 3,33 yang termasuk dalam kategori **“Sangat Layak”**. Secara keseluruhan hasil validasi ahli media berdasarkan tiap aspek diperoleh nilai rata-rata 3,66 termasuk kedalam kategori **“Sangat Layak”** digunakan sebagai media pembelajaran tematik berbasis *lectora inspire*. Ahli materi memberikan kesimpulan atas penilaian kelayakan media dengan **“Layak digunakan dengan revisi”**. Hasil validasi ahli media pembelajaran apabila disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 11. Validasi Ahli Materi

1.2.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Media pembelajaran tematik berbasis *lectora inspire* yang sudah dikembangkan dan sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi yang sudah direvisi, maka tahap selanjutnya yaitu dilakukan uji coba kepada peserta didik.

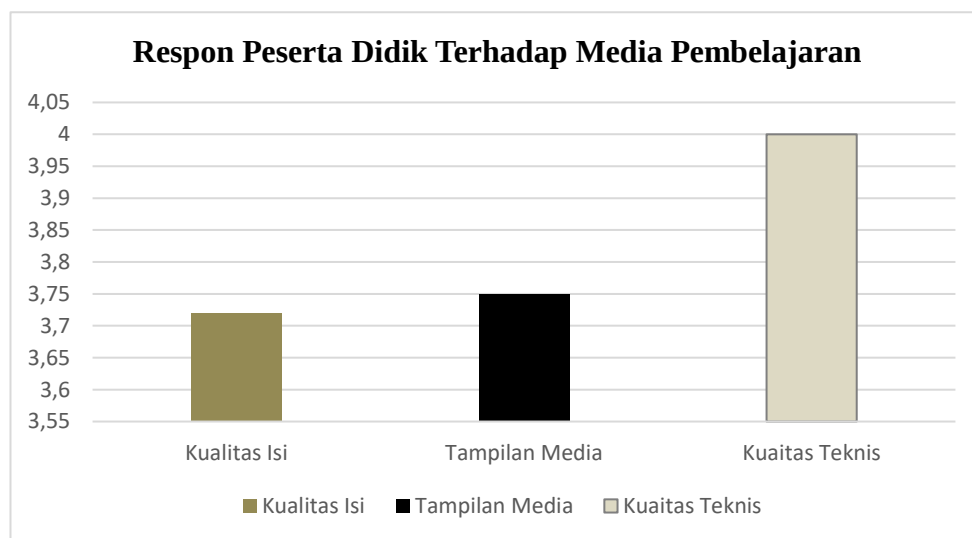
Uji coba ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui hasil penilaian dan ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *lectora inspire* yang sudah dikembangkan. Angket yang terdiri dari 10 butir indikator dan menggunakan skala likert dengan empat alternative jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang baik. Hasil penilaian uji coba kepada peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Coba Peserta Didik

No	Aspek	Skor	Rata-rata	Kategori
1	Kualitas Isi	588	3,72	Sangat Layak
2	Tampilan Media	450	3,75	Sangat Layak
3	Kualitas Teknis	120	4,00	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan		3,82		Sangat Layak

Berdasarkan table diatas jika dilihat dari aspek kualitas isi diperoleh nilai rata-rata 3,72 termasuk dalam kategori "**Sangat Layak**", aspek tampilan media diperoleh nilai rata-rata 3,75 termasuk dalam kategori "**Sangat Layak**", dan aspek kualitas teknis diperoleh nilai rata-rata 4,00 termasuk dalam kategori "**Sangat Layak**".

Secara keseluruhan hasil uji coba kepada peserta didik berdasarkan setiap aspek diperoleh nilai rata-rata keseluruhan 3,82 yang termasuk dalam kategori "**Sangat Layak**" digunakan sebagai media pembelajaran tematik. Hasil uji coba kepada peserta didik apabila disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 12. Respon Perserta Didik Terhadap Media Pembelajaran

1.2.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan proses yang dilakukan untuk memberikan nilai kepada media pembelajaran tematik yang telah dikembangkan yaitu media pembelajaran tematik berbasis *lectora inspire* pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 kelas V. Evaluasi dipergunakan peneliti untuk memperbaiki kekurangan media pembelajaran yang dibuat agar lebih baik dan sempurna.

