

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
LECTORA INSPIRE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI
KEBERAGAMAN BUDAYA PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN
JATINGALEH 01 KOTA SEMARANG**

Nadya Puspita Dewi^{1*}, Farid Ahmadi²

^{1, 2} PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang

^{1*}nadyapuspita282@students.unnes.ac.id, ²farid@mail.unnes

Corresponding author*

ABSTRACT

This study was motivated by the lack of technology utilization in the learning process, which resulted in low learning outcomes among students. The development of Lectora-based learning media is one solution to this problem. This study aims to identify and test the developed media based on its feasibility, practicality, and effectiveness. The research method used is Research and Development (RnD) with the ADDIE development model. The subjects of this study are fourth-grade students of SDN Jatingaleh 01, with a population of 27 students, 3 students as a small-scale pilot test, and 24 students as a large-scale test. The feasibility test results, based on evaluations by media and content experts, yielded scores of 92.2% and 94%, meeting the criteria for "highly feasible." The practicality test results, derived from teacher and student response surveys, yielded scores of 93% and 96%, meeting the criteria for "highly practical." The results of the media effectiveness test were based on pre-test and post-test scores conducted in two stages, small-scale and large-scale, with scores of 0.81 and 0.74, respectively, which fall under the high criteria. The overall findings suggest that the interactive learning media utilizing Lectora Inspire is appropriate, applicable, and effective for implementation in the learning process of fourth-grade students at SDN Jatingaleh 01 in Semarang City.

Keywords: Interactive Learning Media, Learning Outcomes, IPAS

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pelaksanaan proses pembelajaran, yang berdampak dengan rendahnya hasil belajar dari peserta didik. Pengembangan media dengan pembelajaran berbasis lectora menjadi salah satu solusi atas permasalahan tersebut. Penelitian ini bertujuan guna mengetahui dan menguji pengembangan suatu produk berdasarkan kelayakan, kepraktisan, serta efektifitas. Metode penelitian yang digunakan yakni Research and Development (RnD) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek dari penelitian ini peserta didik kelas IV A SDN Jatingaleh 01 dengan populasi 27 peserta didik, 3 peserta didik sebagai uji coba skala kecil, dan 24 peserta didik sebagai uji skala besar. Hasil uji kelayakan berupa penilaian dari validator ahli media dan materi yakni diperoleh presentase 92,2% dan 94% yang berkriteria sangat layak. Uji kepraktisan diambil dari hasil angket respon guru dan peserta didik dengan perolehan sebesar 93% dan 96% dengan kriteria sangat praktis. Hasil uji efektivitas media berupa nilai pre-test dan post-test yang dilakukan dengan dua tahap skala kecil dan besar, dengan perolehan nilai 0,81 dan 0,74 yang masuk kedalam kriteria tinggi. Secara

keseluruhan, temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang menggunakan Lectora Inspire layak, dapat diterapkan, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas empat di SDN Jatingaleh 01, Kota Semarang

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dapat dilakukan oleh manusia dalam memperoleh ilmu pengetahuan sebagai bentuk untuk mewujudkan cita – cita yang ingin dicapai dimasa yang akan datang. Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar sebagai tujuan guna mempersiapkan generasi bangsa dalam menghadapi perkembangan kehidupan di era global (Zaza Salsabila, et al., 2024).

Transformasi perkembangan era digital telah mempengaruhi setiap aspek dalam dunia pendidikan termasuk pada proses pelaksanaan pembelajaran (Soeratin, et al., 2023). Pendidikan di era digital menawarkan peluang yang belum pernah ada sebelumnya. Dalam konteks pembelajaran, perkembangan era digital memberikan sumber belajar menjadi lebih beragam dengan cakupan yang luas dan memberikan transformasi metode pembelajaran yang tidak lagi terbatas. Sejalan dengan pendapat yang

menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi ini memungkinkan pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif guna mendukung keterampilan abad 21 Pustikayasa dalam (R Nurhayati et al., 2025)

Di tengah perkembangan era digital ini, peran seorang pendidik di dalam sekolah dasar sebagai lembaga pendidikan formal memegang peranan krusial dalam menanamkan dasar – dasar pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Menurut (Elmahasina, Amelia, & Rahman, 2025) peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran inovatif supaya pembelajaran lebih menyenangkan, tentunya bisa membuat peserta didik termotivasi dalam melakukan pembelajaran. Sejalan dengan pernyataan (Dini Silvina, Shalshabila Shalshabila, & Gusmaneli Gusmaneli, 2025) di tengah perkembangan era digital guru perlu terus berinovasi dalam mengembangkan kompetensi digital, membangun kolaborasi agar

pembelajaran bisa berjalan dengan efektif, adaptif, dan relevan.

