

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLAT SHAPE* BERBASIS *LECTORA INSPIRE*  
DALAM PEMBELAJARAN BANGUN DATAR PADA PESERTA DIDIK  
KELAS 2 SEKOLAH DASAR**

Eka Nabilah Syahru Ramadhani<sup>1</sup>, Kunti Dian Ayu Afiani<sup>2</sup>, Ishmatun Naila<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Surabaya  
[1ekanabilah68@gmail.com](mailto:1ekanabilah68@gmail.com), [2kuntidianaf@um-surabaya.ac.id](mailto:2kuntidianaf@um-surabaya.ac.id),  
[3ishmatunnaila@um-surabaya.ac.id](mailto:3ishmatunnaila@um-surabaya.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research aims to determine the validity, practicality and effectiveness of Flat Shape media based on Lectora Inspire in teaching mathematics about flat shapes in class 2 of elementary school. This research uses a development method with the ADDIE development model which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research was conducted at SDIT Ar-Rayyan Surabaya, with 28 grade 2 students as research subjects. The data collection techniques used were questionnaires and tests. The research instruments include validation sheets, response questionnaires from teachers and students, and learning outcomes test sheets. The data analysis technique used is to evaluate the validity, effectiveness and practicality of flat shape media based on Lectora Inspire. The results of this research show that: (1) This media achieved a very high level of validity, with a percentage of 87% for media validation and 85% for material validation; (2) The practicality of flat shape media is rated very high based on positive responses from teachers (100%) and students (94%); (3) This media is effective in increasing students' learning completeness, with a percentage of 96% of one class reaching or exceeding the minimum completeness standard. Based on this research, it can be concluded that the Lectora Inspire-based flat shape media developed is very suitable for use as a learning tool for flat shape material in elementary schools.*

**Keywords:** *flat build learning, flat shape media, lectora inspire*

**ABSTRAK**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media Flat Shape berbasis Lectora Inspire dalam pembelajaran matematika materi bangun datar di kelas 2 Sekolah Dasar. Penelitian ini menerapkan metode pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah utama: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Penelitian dilakukan di SDIT Ar-Rayyan Surabaya, dengan 28 peserta didik kelas 2 sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Instrumen penelitian mencakup lembar validasi, angket

respon dari guru dan peserta didik, serta lembar tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah untuk mengevaluasi validitas, keefektifan, dan kepraktisan media flat shape berbasis Lectora Inspire. Hasil studi penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Media ini mencapai tingkat validitas yang sangat tinggi, dengan persentase 87% untuk kategori validasi media dan 85% untuk kategori validasi materi; (2) Kepraktisan media flat shape dinilai sangat tinggi berdasarkan tanggapan positif dari guru (100%) dan peserta didik (94%); (3) Media ini efektif dalam meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik, dengan presentase 96% dari satu kelas mencapai atau melebihi standar ketuntasan minimal. Berdasarkan penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwasannya media flat shape dengan basis Lectora Inspire yang dikembangkan ini sangat layak digunakan sebagai alat pembelajaran untuk materi belajar bangun datar di Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** media flat shape, lectora inspire, pembelajaran bangun datar

### **A. Pendahuluan**

Menurut Jean Piaget, usia peserta didik dilihat dari perkembangan kognitif. Menurut Piaget dalam (Marinda, 2020) anak-anak di antara tujuh dan sebelas tahun memiliki perkembangan kognitif operasional konkret. Pada level ini, peserta didik memiliki kemampuan untuk berpikir logis tentang hal-hal konkret. Setelah itu, kemampuan untuk mengelompokkan sesuatu sudah ada, namun belum dapat menyelesaikan permasalahan yang abstrak. Merujuk kepada karakteristik dari tahapan perkembangan kognitif operasional konkret, penggunaan media pembelajaran merupakan pendekatan yang cocok untuk melaksanakan pembelajaran.