Berdasarkan hasil validasi yang sudah dilakukan terhadap ahli media dan ahli materi, ditemukan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan sudah sangat baik dan layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil angket yang telah diisi peserta didik diperoleh yaitu media pembelajaran yang sudah dikembangkan termasuk kedalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

1.3 Analisis Instrumen Tes

1.3.1 Validitas instrument

Uji validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Berdasarkan uji validitas yang dilakukan peneliti terhadap peserta didik didapat 25 soal yang valid dari 30 soal yang diuji. Soal yang valid dapat digunakan sebagai bahan dari *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen Soal

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1	Soal yang digunakan	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30.	30
2	Soal valid	1,2,3,5,6,7,8,9,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,22,23,24,25,27,29,30.	25
3	Soal tidak valid	4,10,21,26,28	5

1.3.2 Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas merupakan suatu pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Setelah melakukan uji reliabilitas, diperoleh hasil dari uji reliabilitas sebesar 0,84, maka dapat dinyatakan soal-soal tersebut masuk kedalam kategori tinggi atau reliabel.

1.3.3 Analisis Kesukaran Soal

Dilihat dari tingkat kesukaran soal, ciri soal yang baik merupakan soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak dapat merangsang peserta didik untuk mempertinggi usaha penyelesaiannya, dan soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba menyelesaikan lagi. Setelah melakukan uji tingkat kesukaran soal dapat diketahui bahwa dari 30 soal yang diuji cobakan, diperoleh 1 soal masuk kedalam kategori sukar, 20 soal masuk kedalam kategori sedang, dan 4 soal masuk kedalam kategori mudah. Hasil uji kesukaran soal dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 5. Tingkat Kesukaran Soal

Rentang Nilai	Tingkat Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah
0,00 – 0,30	Sukar	16	1
0,31-0,70	Sedang	3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,30.	20
0,71-0,76	Mudah	1,2,28,29	4
Jumlah			30

1.3.4 Daya Pembeda

Berdasarkan hasil uji daya pembeda pada 30 soal yang diuji, diperoleh 15 soal dengan kategori baik, 14 soal dengan kategori cukup, dan 1 soal dengan kategori kurang baik. Hasil daya pembeda dapat dilihat tabel 5.

Tabel 6. Daya Pembeda Butir Soal

Nomor Soal	D	Keterangan	Nomor Soal	D	Keterangan
1	0,3333	Cukup	16	0,4667	Baik
2	0,3333	Cukup	17	0,4667	Baik
3	0,4667	Baik	18	0,4667	Baik
4	0,4	Cukup	19	0,4667	Baik
5	0,4667	Baik	20	0,4667	Baik
6	0,3333	Cukup	21	0,2	Kurang Baik
7	0,3333	Cukup	22	0,3333	Cukup
8	0,4667	Baik	23	0,4667	Baik
9	0,4	Cukup	24	0,4667	Baik

Nomor Soal	D	Keterangan	Nomor Soal	D	Keterangan
10	0,2667	Cukup	25	0,4667	Baik
11	0,4667	Baik	26	0,3333	Cukup
12	0,3333	Cukup	27	0,2667	Cukup
13	0,4667	Baik	28	0,2667	Cukup
14	0,4667	Baik	29	0,3333	Cukup
15	0,4667	Baik	30	0,2667	Cukup