Pentingnya peran seorang guru, salah satunya dalam menciptakan inovasi. Hal ini perlu diterapkan dalam proses pelaksanaan pembelajaran, salah satunya pada pembelajaran IPAS. IPAS merupakan gabungan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial, digabungkannya mata pelajaran tersebut menjadi salah satu kebijakan atas terbentuknya kurikulum merdeka di jenjang sekolah dasar. Menurut kemdikbud, 2022b dalam (Zakarina, Ramadya, Sudai, & Pattipeillohi, 2024) Hal tersebut bertujuan agar peserta didik lebih holistik dalam memahami lingkungan disekitarnya.

Pada mata pelajaran IPAS khususnya pada materi keberagaman budayaku seringkali melibatkan mengenai pemahaman konsep yang abstrak dan membutuhkan kemampuan dalam membayangkan atau merasakan pengalaman budaya yang berbeda pada setiap aspeknya. Kompleksitas dari materi keberagaman budaya ini perlu adanya inovasi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran IPAS sendiri.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yakni adalah penggunaan media.

Media pembelajaran interaktif berbasis dengan memakai platform *lectora inspire* menjadi salah satu tawaran perkembangan teknologi untuk membantu meningkatkan kualitas dari pembelajaran. *Lectora inspire* merupakan perangkat lunak atau software yang bertujuan sebagai pengembangan konten pembelajaran (*e - learning*).

Dalam penggunaannya *lectora inspire* tidak memerlukan pemrograman yang sulit, sehingga relative mudah untuk diaplikasikan. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat (Wahyuni, Priatna, & Dahlan, 2024) bahwa *lectora inspire* merupakan software yang mudah digunakan, tidak membutuhkan pengetahuan bahasa pemrograman yang rumit.

Menurut (Isra Miharti & Epinur, 2024) *Lectora inspire* mempunyai kemampuan untuk menggabungkan flash, mengambil gambar dari layar, hingga merekam video. Pada perancangan media peneliti memanfaatkan dengan adanya penggabungan platform lain seperti

liveworks dan canva sebagai kebaruan dalam pengembangan media ini.

Dalam penerapannya di bidang pendidikan, *lectora inspire* telah banyak digunakan untuk media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang telah dilakukan oleh (Irawan, 2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* yang terapkan guna meningkatkan hasil belajar dari peserta didik dapat dikatakan layak, praktis serta efektif dalam penggunaannya.

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di kelas IV A SDN Jatingaleh 01 Semarang. Dalam pembelajaran IPAS di kelas masih belum sepenuhnya memanfaatkan perkembangan teknologi. Penggunaan teknologi masih sebatas tampilan power point yang cenderung kurang menarik untuk peserta didik. Sehingga guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran. Sumber belajar peserta didik masih menitikberatkan pada buku siswa yang dipergunakan untuk belajar di kelas maupun belajar mandiri di rumah.

Permasalahan tersebut memicu rendahnya minat dan motivasi peserta didik untuk belajar khususnya dalam mata pelajaran IPAS pada materi keberagaman budaya yang memiliki kompleksitas terhadap isi materinya. Permasalahan tersebut mempengaruhi hasil belajar dari peserta didik di kelas IV SDN Jatingaleh 01. Ditemukan 18 dari 27 peserta didik atau sekitar 66,7% pada muatan IPAS khusus nya pada materi keberagaman budaya mendapatkan hasil belajar dibawah KKTP.