Media memiliki peran penting dalam pembelajaran, menurut (Yonanda et al., 2021). Penggunaan multimedia dalam bentuk konkret yang berbeda dalam pembelajaran dapat menyajikan materi abstrak secara menarik kepada peserta didik, seperti animasi (Fakhri et al., 2018). Rancangan media pembelajaran harus disesuaikan dengan lingkungan kelas agar efektif, kesalahan dalam pengembangan media menimbulkan kesalahpahaman antara guru dengan peserta didik sehingga dapat mengurangi daya tarik pembelajaran. Guru memiliki tanggung jawab dalam proses pembelajaran yang tidak sekadar mentransfer informasi kepada peserta didik. Karena itu, guru harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang efektif

untuk memandu peserta didik secara maksimal, serta merangsang perkembangan kreativitas dan rasa ingin tahu mereka (Afiani & Putra, 2017). Media pembelajaran yang menarik mampu menambahkan motivasi, membuat suasana belajar lebih membahagiakan, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik. Penjelasan diatas sesuai dengan apa yang disampaikan (Suryani et al., 2019). Media pendidikan mencakup berbagai bentuk dan alat penyampai informasi sesuai prinsip teori pembelajaran. Penggunaan media bertujuan untuk memudahkan pembelajaran dengan menstimulus pemikiran, empati, fokus, dan motivasi peserta didik. Hal ini dapat menjadikan sebuah tahapan pembelajaran yang bijaksana, terarah serta terorganisir.

Sistem Pendidikan yang ada di Indonesia sangat memperhatikan sifat peserta didik, sehingga nilai-nilai karakter selalu ditanamkan dalam proses pembelajaran (Nurafifah et al., 2024) Pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan semata. Lebih dari pada itu, yang paling penting adalah mampu membuat karakter dan kepribadian supaya dapat menjadi pribadi lebih

baik, lebih beradab dalam segi moralitas, serta tingkah laku dalam keseharian (Martati, 2018). Dalam hal mengajar peserta didik, peranan seorang guru sangat penting. Tanpa guru, maka peserta didik tidak mendapatkan pengetahuan dan pelajaran yang tepat. Dengan demikian, proses belajar akan menghasilkan hasil yang diharapkan. Matematika memerlukan kemampuan berpikir yang kompleks dan logis, sehingga diperlukan kerjasama dari semua pihak yang terdapat dalam proses belajar mengajar, penerapan model maupun strategi pembelajaran yang sesuai, dan menciptakan situasi yang mendukung kegiatan belajar peserta didik (Naila & Sadida, 2020). Pernyataan diatas dikuatkan oleh (Faradita, 2018) yang mengemukakan bahwa Proses pembelajaran di kelas dapat dianggap berhasil apabila didukung oleh penggunaan strategi pembelajaran yang baik, termasuk pemilihan metode pembelajaran yang sesuai. Guru juga perlu memahami dengan baik sifat dan kebutuhan materi pelajaran serta karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih kreatif dan beragam.

Bahan ajar merupakan sekelompok substansi Pelajaran yang dibuat secara terarah dan sangat penting untuk proses pembelajaran. Bahan ajar mencakup semua materi yang dapat dimanfaatkan pendidik dalam proses pembelajaran, bertujuan menaikkan pemahaman peserta didik terhadap materi serta memperluas pengetahuan mereka (Kosasih E., 2021). Bahan ajar dapat dibagi menjadi empat kategori, seperti buku cetak, audio, audiovisual, dan interaktif (Jazuli et al., 2017). Kehadiran bahan ajar ini tidak hanya memberikan arahan yang jelas dalam pembelajaran, tetapi meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan tersusunnya tahapan-tahapan yang diperlukan. Bahan ajar memiliki fungsi sebagai pusat informasi dan sarana bagi peserta didik untuk belajar dan berlatih menguasai standar pembelajaran guru.

Menurut Nurhasanah, Matematika memiliki peran penting dalam dunia pendidikan sebagai salah satu komponen pembelajaran yang tidak bisa diabaikan (Nurafifah et al., 2024). Beberapa peserta didik merasa bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit. Oleh karena itu, untuk mendorong minat orang untuk

belajar, pendidikan matematika harus diubah. Perubahan ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan sehingga peserta didik menerima hasil pembelajaran yang optimal dan dapat meningkatkan nilai karakter mereka. Terdapat studi penelitian sebelumnya yang berhubungan kepada penelitian ini yaitu, penelitian yang dilaksanakan (Rostika et al., 2020) yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Lectora Inspire* di Sekolah Dasar" dalam penelitian mengatakan bahwasannya media belajar matematika berbasis *Lectora Inspire* telah berhasil meraih kategori sangat layak dengan prestasi yang telah dicapainya. Materi pembelajaran tersebut memenuhi standar sebagai materi ajar yang berkualitas.