1.3.5 Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

1. Hasil *Pre-test*

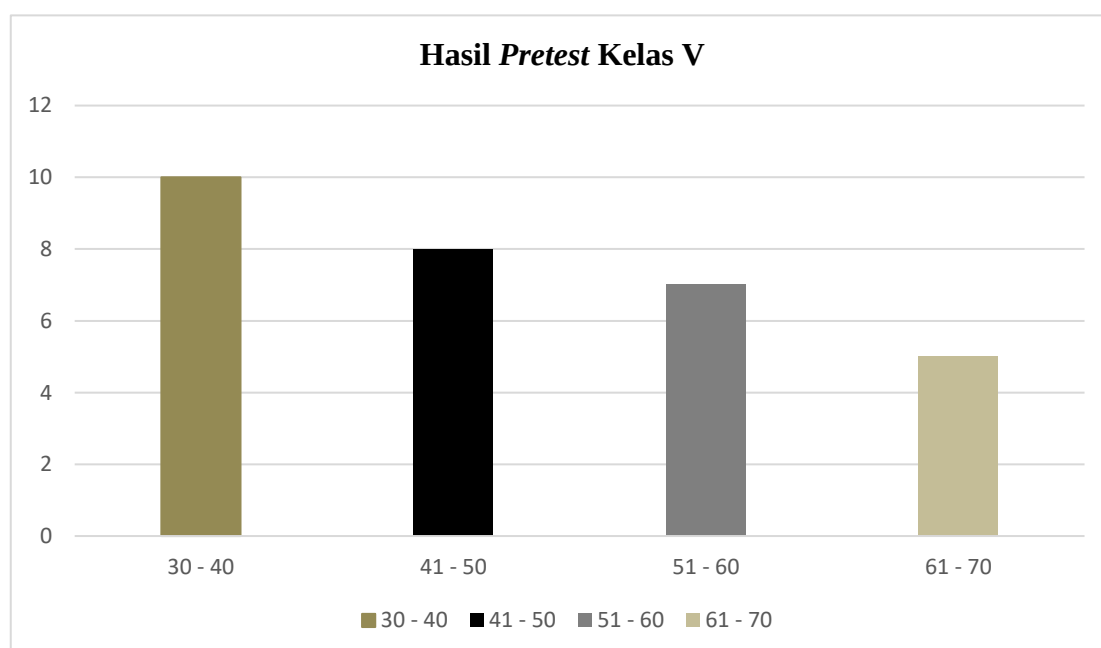
Pretest dilakukan sebelum mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* tujuannya untuk mengetahui tingkat pemahaman ataupun kemampuan awal peserta didik. *Pretest* dilakukan pada peserta didik kelas V yang berjumlah 30 orang. Adapun hasil *Pretest* yang dilakukan penulis pada kelas V SDN 016529 BP. Mandoge dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest*

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Ketuntasan
1	30 – 40	10	Tidak Tuntas
2	41 – 50	8	Tidak Tuntas
3	51 – 60	7	Tidak Tuntas
4	61 – 70	5	Tidak Tuntas
Nilai Minimum			30
Nilai Maksimum			65
Jumlah			1420
Rata-Rata			47,33

Berdasarkan Tabel Distribusi frekuensi *Pretest* peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran tematik berbasis *lectora inspire* pada peserta didik kelas V SDN 016529 BP. Mandoge dengan nilai tertinggi 65 dan nilai terendah 32. Maka hasil *pretest* kelas V SDN 016529 BP. Mandoge peserta didik masih tidak tuntas.

Adapun bentuk diagram dari hasil *pretest* pada tabel distribusi frekuensi hasil *pretest* dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Gambar 13. Hasil *Pre-Test*