Berdasarkan permasalahan diatas, penelitian yang akan dilakukan diharapkan mampu mengetahui peran dari media pembelajaran interaktif dengan berbasis *lectora inspire* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada proses pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya. Penelitian ini dilakukan dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Keberagaman Budaya Pada Peserta Didik di Kelas IV SDN Jatingaleh 01 Kota Semarang”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penyajian data kuantitatif dengan metode penelitian (RnD) *Research and Development*. Dalam bukunya (Sugiyono, 2023) menyatakan bahwa *Research and Development* berarti penelitian dan pengembangan; metode ini merupakan suatu pendekatan ilmiah yang mencakup tahapan untuk melakukan penelitian, perancangan, pembuatan, serta pengujian validitas terhadap produk yang dihasilkan.

Penelitian difokuskan pada pengembangan sebuah media pembelajaran interaktif sebagai bentuk usaha guna meningkatkan hasil belajar (ranah kognitif) peserta didik kelas IV SDN Jatingaleh 01 Kota Semarang pada pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, dalam bukunya (Sugiyono, 2023) model ADDIE dikembangkan Dick and Carry dengan tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Data penelitian diperoleh melalui pelaksanaan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan pendidik dan peserta didik. Selain itu

data diambil melalui pelaksanaan kegiatan evaluasi *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan di awal dan akhir penggunaan media pada uji coba skala kecil dan skala besar, serta penyebaran angket kepada pendidik dan peserta didik untuk mengetahui kebutuhan dan respon terhadap produk. Dokumentasi turut dilakukan sebagai data pendukung. Subjek dari penelitian yaitu peserta didik kelas IV A SDN Jatingaleh 01 Kota Semarang, dengan jumlah 27 peserta didik. Pelaksanaan skala kecil dilakukan dengan 10% dari jumlah seluruh kelas, yakni 3 peserta didik yang dipilih secara heterogen menggunakan teknik *random sampling*. Penelitian bertujuan guna mengukur hasil belajar (ranah kognitif) peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran interaktif.

Teknik Analisis data dilakukan meliputi 2 macam yakni secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan menggunakan data numerik seperti penilaian dari validasi ahli, respon pendidik dan peserta didik, serta nilai *pre-test* dan *post-test*. Analisis kelayakan suatu produk dinilai melalui hasil penilaian dari validasi ahli media dan materi dengan menggunakan skala likert.

Analisis kepraktisan produk dinilai melalui hasil dari respon pendidik dan peserta didik setelah menggunakan media dengan menggunakan skala likert. Dan analisis mengenai keefektifan produk dinilai melalui hasil *pre-test* dan *post-test* dari peserta didik, dengan penggunaan uji coba normalitas, t – test, dan uji terakhir yakni N - Gain. Sedangkan data yang dilakukan dengan analisis kualitatif berupa analisis deskriptif yang berasal dari pelaksanaan observasi dan wawancara selama penelitian.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* menjadi solusi terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi keberagaman budaya. Pengembangan media dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan menghasilkan kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan.

Analisis Kebutuhan

Pada tahap awal penelitian ditemukan permasalahan yakni mengenai penggunaan fasilitas media pembelajaran yang belum

dimaksimalkan oleh guru. Pada tahap awal setelah menemukan permasalahan di lapangan, peneliti mendistribusikan sebuah angket untuk guru dan peserta didik yang berisikan beberapa indikator. Guru dan peserta didik diharapkan dapat memberikan pilihan dan masukan atas indikator yang telah disediakan. Data dari angket ini bertujuan untuk memberikan kesesuaian dan ketepatan dari media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Data yang telah didapatkan menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Guru membutuhkan media pembelajaran yang bersifat fleksibel dapat digunakan di mana saja maupun kapan saja. Media mampu digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah maupun secara mandiri.

Guru membutuhkan media yang menarik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, dengan memberikan gambar, audio, dan video. Guru membutuhkan pemberian bahan ajar yang disajikan secara lengkap dan mendalam. Guru membutuhkan penyajian evaluasi dalam media pembelajaran yang

akan dikembangkan dengan jenis pilihan ganda.

Data yang telah didapatkan menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan dimana dan kapan saja. Peserta didik menyetujui mengenai pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Peserta didik menyetujui penyajian media pembelajaran dengan adanya gambar, audio, dan video untuk meningkatkan rasa ingin belajar. Peserta didik menyetujui penyajian materi yang lebih mendalam serta penambahan fitur evaluasi dengan tujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi.