Studi yang berhubungan kedua adalah, penelitian yang dilakukan (Kintoko et al., 2015) Pembelajaran menggunakan *Lectora Authoring Tools* membuahkan capaian hasil belajar yang jauh lebih baik daripada pembelajaran tanpa menggunakan media interaktif, seperti yang dikemukakan pada penelitian tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa hasilnya sangat memuaskan karena

media belajar yang dibuat sanggup menyajikan materi belajar dengan animasi grafik yang jelas dan dapat dimengerti dengan baik. Studi penelitian yang ada hubungannya dengan penelitian kali ini adalah penelitian yang dilaksanakan (Zahira et al., 2023) menyatakan bahwa media interaktif yang dibuat dengan menggunakan *Lectora* telah valid setelah melewati proses validasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa kategori validasi media, materi, dan bahasa semuanya mencapai tingkat yang sangat valid.

Kesimpulan dari beberapa studi penelitian sebelumnya adalah, bahwasannya media interaktif yang menggunakan basis *lectora inspire* adalah solusi tepat untuk masalah ini. Bahkan, saat ini aplikasi *Lectora Inspire* telah semakin canggih dengan integrasi berbagai elemen media seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi, hal ini menjadikan media pembelajaran lebih menarik, karena pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan kebosanan pada peserta didik, sehingga diperlukan media yang menarik untuk meningkatkan proses pembelajaran dan memperkuat minat belajar mereka.

Berdasarkan hasil observasi di kelas madinah SDIT Ar-Rayyan Surabaya, peneliti mendapatkan informasi terkait penggunaan media oleh guru kelas 2 sekolah dasar. Hasil yang didapatkan peneliti adalah sekolah sudah mengimplementasikan kurikulum Merdeka, guru menggunakan media belajar berupa buku pelajaran, alat peraga, serta media digital seperti quizizz, kahoot, atau sebagai media bermain games khususnya pada materi bangun datar. Untuk itu, penggunaan media pembelajaran peneliti ingin menggunakan media alternatif yang lain seperti *lectora inspire* agar menjadi semakin beragam dan interaktif. Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan, matematika dapat menjadi lebih menarik bagi peserta didik. Penggunaan media interaktif dengan basis komputer seperti *Lectora Inspire*, yang dilengkapi dengan fitur-fitur seperti sisipan gambar, video, animasi flash, dan permainan edukasi, dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan minat belajar. *Lectora Inspire* juga unik karena memungkinkan pembuatan soal latihan lengkap dengan *feedback*, panduan untuk

jawaban yang benar atau salah, serta skor yang langsung tercatat. Karena skor atau nilai sudah muncul secara otomatis, penilaian menjadi lebih mudah bagi guru (Shalikhah & Primadewi, 2017)

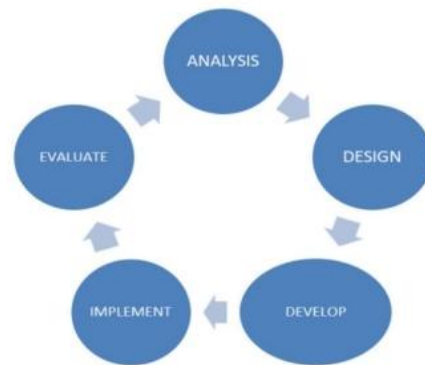
Berdasarkan latar belakang, maka pada penelitian kali ini diberi judul “Pengembangan Media *Flat Shape* Berbasis *Lectora Inspire* Dalam Pembelajaran Bangun Datar Pada Peserta didik Kelas 2 Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) kevalidan, (2) kepraktisan, dan (3) keefektifan media *flat shape* berbasis *lectora inspire* pada pembelajaran matematika materi bangun datar peserta didik kelas 2 Sekolah Dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Ar-Rayyan Surabaya, subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 2B (Madinah) yang terdiri dari 28 peserta didik perempuan pada tahun ajaran 2023/2024 Semester genap. Dan dilaksanakan pada bulan April-Juni 2024.