2. Hasil *Post-test*

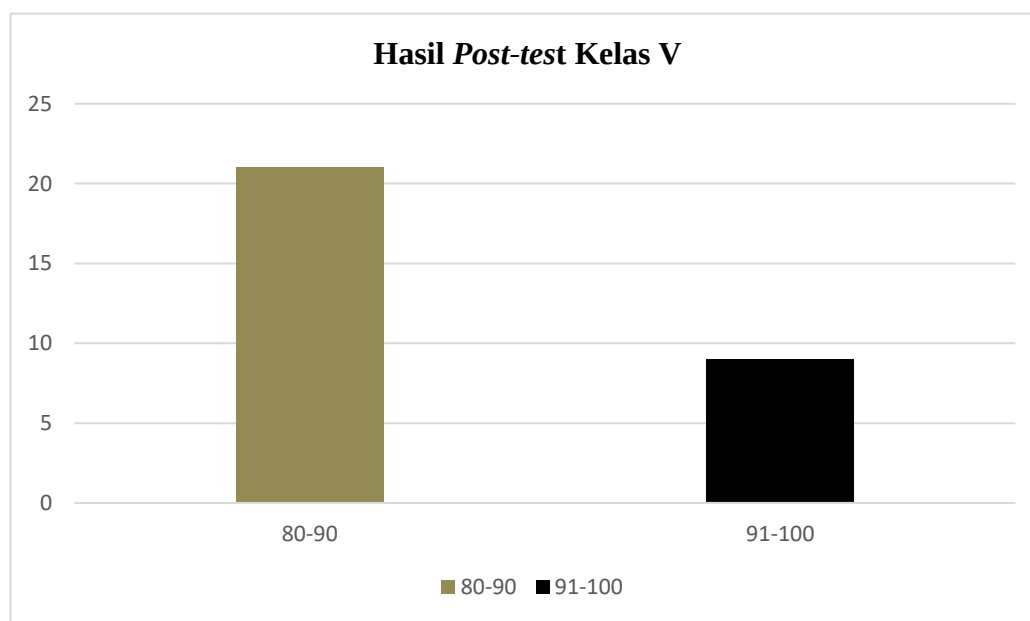
Posttest dilakukan setelah mengimplentasikan media pembelajaran tematik berbasis *lectora inspire* pada peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 pada kelas V SDN 016529 BP. Mandoge. Adapun hasil *posttest* yang telah dilakukan peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Distribusi Frekuensi *Posttest*

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Ketuntasan
1	80-90	21	Tuntas
2	91-100	9	Tuntas
Nilai Minimum			80
Nilai Maksimum			100
Jumlah			2632
Rata-Rata			87,73

Berdasarkan Tabel Distribusi frekuensi *Posttes* peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran tematik berbasis *lectora inspire* pada peserta didik kelas V SDN 016529 BP. Mandoge dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 80. Maka hasil *posttest* kelas V SDN 016529 BP. Mandoge peserta didik meningkat dan dikategorikan tuntas. Dengan peningkatan nilai yaitu sebesar 40,4.

Adapun bentuk diagram dari hasil *posttest* pada tabel distribusi frekuensi hasil *posttest* dapat dilihat pada diagram



Gambar 14 Hasil *Post-Test*

1.3.6 Hasil Perhitungan Nilai N-Gain

Efektivitas media pembelajaran Berbasis *lectora inspire* dilihat berdasarkan hasil pengolahan data pretes dan postes yang telah dilakukan pada subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* gunanya untuk mengetahui efektivitas dari produk yang penulis kembangkan. Adapun hasil pretes dan postes secara menyeluruh dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 9. Hasil *Posttest* dan pretest Kelas V

No.	Responden	Nilai Pre-Test	Nilai Post-test	Ket.
1.	R1	40	88	Meningkat
2.	R2	44	80	Meningkat
3.	R3	48	84	Meningkat

4.	R4	44	88	Meningkat
5.	R5	36	80	Meningkat
6.	R6	48	84	Meningkat
7.	R7	52	92	Meningkat
8.	R8	36	88	Meningkat
9.	R9	40	80	Meningkat
10.	R10	56	84	Meningkat
11.	R11	32	80	Meningkat
12.	R12	40	88	Meningkat
13.	R13	32	92	Meningkat
14.	R14	64	96	Meningkat
15.	R15	60	96	Meningkat
16.	R16	40	88	Meningkat
17.	R17	56	88	Meningkat
18.	R18	52	96	Meningkat
19.	R19	40	88	Meningkat
20.	R20	52	88	Meningkat
21.	R21	64	100	Meningkat
22.	R22	44	80	Meningkat
23.	R23	48	80	Meningkat
24.	R24	36	80	Meningkat
25.	R25	60	92	Meningkat
26.	R26	60	92	Meningkat
27.	R27	48	96	Meningkat
28.	R28	52	84	Meningkat
29.	R29	44	92	Meningkat
30.	R30	52	88	Meningkat
Jumlah		1420	2632	
Rata-Rata		47,33	87,73	