Desain Produk

Media pembelajaran interaktif yang berbasis Lectora Inspire merupakan salah satu bentuk media pembelajaran digital. *Lectora inspire* sendiri adalah sebuah platform yang dikhususkan untuk merancang materi e-learning. Materi keberagaman budaya dalam media yang tengah dikembangkan disusun berdasarkan capaian dan tujuan pembelajaran. Sumber referensi dalam menyajikan materi berasal dari buku, internet, dan sumber bacaan lainnya. Konsep

rancangan media berasal dari data analisis yang telah didistribusikan kepada guru dan peserta didik. Dalam mendesain media mencakup beberapa hal seperti menentukan ilustrasi gambar yang sesuai dengan materi, menentukan elemen – elemen pendukung untuk menarik minat belajar peserta didik dengan memanfaatkan elemen yang berasal dari canva, menentukan isi atau muatan konten pendukung berupa lagu dan video yang berasal dari internet. Berikut adalah desain media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.



Gambar 1. Tampilan Utama



Gambar 2. Menu Utama



Gambar 3. Petunjuk



Gambar 8. LKPD dengan LiveWorks



Gambar 4. Daftar Pustaka



Gambar 9. Menu Evaluasi



Gambar 5. Profil Pengembang



Gambar 6. Menu Materi



Gambar 7. Penyajian Materi

Kelayakan Produk

Pada tahap validasi produk peneliti melibatkan validator ahli media yang telah menjadi pakar pada bidangnya. Validator ahli media ini merupakan seorang dosen dari program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Validator ahli media bertujuan memberikan penilaian serta masukan untuk mencapai terciptanya kelayakan dari suatu produk yang akan dikembangkan. Penilaian berupa instrumen validasi menggunakan skala likert dengan lima tingkatan dalam mengukur kesesuaian indikator yang telah disesuaikan pada produk yang dikembangkan. Hasil penilaian yang telah diperoleh selanjutnya akan diuji kelayakannya dengan adanya skala

interval. Menurut Arikunto dalam (Fujiанти & Wahyuningtyas, 2025) pada tingkatan pencapaian (0-20%) artinya tidak boleh digunakan, (21 - 40%) tidak layak, (41 - 60%) cukup layak, (61 - 80%) layak, dan (81 - 100%) sangat layak.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Kelayakan	Indeks Validasi	Kriteria
Tampilan	86,7%	Sangat Layak
Teks	93,3%	
Gambar	93,3%	
Suara	100%	
Navigasi	86,7%	
Penggunaan	93,3%	
Rata - Rata	92,2%	

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Indeks validasi	kriteria
Kesesuaian dengan kurikulum	100%	Sangat Layak
Isi materi	92%	
Penyajian terhadap karakteristik siswa	90%	
Rata - Rata	94%	

Berdasarkan tabel yang telah disajikan hasil penilaian dari validator ahli media dan validator ahli materi. Hasil nilai rata – rata yang telah diperoleh pada validasi media sebesar 92,2% dan validasi materi sebesar 94%. Kedua hasil validasi media dan materi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang telah disusun memenuhi kriteria sangat layak tanpa adanya revisi pada setiap aspeknya. Hasil ini

sejalan dengan penelitian (Simatupang, Safitri, & Muhajang, 2025) bahwa hasil penilaian kelayakan dari validator ahli media sebesar 97,3% dan validator materi sebesar 93,3%. Berdasarkan nilai yang diperoleh media pembelajaran dengan berbasis *lectora inspire* yang dikembangkan berkriteria sangat layak.

Kepraktisan Produk

Pada tahap uji coba guna mengetahui kepraktisan dari produk, peneliti memberikan sebuah angket untuk peserta didik dan guru. Angket tersebut bertujuan sebagai pengukur kepraktisan dari media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*. Pengisian angket dilakukan setelah penggunaan media, dilakukan dengan menggunakan skala likert dengan rentang 1-5. Setelah nilai didapatkan selanjutnya nilai akan dikategorikan pada kriteria yang telah ditentukan. Menurut Riduwan dalam (Andarini & Damayanti, 2024) skor rata – rata (0%-20%) berkriteria tidak praktis, (21%-40%) kurang praktis, (41%-60%) berkriteria cukup praktis, (61%-80%) berkriteria praktis, dan (81%-100%) berkriteria sangat praktis.