Pengembangan media *Lectora Inspire* pada penelitian kali ini menggunakan model pengembangan ADDIE. model ini berfokus pada

pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya dalam konteks media pembelajaran. Tahapan model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Setiawan et al., 2021) .  
Dibawah ini adalah tahapan fase model pengembangan ADDIE.



**Gambar 1. Fase model pengembangan ADDIE sumber : (Kusuma et al., 2023)**

Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena tahapannya yang sistematis. Setiap tahapan dievaluasi dan dikembangkan sehingga produk yang dihasilkan valid. multimedia interaktif matematika yang dikembangkan pada penelitian ini berisi materi tentang konsep bangun datar dan dilengkapi dengan gambar, teks dan video. Produk ini dapat diakses secara daring maupun luring, oleh karena itu dapat menaikkan

keinginan belajar peserta didik dan mendukung dalam memahami konsep-konsep terkait materi konsep bangun datar.

### **Analysis (Analisis)**

Langkah awal penelitian ini merupakan analisa solusi potensial dan masalah saat ini. Peneliti menganalisis kondisi lingkungan sekolah SDIT Ar-Rayyan, prosedur pembelajaran, pemahaman peserta didik, kebutuhan peserta didik, fasilitas penunjang pembelajaran, dan materi. Setelah itu, peneliti menganalisis masalah dari masing-masing elemen untuk menemukan solusi. Peneliti menemukan solusi dengan membuat media *lectora inspire* sebagai alat pembelajaran praktis untuk menyelesaikan masalah yang ada.

### **Design (Desain)**

Untuk menyelesaikan tahap desain produk, dibuat perancangan draft media pembelajaran berdasarkan materi bangun datar dan desain modul ajar beserta capaian pembelajaran. Desain produk yang dibuat mempertimbangkan kebutuhan peserta didik sebagai pengguna media ajar dalam pembelajaran matematika.

### **Development (Pengembangan)**

Pada tahap pengembangan ini materi bangun datar dibuat dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*. Proses pengembangan meliputi langkah dalam menciptakan, memperoleh, dan mengubah materi pembelajaran agar selaras dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

### **Implementation (Implementasi)**

Tahapan penerapan produk, adalah melakukan pengujian penggunaan aplikasi kepada peserta didik kelas 2 SDIT Ar-Rayyan dengan menggunakan versi produk yang telah disempurnakan merujuk pada revisi dari ahli media serta ahli materi. Hal ini memiliki tujuan mengevaluasi respons peserta didik terhadap kelayakan media pembelajaran.

### **Evaluation (Evaluasi)**

Tujuan evaluasi program pembelajaran sebagai penilaian terhadap beberapa hal, termasuk bagaimana sikap peserta didik mengenai kegiatan pembelajaran, apakah peserta didik memperoleh keterampilan yang lebih baik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, dan apakah sekolah mendapatkan manfaat dari penerapan program. Evaluasi dilakukan dengan mengisi lembar angket respon guru, peserta

didik dan mengisi lembar tes hasil belajar untuk mengevaluasi efektivitas program.

### **Teknik Pengumpulan Data**

pada studi penelitian ini, teknik pengumpulan data memakai angket dan tes. Instrumen untuk pengumpulan data menggunakan lembar angket validasi, lembar respon guru dan peserta didik, serta lembar tes hasil belajar peserta didik. Setelah mencoba media pembelajaran, langkah validasi dan respon peserta didik dilakukan.

#### **1. Kevalidan**

Untuk memastikan kevalidan data tersebut, angket validasi diberikan terhadap tiga ahli materi serta ahli media. Validasi produk ini bertujuan untuk menilai seberapa efektif serta layaknya media pembelajaran yang akan dikembangkan. Validator juga diminta untuk memberikan penilaian umum serta masukan terhadap media, dan menentukan apakah media tersebut sudah memenuhi kriteria validasi.

#### **2. Kepraktisan**

Untuk mengetahui kepraktisan pada media *lectora inspire* ini peneliti menggunakan angket respon guru dan peserta didik. Kepraktisan Merujuk pada

kemudahan penggunaan media interaktif yang dikembangkan bagi peserta didik dan pendidik.