Berdasarkan tabel 9 hasil nilai dari *pre-test* dan *post-test* yang telah diperoleh dari soal yang diberikan kepada peserta didik, maka nilai N-Gain dapat dihitung untuk memperoleh efektivitas media pembelajaran tematik serta menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Nilai N-Gain kelas V dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 10. Hasil Perhitungan N-Gain

Kelas	Pre-Test	Post-Test	N-Gain Score	N-Gain Score (%)	Kategori	Tafsiran
Kelas V	47,33	87,73	0,77	77,21	Tinggi	Efektif

Berdasarkan Tabel 10, didapat hasil dari nilai rata-rata *pre-test* sebesar 47,33 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 87,73. Dilihat dari hasil nilai *pre-test* dan *post-test* adanya peningkatan nilai sebesar 40,4. Dapat diartikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran tematik berbasis *lectora inspire*. Kemudian, diketahui nilai gain ternormalisasi pada kelas V dengan nilai sebesar 0,77, berdasarkan table interpretasi maka dapat dikategorikan tinggi. Apabila nilai N-Gain diubah kedalam bentuk

persentase maka diperoleh nilai 77,21%, berdasarkan table tafsiran efektifitas N-Gain maka nilai tersebut lebih efektif dibandingkan dengan proses pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran.

1.4 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 016529 BP. Mandoge pada semester ganjil 2023/2024 di kelas V pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 4. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tematik berbasis *lectora inspire* serta untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran tematik berbasis *lectora inspire*. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan peserta didik dan pembelajaran, mendesain media pembelajaran tematik diawali dengan membuat storyboard yang berfungsi sebagai acuan dalam pembuatan media pembelajaran tematik, kemudian mengembangkan media pembelajaran tematik dan melakukan validasi terhadap para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Setelah itu, melakukan tahapan uji coba kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, dan ahli materi, uji coba skala besar kepada peserta didik, didapat data keseluruhan hasil penilaian pengembangan media pembelajaran tematik berbasis *lectora inspire*. Keseluruhan data hasil penilaian pengembangan media pembelajaran tematik berbasis *lectora inspire* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Kelayakan Media Dalam Setiap Tahapan

No	Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Skor Rata-rata	Kategori
1	Ahli Media	45	3,75	Sangat Layak
2	Ahli Materi	52	3,66	Sangat Layak
3	Uji Coba	1128	3,82	Sangat Layak
Rata-Rata Keseluruhan			3,74	Sangat Layak

Berdasarkan table diketahui bahwa hasil validasi ahli media diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,75 Dengan kategori “Sangat Layak”, hasil validasi ahli materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,66 dengan kategori “Sangat Layak”, dan hasil uji coba kepada peserta didik diperoleh nilai rata-rata 3,82 dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil penilaian tersebut diketahui bahwa nilai rata-rata keseluruhannya adalah 3,74.

Berdasarkan hasil penelitian dari para ahli dan peserta didik yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tematik berbasis *lectora inspire* pada tema 1 subtema 1 kelas V SD Negeri 016529 BP. Mandoge **sangat layak** untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Uji efektifitas merupakan suatu pengujian yang dilakukan untuk menunjukkan tingkat keberhasilan penggunaan media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik didapat dari penilaian *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir) yang diikuti oleh 30 orang peserta didik dari kelas V yang sudah melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Hasil yang diperoleh melalui analisis N-Gain Score dari 30 orang peserta didik yang telah melaksanakan pengujian maka diperoleh nilai untuk *pre-test* nilai rata-rata sebesar 47,33 dan *post-test* nilai rata-rata sebesar 87,73. Dilihat dari hasil nilai *pre-test* dan *post-test* terjadi peningkatan nilai sebesar 40,4. Dari hasil penelitian *pro-test* dan *post-test* dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada peserta didik. Hasil perhitungan tes dengan menggunakan N-Gain memperoleh nilai sebesar 0,77, dengan kategori tinggi dengan presentase sebesar 77,21%, dengan kategori efektif.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tematik berbasis *lectora inspire* efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Informasi yang diperoleh dari penelitian ini didasarkan pada data yang dikumpulkan selama dan setelah perlakuan pada kelompok yang telah dan belum dibagi. Tujuan pra-test adalah untuk mengklarifikasi interrelasi antara kontrol dan kelompok eksperimental, sedangkan tujuan pasca-tes adalah untuk memahami hipotesis penelitian.