Tabel 9. Hasil Respon Guru Terhadap Produk

Aspek	Indeks Validasi	Kriteria
Ketepatan	96%	Sangat Praktis
Motivasi	92%	
Kemenarikan	88%	
Penggunaan	96%	
Rata - Rata	93%	

Tabel 10. Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Produk

Aspek	Indeks Validasi	Kriteria
Ketepatan	96%	Sangat Praktis
Motivasi	95,4%	
Kemenarikan	96,5%	
Penggunaan	96,3%	
Rata - Rata	96%	

Pada tabel yang telah disajikan merupakan hasil angket dari respon peserta didik dan guru setelah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Nilai rata – rata yang diperoleh dari hasil angket respon guru sebesar 93% dan untuk hasil angket respon peserta didik sebesar 96%. Hasil dari penilaian angket respon guru dan peserta didik keduanya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang telah dikembangkan sangat praktis untuk digunakan.

Uji Coba Produk

Penelitian ini dilakukan dengan 2 tahap pengumpulan data, tahap awal berupa uji coba dalam skala kecil, diikuti oleh tahap berikutnya

yaitu uji coba dalam skala besar. Pada setiap tahapnya peserta didik akan diberikan tes tertulis (*pre-test* dan *post-test*) yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda. Soal telah melewati uji validitas, reabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. Berikut merupakan hasil dari uji coba skala kecil dan skala besar.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Skala Kecil dan Skala Besar

Uji	Tes	KK TP	Rata Rata	Nilai Rendah	Nilai Tinggi
Skala Kecil	Pretest	73	42	33	53
	Posttest	73	88,7	73	100
Skala Besar	Pretest	73	48,6	33	66
	Posttest	73	86,7	73	100

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil pada pelaksanaan *pre-test* diperoleh rata – rata sebesar 42 dengan nilai terendah sebesar 33 dan nilai tertinggi 53. Pada pelaksanaan *post-test* mengalami peningkatan pada keseluruhan peserta didik dalam uji skala kecil, rata – rata sebesar 88,6 dengan nilai terendah 73 dan nilai tertinggi sebesar 100, yang menunjukkan nilai telah diatas KKTP.

Berdasarkan hasil Uji skala besar dilaksanakan dengan 24 peserta didik. Pada pelaksanaan *pre-test* dalam uji skala besar diperoleh rata – rata sebesar 48,6 dengan nilai terendah 33 dan nilai tertinggi

sebesar 66. Sedangkan dalam pelaksanaan *post-test* telah mengalami peningkatan dengan rata – rata mencapai 86,7 dengan nilai terendah 73 dan nilai tertinggi 100, hasil nilai keseluruhan telah mencapai KKTP.

Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan dalam uji coba produk ini yakni uji normalitas shapiro-wilk. Penggunaan ini dikarenakan jumlah data yang diujikan sebanyak >50. Berikut merupakan hasil uji coba normalitas shapiro-wilk.

Tabel 5. Uji Normalitas Shapiro – Wilk

Uji	Test	Shapiro Wilk		Ket
		df	Sig.	
Skala Kecil	Pretest	3	0.672	Normal
	Posttest	3	0.482	
Skala Besar	Pretest	24	0.615	
	Posttest	24	0.510	

Pada tabel 5. nilai signifikansi (Sig.) pada hasil *pre-test* dan *post-test* skala kecil dan skala besar memperoleh nilai yang melebihi 0,05. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil dari *pre-test* dan *post-test* dalam skala kecil dan besar berdistribusi normal.

Uji T – Test

Uji t – test yang digunakan dalam uji coba produk setelah data

dipastikan berdistribusi normal adalah dengan menggunakan uji paired t - test. Uji coba ini bertujuan mengetahui adanya perbedaan dari rata – rata antara dua data yang berpasangan.

Tabel 6. Uji Paired t – test

Uji	t	df	Sig. (2 tailed)
Skala Kecil	-7000	3	0.020
Skala Besar	-17.163	24	0.001

Pada tabel 6. Disajikan hasil Nilai Sig (2-tailed) berada dibawah 0,05 yakni sebesar 0,020 pada uji coba skala kecil dan 0,001 pada skala besar. Hasil tersebut ditemukan pernyataan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, pernyataan tersebut mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire dalam proses pembelajaran.