### **3. Keefektifan**

Pada tahap pengumpulan data ini dilakukan tes hasil belajar peserta didik dengan memberikan 10 soal yang akan dikerjakan setelah pendidik menyajikan media *flat shape*. Media ini dapat dinyatakan efektif jika hasil belajar peserta didik memenuhi ketuntasan klasikal minimal 75% dari seluruh peserta didik dalam kelas dengan nilai KKM minimal 75.

### **Analisis Data**

#### **1. Lembar Validasi Para Ahli**

Pada kegiatan analisis data ini, produk diuji coba desainnya oleh ahli pada bidang matematika dan ahli media digital. Tujuan validasi oleh ahli materi dan media adalah untuk mengevaluasi kevalidan dari segi materi pembelajaran dan media. Kelompok validator terdiri dari tiga orang. Peneliti menggunakan metode analisis deskriptif dengan memakai rata-rata skor respon sebagai penilaian untuk tanggapan validator terhadap setiap item respons.



**Tabel 1. Kategori penilaian dalam skala likert**

Skala Penilaian	Keterangan
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang baik	2
Tidak baik	1

**Sumber : (Saputra et al., 2018)**

Untuk mengolah skor yang telah diperoleh dari hasil validasi adalah menggunakan rumus dibawah ini :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP : nilai persen yang dicari

R : jumlah skor yang diperoleh

SM : skor maksimum

Sumber : (Yunus & Sardiwan, 2018)

Kriteria presentase kepatutan media *lectora inspire*, dapat dilihat pada table dibawah ini, hasil presentase yang di dapatkan dari 3 validator akan diambil rata ratanya.untuk mengetahui nilai kelayakan media yang dikembangkan.

**Tabel 2. Kriteria kelayakan media *lectora inspire***

Rentang Nilai	Keterangan
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
45% - 60%	Cukup Valid
21% - 44%	Tidak Valid
< 20%	Sangat Tidak Valid

## 2. Lembar Respon Guru dan Peserta didik

Lembar respon ini digunakan untuk mendapatkan data kepraktisan *lectora inspire* yang dikembangkan.

**Tabel 3. Kategori penilaian angket guru dan peserta didik**

Skala Penilaian	Keterangan
Sangat setuju	5
Setuju	4
Cukup setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

**Sumber : (Wahyuddin et al., 2022)**

Aspek kepraktisan Merujuk pada kemudahan penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk peserta didik maupun pendidik. Skor akhir angket dianalisa dengan menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase yang dicari

F : Skor yang didapatkan

N : Skor maksimal

Merubah nilai dari aspek kriteria untuk menjadi kategori evaluasi yang mana memenuhi syarat secara kualitatif. Kategori-kategori disampaikan pada table dibawah :

**Tabel 4. Pedoman Penelitian Panduan**

<b>Patokan</b>	
<b>Rentan Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0 - 20%	Tidak Praktis

### 3. Tes Hasil Belajar

Lembar tes hasil belajar dipakai untuk mengevaluasi pencapaian peserta didik dari pengerjaan soal yang telah diberikan.

$$DP = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

DP : nilai presentase atau hasil

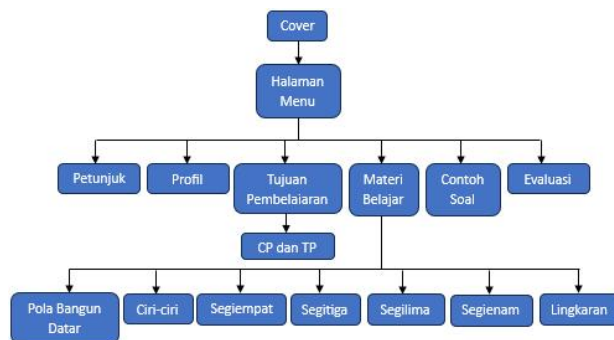
F : jumlah peserta didik yang tuntas

N : jumlah seluruh peserta didik

Media dianggap efektif jika peserta didik berhasil mencapai nilai 75 pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan mencapai tingkat ketuntasan klasikal sebesar minimal 75% dari jumlah keseluruhan peserta didik dalam kelas.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari studi penelitian ini adalah berupa media interaktif digital yang berbasis aplikasi *Lectora Inspire* pada kelas 2 sekolah dasar yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dan sudah



**Gambar 2. Draft media flat shape berbasis *lectora Inspire***

melewati tahapan sesuai dengan model ADDIE.

#### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan tahapan pertama dalam model ADDIE, pada tahapan ini peneliti melakukan observasi di SDIT Ar-Rayyan Surabaya peneliti menemukan beberapa informasi diantaranya adalah tentang penggunaan media oleh guru kelas 2 di Sekolah Dasar yang mengimplementasikan media pembelajaran berupa buku pelajaran, alat peraga, dan media digital seperti quizizz, kahoot, atau sebagai media bermain games. namun pendidik belum mengembangkan media interaktif menggunakan teknologi khususnya seperti *Lectora Inspire* pada pembelajaran matematika. Observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan pendidik dan peserta didik, serta implementasi kurikulum di

sekolah. Tahap selanjutnya adalah melakukan analisa terhadap modul pengajaran serta materi matematika di sekolah dasar kelas 2.

## **2. Tahap Desain (Design)**

Studi penelitian dilaksanakan di SDIT Ar-Rayyan Surabaya dengan menggunakan kurikulum merdeka. Materi bangun datar terdiri dari berbagai bentuk bangun datar serta ciri bangun datar dan pola bangun datar. Berdasarkan kompetensi dasar tersebut, tujuan pembelajaran adalah peserta didik mengenal berbagai bentuk bangun datar beserta karakteristiknya, dapat membedakan macam macam bentuk bangun datar, serta dapat membangun dan memecah bentuk-bentuk bangun datar. Berikut draft media Sebagai rancangan pembelajaran yang akan dipresentasikan dalam format media *lectora inspire*.

## **3. Tahap Pengembangan (Development)**

### **a. Memilih Strategi Pembelajaran**

Setelah menganalisis, membuat draft desain, saat ini tahap mengembangkan produknya dengan menggunakan media *lectora inspire*. Karena itu, penelitian ini akan mengembangkan media *flat shape* menggunakan platform *Lectora Inspire* yang berfokus pada materi

bangun datar kelas 2 sekolah dasar dan akan dibuat menjadi format *soft-file* diimplementasikan pada ruangan lab komputer.

### **b. Membuat Media Flat Shape**

Langkah pertama dalam membuat media *flat shape* adalah memilih template yang diinginkan, kemudian membuat halaman menu berdasarkan konsep yang diberikan. Pembuatan media *flat shape* dilakukan dengan menggunakan aplikasi *lectora inspire*. Media *flat shape* terdiri dari beberapa komponen : halaman menu, petunjuk, tujuan pembelajaran, bahan ajar, contoh soal, dan soal evaluasi untuk peserta didik. Cover berisi tentang detail mengenai judul materi dan Tingkat jenjang pendidikan.



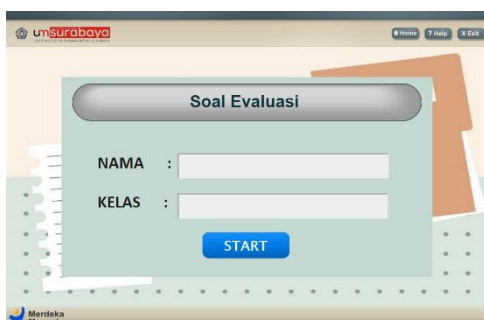
**Gambar 3. Cover media flat shape**



**Gambar 4. Halaman menu media flat shape**



**Gambar 5. Materi bangun datar**



**Gambar 6. Soal evaluasi peserta didik**

#### **4. Tahap Implementasi (Implementation)**

Implementasi adalah tahap dilakukannya proses penggunaan aplikasi kepada peserta didik kelas 2 SDIT Ar-Rayyan menggunakan produk yang telah diperbaiki dan telah nilai kevalidannya oleh validator ahli.

#### **Validasi Ahli**

Proses validasi ini melibatkan 3 validator dalam bidang media dan 3 validator dalam bidang materi, Untuk menguji keefektifan atau penerapan media yang dikembangkan, dilakukan tahapan validasi memakai lembar validasi yang mempertimbangkan dua faktor utama, yakni factor materi maupun penggunaan media. Tahap validasi ini memiliki tujuan untuk

melihat nilai kesesuaian penggunaan media "flat shape" dalam penelitian, berdasarkan pendapat maupun usulan dari validator.