1.8 Pembahasan Hasil Penelitian

Pendekatan saintifik berpengaruh terhadap berpikir kreatif siswa kelas IV ketika mempelajari mata pelajaran tematik subtema 1 tahun pelajaran 2023. Hal ini terlihat dari tingkat signifikansi 0,05, nilai t hitung sebesar 2,506 dan tingkat signifikansi sebesar 0,020 (dan $t > 0,05$). Hasil tes berpikir kreatif kelas eksperimen pada taraf signifikansi 0,05 menghasilkan nilai t sebesar 2,214 dengan taraf signifikansi 0,037 (dan $t > 0,05$). Karena nilai signifikansi $< 0,05$ maka dapat dikatakan hipotesis diterima.

Pendekatan saintifik mengajarkan cara siswa menganalisis dengan menggunakan langkah-langkah tertentu. Pengamatan, pertanyaan dan jawaban, ujian, pemikiran kembali dan bicara-bicara, yang membantu murid memahami pelajaran dengan lebih mudah karena mereka terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Pendekatan saintifik ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan teman mereka dan berdiskusi tentang hal-hal yang belum mereka pahami. Tema 9 adalah tentang kekayaan negeri, dan subtema 1 adalah tentang kekayaan negara kita sendiri. Untuk membuat siswa lebih termotivasi dan ingin tahu dalam belajar, siswa harus memiliki tanggung jawab pribadi terhadap hasil belajar mereka sendiri. Mereka juga harus dapat menyelesaikan masalah pembelajaran dan mempresentasikannya di depan kelas. "Jadi kita bisa berharap bahwa pendekatan saintifik ini akan membuat siswa lebih baik dalam berpikir dengan logika dan mengkritisi." Untuk bisa menjadi siswa yang kreatif, dia belajar melihat dan memerhatikan hal-hal yang terjadi di sekitarnya, lalu dia mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban yang benar.

Dalam kondisi demikian, pembelajaran secara alamiah harus tetap menerapkan nilai-nilai atau kualitas ilmiah dan nonilmiah. Metode pembelajaran diberikan di bawah ini. Beberapa tahapan pendekatan saintifik dapat melatih siswa sedemikian rupa sehingga pemikiran kritis siswa tumbuh. Pada tahap observasi, siswa dapat mengembangkan keterampilannya untuk menemukan atau mencatat dan menginventarisir hal-hal yang ingin diketahuinya untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Oleh karena itu, belajar merupakan hal yang sangat penting. Pada fase bertanya, siswa dapat meningkatkan keterampilannya dalam merumuskan pertanyaan terkait fenomena/pengetahuan yang dihadapi, semakin banyak siswa dilatih untuk bertanya, rasa ingin tahu dapat dikembangkan. Dengan demikian pertanyaan tersebut menjadi dasar untuk mencari informasi lebih lanjut.

Berdasarkan model pembelajaran saintifik, proses dikembangkan berdasarkan konsep-konsep penelitian ilmiah. Artinya, proses pembelajaran harus mencakup serangkaian kegiatan penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan pengetahuan dari siswa, yang merupakan konsep dasar yang mengandung, menginspirasi, memperkuat, dan membenarkan ide untuk menerapkan cara belajar berdasarkan teori-teori tertentu. Oleh karena itu, banyak orang berpendapat bahwa pendekatan dan metode adalah hal yang sama meskipun mereka berbeda. Ada beberapa cara yang digunakan dalam pendekatan itu. Contohnya, dengan menggunakan pendekatan saintifik, kita dapat menggunakan metode observasi, metode diskusi, ceramah, dan metode lainnya. Artinya metode ini lebih luas dari pembelajaran.