Uji N- Gain

Uji N- Gain adalah salah satu metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini, dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas dari media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Perolehan skor dari uji n- gain selanjutnya nilai akan dikategorikan

berdasarkan kriteria tertentu. Menurut Hake dalam (Khalil & Wardana, 2022), hasil dari ($N\text{-Gain} < 0,3$) rendah, ($0,3 < N\text{-gain} < 0,7$) sedang, ($N\text{-gain} > 0,07$) tinggi.

Grafik 5. Hasil Uji N- Gain

Uji	Tes	Mean	N- Gain	Kriteria
Skala Kecil	Pretest	42	0,8160	Tinggi
	Posttest	88,7		
Skala Besar	Pretest	48,6	0,7451	Tinggi
	Posttest	86,7		

Pada tabel 8. Disajikan hasil dari uji n- gain yang telah dilakukan pada skala kecil sebesar 0,81 atau dengan bentuk presentase sebesar 81%, dan pada skala besar sebesar 0,74 atau dalam bentuk presentase sebesar 74%. Nilai N- gain yang dihasilkan menempatkan pada kategori tinggi pada skala kecil dan skala besar.

Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang telah dikembangkan sangat efektif dalam digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut ditunjukkan melalui perolehan rata – rata peserta didik dalam mengerjakan tes tertulis berupa *pre-test* dan *post-test*. Hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* memperoleh hasil tinggi atau

dapat dikatakan efektif dalam penggunaan media. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Suprihatin, Handayani, & Maryani, 2020) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media interaktif *lectora inspire* memberikan kemudahan untuk merancang bahan ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan sehingga pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan menarik.

Media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* hasil dari pengembangan ini tidak hanya efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran, media ini juga berhasil memberikan pengalaman baru yang lebih memotivasi dan menyenangkan untuk peserta didik. Berdasarkan hasil angket respon mendapatkan perolehan nilai yang memuaskan dan masuk dalam kriteria sangat praktis dari peserta didik. Secara keseluruhan kepraktisan dari media yang telah dikembangkan berasal dari respon positif selama uji coba produk. Pada hasil efektivitas dari penggunaan media pembelajaran menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi. Hasil keseluruhan menunjukkan bahwa produk berupa media pembelajaran dari pengembangan ini mampu

meningkatkan hasil belajar IPAS dalam materi keberagaman budaya pada peserta didik kelas IV SDN Jatingaleh 01 Kota Semarang.

Hasil dari penelitian mendukung teori konstruktivisme menurut Vygotsky dalam penelitian (Azzahra, 2025) konstruktivisme menurut Vygotsky ini menekankan pentingnya praktik sosial dan budaya dalam lingkungan belajar, dimana kegiatan dalam memahami suatu hal sangat dipengaruhi oleh partisipasi seorang individu dalam suatu praktik sosial budaya yang ada di lingkungan sekitarnya.

Karakteristik tersebut tercermin dalam penggunaan media pembelajaran interaktif dengan berbasis *lectora inspire* dalam proses pembelajaran. Penggunaan media mampu memfasilitasi interaksi antara peserta didik dan materi pelajaran secara aktif. Penggunaan media mampu menyediakan lingkungan belajar yang lebih responsif. Penyajian dari media pembelajaran mampu memberikan kesempatan belajar yang tepat serta sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berbasis *lectora* dengan demikian mampu menciptakan kondisi belajar

yang sesuai dengan pendekatan konstruktivisme.

Hasil penelitian yang telah dilakukan tidak hanya mendukung teori konstruktivisme, hasil penelitian juga mendukung teori kognitif multimedia. Menurut Mayer dalam (Gusti Ayu Putu Widiastari & Dwi Puspita, 2024) menyatakan bahwa penggunaan dari berbagai elemen media seperti (teks, gambar, animasi, video, dan audio) mampu meningkatkan perhatian peserta didik dengan meminimalkan beban kognitif serta mempermudah pemahaman dari peserta didik.