#### **Revisi Produk**

Berikut dibawah ini merupakan Kritik, anjuran dan tindakan lanjutan.

**Tabel 5. Kritik, anjuran, dan tindak lanjut**

No.	Kritik dan Saran	Tindak Lanjut
1.	Cover belum ada	Sebelum halaman menu ditambahkan cover yang berisi judul materi, tingkat pendidikan, logo umsurabaya.
2.	Background pada media	Memilih warna background lebih menarik.
3.	Tombol pada media	Setting tombol back dan next agar sesuai.
4.	Contoh benda bangun datar pada menu materi	Memberikan contoh bangun datar mulai dari kehidupan sehari-hari sampai ke abstrak.
5.	Belum ada capaian pembelajaran pada media	Menambahkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada menu tujuan pembelajaran.
6.	Urutan materi perlu disesuaikan	Urutan materi dari pola bangun datar, ciri-ciri, berbagai

macam	bentuk
bangun	datar
beserta	contoh
benda.	

---

*flat shape*. Merujuk pada hasil lembar respon guru, bahwasannya media flat shape dinilai sangat praktis dengan capaian presentase kepuasan mencapai 100%. Ini menunjukkan tanggapan positif dari guru terhadap penggunaan media flat shape dalam proses belajar mengajar. Sementara itu, hasil lembar respon dari peserta didik menunjukkan tingkat kepuasan 94% dengan kategori "Sangat Praktis".

## **5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

### **a. Analisis Data Validasi**

Validasi untuk media "flat shape" dilakukan berdasarkan evaluasi dari para validator. Penilaian ini menimbang dua aspek utama, yakni materi dan media.. Validator ahli media dan materi I memperoleh presentase 68%, validator ahli media dan materi II memperoleh presentase 100%, dan validator ahli media dan materi III memperoleh presentase 90%, sehingga rata-rata untuk nilai validasi yaitu 86% dan termasuk dalam kriteria "Sangat Valid". Merujuk kepada hasil validasi, maka kesimpulannya adalah Media Flat Shape untuk materi bangun datar memenuhi kriteria penyusunan pembelajaran, dan media *Flat Shape* layak untuk digunakan pada materi bangun datar kelas 2 sekolah dasar.

### **b. Analisis Data Kepraktisan**

Dengan mengacu pada hasil lembar respon yang diserahkan kepada guru maupun peserta didik kelas 2 SDIT Ar-Rayyan Surabaya setelah mengimplementasikan media

### **c. Analisis Data Keefektifan**

Untuk menilai berapa efektifnya media pembelajaran yang telah dibuat, adalah dengan menggunakan uji keefektifan. Keefektifan media flat shape ditentukan berdasarkan hasil evaluasi tes belajar peserta didik kelas 2. Berdasarkan hasil uji keefektifan, didapatkan bahwa 96% peserta didik dari satu kelas mencapai atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga media flat shape dinilai "Efektif". Hasil ini sesuai indikator tes hasil belajar yang menunjukkan bahwa minimal 75% dari seluruh jumlah peserta didik dalam satu kelas harus memperoleh nilai KKM 75 atau lebih. Media flat shape berbasis Lectora Inspire dikembangkan dengan menggunakan materi tentang bangun datar. Proses

pengembangan media flat shape mengikuti model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media ini mencakup materi pembelajaran, contoh soal, soal tes, dan kunci jawaban. Mengacu kepada penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti, serta hasil validasi yang diperoleh, peneliti mendapatkan masukan dan saran yang akan digunakan untuk panduan dalam meningkatkan media *flat shape*. Peneliti telah melakukan beberapa perbaikan, seperti merancang cover baru, melengkapi bahan ajar, dan menyesuaikan tata letak tombol pada media flat shape.