Berdasarkan pendapat pendekatan saintifik membantu siswa memahami berbagai materi dengan cara yang lebih baik. Pengetahuan bisa didapatkan dari mana saja dan kapan saja, tidak hanya dari satu sumber. Guru ingin siswa belajar dari banyak sumber.

Pada tahap percobaan/pengumpulan data, siswa dapat meningkatkan cara pandang kreatif, sikap sosial dan sikap mental siswa, pada tahap ini membimbing siswa untuk selalu berbicara berdasarkan data/fakta. Pada fase inferensi/asosiasi, siswa dapat meningkatkan pemikiran siswa dalam hal keterampilan pelaporan tambahan, strategi, taktik, dan keterampilan pengambilan keputusan meliputi fungsi analisis dan sintesis. Pada fase komunikasi, siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam menarik kesimpulan tentang pemecahan masalah dan menentukan alternatif cara pemecahan masalah. Hasilnya dipresentasikan di depan kelas agar siswa dapat berkomunikasi dengan baik.

Berdasarkan rangkaian pembelajaran yang dilaksanakan di kelas eksperimen, terlihat bahwa pembelajaran tentang Kayanya negeriku untuk melatih berpikir kreatif dan pendekatan saintifik merupakan cara yang tepat untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif tentang kayanya negeriku menggunakan pendekatan tematik ini untuk mengembangkan pemikiran kritis siswa, khususnya tentang kayanya negeriku.

Siswa dapat menerapkan keterampilan berpikir kreatif dalam kehidupan sehari-hari, khususnya pada materi yang dipelajari yaitu pembangkit listrik tenaga air. Saya berharap siswa mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan pembangkit listrik tenaga air, karena siswa telah menginternalisasikan pengetahuan tentang kayanya negeriku dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa proses belajar mengajar berhasil mencapai tujuan pembelajaran dengan mengembangkan pendekatan saintifik berpikir kreatif siswa tentang kayanya negeriku. Tujuan pendekatan saintifik adalah memberikan pemahaman kepada siswa tentang pengetahuan dan pemahaman materi yang berbeda-beda melalui pendekatan saintifik, bahwa pengetahuan dapat datang dari mana saja dan kapan saja serta tidak tergantung pada pengetahuan satu arah dari guru. Oleh karena itu, kondisi pembelajaran yang diharapkan diciptakan untuk mendorong siswa belajar dari berbagai sumber melalui observasi, bukan hanya cerita.

Berbeda dengan kelas kontrol yang menggunakan cara belajar biasa, dalam proses pembelajaran terlihat bahwa siswa hanya mendengarkan penjelasan guru. Mereka tidak terlalu aktif dan lebih banyak diam, karena dalam proses pembelajaran siswa hanya berperan sebagai penonton. Jika siswa kurang aktif dan diminta untuk berbicara atau berbagi pikiran, mereka sering kali tidak melakukannya pendapat mereka tentang buku bergambar, mereka tidak dapat mengungkapkan pendapat mereka dengan baik, bahkan harus dibantu oleh guru ketika mereka mengungkapkannya. pendapat mereka. Jika proses pembelajaran pada pembelajaran kontrol, siswa kebanyakan hanya mendengarkan dan memperhatikan apa yang disampaikan, dan rasa ingin tahu mereka terhadap materi yang dapat dijelaskan masih relatif kurang.