#### **D. Kesimpulan**

Menurut analisis data yang sudah peneliti laksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasannya : (1) Validasi media dan materi menunjukkan tingkat validitas yang tinggi, dengan persentase validasi media mencapai 87% dan validasi materi mencapai 85%. (2) Kepraktisan media *flat shape* dapat dilihat dari respon positif dalam lembar respon yang diserahkan bagi guru yaitu sebesar (100%) dan yang diserahkan kepada

peserta didik (94%), menunjukkan bahwa media ini dianggap sangat praktis. (3) Keefektifan media *flat shape* dilihat dari tingkat ketuntasan belajar peserta didik, yang mencapai 96% dari satu kelas.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Afiani, K. D. A., & Putra, D. A. (2017). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas Iii Sd Melalui Pembelajaran Berbasis Pengajuan Masalah. *Else Elementary Dchool Education Journal*.
- Fakhri, M. I., Bektiarso, S., & Supeno. (2018). *Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbantuan Macromedia Flash Pada Pembelajaran Fisika Pokok Bahasan Momentum, Impuls, Dan Tumbukan Kelas X Sma 1*.
- Faradita, M. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Type Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (Jbpd)*, 2(1a). [Http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jbpd](http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jbpd)
- Jazuli, M., Fazat Azizah, L., Meita, N. M., & Wiraraja, U. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android Sebagai Media Interaktif. In *Jurnal Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan Ipa Jurnal Lensa* (Vol. 7).
- Kintoko, Sujadi, I., & Sari, D. R. (2015). *Pengembangan Media*

- Pembelajaran Matematika Berbantuan Komputer Dengan Lectora Authoring Tools Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas Viii Smp/Mts.* 3(2), 167–178. [Http://Jurnal.Fkip.Uns.Ac.Id](http://Jurnal.Fkip.Uns.Ac.Id)
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar.* Bumi Aksara.
- Kusuma, A. S., Agustini, K., & Sudata, W. (2023). *Pengembangan E-Modul Pada Mata Kuliah Analisis Proses Bisnis Sistem Informasi Untuk Mahasiswa Teknik Informatika.* [Http://Ojs.Uhnsugriwa.Ac.Id/Index.Php/Jpm](http://Ojs.Uhnsugriwa.Ac.Id/Index.Php/Jpm)
- Marinda, L. (2020). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar.*
- Martati, B. (2018). *Else (Elementary School Education Journal) Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Menumbuhkan Nilai Moral Siswa Sekolah Dasar.* 2.
- Naila, I., & Sadida, Q. (2020). *Validitas Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Scaffolding Untuk Siswa Sekolah Dasar.*
- Nurafifah, E. A., Afiani, K. D. A., & Faradita, M. N. (2024). *Penerapan Media Papan Musi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Menentukan Kpk Dan Fpb Kelas V Sd Muhammadiyah 18 Surabaya.*
- Rostika, I., Subhan Pamungkas, A., Alamsyah, T. P., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Media Pembelajaran Matematika Berbasis Lectora Inspire Di Sekolah Dasar* (Vol. 12, Issue 2).
- Saputra, R. H., Baba, J. A., & Siregar, G. Y. K. S. (2018). *Penilaian Kinerja Dosen Menggunakan Modifikasi Skala Likert Dengan Metode Simple Additive Weighting.* *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 9(1), 331283.
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). *Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie.* *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112–119. [Https://Doi.Org/10.33369/Jkf.4.2.112-119](https://Doi.Org/10.33369/Jkf.4.2.112-119)
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya.*
- Shalikhah, N. D., & Primadewi, A. (2017). *Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran.* *Warta Lpm*, 20(1).
- Wahyuddin, R., Sucipto, A., & Susanto, T. (2022). *Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Multiple Marker Pada Pengenalan Komponen Komputer.* *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 278-285.
- Yonanda, D. A., Kurino, Y. D., & Rahmayanti, N. (2021). *Penggunaan Media Papan Musi (Multifungsi) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Matematika.*
- Yunus, Y., & Sardiwan, M. (2018). *Perancangan Dan Pembuatan*
-

*Media Pembelajaran Berbasis  
Android Pada Mata Pelajaran  
Sistem Komputer ( Studi Kasus  
Kelas X Rpl Smk Negeri 2  
Padang). 5, 31–41.  
[Http://Lppm.Upiyptk.Ac.Id/Ojs3/In  
dex.Php/](http://Lppm.Upiyptk.Ac.Id/Ojs3/In<br/>dex.Php/)*

Zahira, S., & Ahmad, S. (2023).  
Pengembangan Multimedia  
Interaktif Berbasis Lectora Inspire  
Pada Materi Volume Bangun  
Ruang Di Kelas V Sekolah  
Dasar. *Journal Of Basic  
Education Studies*, 6(2), 241-253.