Hal ini menunjukkan bahwa cara belajar dengan menggunakan metode saintifik sangat membantu meningkatkan pembelajaran di kelas dengan cara mengamati, bertanya jawab, mengumpulkan informasi, menganalisis, dan berkomunikasi. Meningkatnya kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran eksperimen menunjukkan bahwa menggunakan pendekatan saintifik mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran mengenai tema 9 dan subtema 1 mengenai kekayaan negeriku. Dengan demikian, pendekatan saintifik dianggap sebagai langkah yang tepat karena memiliki kelebihan. dalam pembelajaran konvensional, Pembelajaran konvensional adalah ketika kita hanya duduk dan mendengarkan apa yang guru jelaskan tanpa banyak aktifitas.

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Pengembangan media ini telah menghasilkan media pembelajaran tematik berbasis *lectora inspire* pada pelajaran tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 kelas V. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan ADDIE dilakukan melalui 5 tahap yaitu:
 1. Tahap Analisis (*Analysis*)
 2. Tahap perencanaan (*Design*)
 3. Tahap pengembangan (*Development*)
 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)
 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)
- b. Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 **sangat layak** digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dikelas, dengan hasil nilai rata-rata dari ahli media yaitu 3,75, ahli materi yaitu 3,66, dan uji coba kepada peserta didik yaitu 3,82. Total perolehan rata-rata dari keseluruhannya yaitu 3,74.
- c. Hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik tanpa menggunakan media pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

SARAN

Terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti memberi saran kepada guru kelas V untuk menggunakan media pembelajaran tematik berbasis *lectora inspire* ini sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Karena media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini sudah dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.
- b. Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* diharapkan dapat memotivasi dan dapat memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran pada tema 1 (organ gerak hewan dan manusia).
- c. Peneliti memberi saran kepada peneliti selanjutnya, sebaiknya melakukan pengembangan sejenis tetapi dengan materi yang berbeda. Sehingga dapat terlihat bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini sangat sesuai untuk diterapkan pada materi apapun.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal. *CBIS Journal*, 3(2), 1–13.
- Anitah, S., & Dkk. (2014). *Strategi Pembelajaran di SD*. Universitas Terbuka.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Penerbit Laksita Indoneisa.
- Ernitasari, D. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ipa Kelas V SD N Kasihan*. 6, 1–7.
- Hajar, I. (2013). *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI*. DIVA Press.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Measurement and Reasearch Methodology.
- Harjanto. (2010). *Perencanaan Pengajaran*. Rineka Cipta.
- Mardapi, D. (2008). *Teknik penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Mitra Cendika Offset.
- Mas'ud, M. (2012). *Membuat Media Pembelajaran dengan Lectora Inspire*. Shonif.
- Mas'ud, M. (2014). *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Pustaka Shonif.
- Pribadi. (2011). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Dian Rakyat.
- Purwono, Joni, dkk. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 127–144.
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. *IAIN Antasari Press*, 1–3.
- Rostika, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Media Pembelajaran Matematika Berbasis Lectora Inspire Di Sekolah Dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 12(2), 169–175. <https://doi.org/10.17509/eh.v12i2.17482>
- Singh, P. K. P., & Hashim, H. (2020). Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners. *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Sudjana, N., & Ripai, A. (2017). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV.
- Sukiman. (2012). *Pemanfaatan Media Pembelajaran (Pertama)*. Pustaka Insan Madani.
- Sukmadinata, N. . (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryasubroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. PT. Rineka Cipta.
- Syawaluddin, A., & Andi Makkasau, dan I. F. J. (2019). JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SDN 197 Sapolohe. *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*,

3(3).

Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bumi Aksara.

Wahyu Tri Lestari, dan A. N. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LECTORA INSPIRE MATERI TARI KREASI DAERAH. *Joyful Learning Journal*, 10(4), 205–210. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/23230>

Widiastuti, A., & Wangid, M. N. (2015). Pengembangan Multimedia Lectora Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Character Building Bagi Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, V(2), 229–247.

Wina Sanjaya. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. <https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/208363/media-komunikasi-pembelajaran>

Zuhri, M. S., & Rizaleni, E. A. (2016). *Pengembangan Media Lectora Inspire Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa SMA Kelas X*. 5(2), 113–119.