Pernyataan tersebut dibuktikan dengan penelitian oleh (Fikriyah Safira & Nahdi, 2024) bahwa multimedia interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi, prestasi, dan hasil belajar. Sejalan dengann hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* mampu dalam meningkatkan hasil belajar.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dikembangkan dengan tujuan untuk memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi yang memerlukan

dukungan media pembelajaran. Pengembangan media menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yakni analyze, design, develop, implementation, dan evaluation. Hasil dari pengembangan media diperoleh nilai kelayakan sebesar 92,18% untuk validasi ahli media dan 94% untuk validasi ahli materi, kedua nilai tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak. Pada nilai kepraktisan sebesar 93% untuk respon dari guru dan 96% untuk respon dari peserta didik, kedua hasil nilai ini menunjukkan bahwa penggunaan media sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPAS. Pada efektivitas dari media digunakan N- gain sebagai uji coba akhir dengan hasil nilai 0,81 untuk skala kecil dan 0,74 untuk skala besar, kedua nilai tersebut berada pada kriteria tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dengan berbasis *lectora inspire* efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran IPAS pada materi keberagaman budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan RnD. Bandung : Alfabeta.
- Andarini, M. R., & Damayanti, M. I. (2024). *Pengembangan Media Jenga Board Game Majas Personifikasi untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Kelas IV Sekolah Dasar*. Kota Surabaya.
- Azzahra, N. T. (2025). Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64–75. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.4762>
- Dini Silvina, Shalshabila Shalshabila, & Gusmaneli Gusmaneli. (2025). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Peserta Didik di Era Teknologi. *IHSANIKA : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 91–103. <https://doi.org/10.59841/ihsanika.v3i2.2616>
- Elmahasina, N., Amelia, R., & Rahman, A. (2025). Pentingnya Pendidikan Dasar Bagi Anak Di Indonesia. In *Karimah Tauhid* (Vol. 2).
- Fikriyah Safira, R., & Nahdi, D. S. (2024). Jurnal MADINASIKA KERAGAMAN PERANGKAT LUNAK MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPA SEKOLAH DASAR. *Jurnal MADINASIKA*, 5(2), 68–77.

- Fujianti, W., & Wahyuningtyas, N. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PETA JELAJAH EKONOMI KOLONIAL (JEKO) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA MATERI PERJALANAN EKONOMI INDONESIA SEBELUM KEMERDEKAAN KELAS VIII. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 10 Nomor 02*.
- Gusti Ayu Putu Widiastari, N., & Dwi Puspita, R. (2024). *PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENGEMBANGKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD INPRES 2 NAMBARU*. 4(4).
- Irawan, D. B. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS KOMPUTER LECTORA INSPIRE DALAM PEMBELAJARAN SUBTEMA LINGKUNGAN SOSIALKU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 6(3). Retrieved from <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Isra Miharti, & Epinur. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Komputasional Pada Materi Bentuk Molekul. *Journal of Research and Education Chemistry*, 6(1), 49. [https://doi.org/10.25299/jrec.2024.vol6\(1\).17558](https://doi.org/10.25299/jrec.2024.vol6(1).17558)
- Khalil, N. A., & Wardana, M. R. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN APLIKASI SCRATCH UNTUK MENINGKATKAN HIGHER ORDER THINKING SKILL SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 121–130. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.45>
- R Nurhayati, Ulfa Sir, N., Arifin, A., Ningsih, D. A., Syarifuddin, Indirwan, & Sudarsifa, N. A. (2025). Manajemen Kurikulum Pendidikan Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 10(1), 108–116. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v10i1.3273>
- Simatupang, D., Safitri, N., & Muhajang, T. (2025). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN LECTORA INSPIRE PADA MATERI BUNYI DAN SIFATNYA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 10 Nomor 02*, 253–266.
- Soeratin, H., Fanani, A. I., & I. (2023). Digital Leadership di Era Multieduhealthtainment 5.0 : Transformasi Peningkatan Mutu Pendidikan di Madrasah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2023(16), 312–318. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8240331>

- Suprihatin, H., Handayani, T., & Maryani, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Media Lectora Inspire pada Materi Pokok Panca Indera Manusia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Teacher in Educational Research*, 4(1), 111–122. <https://doi.org/10.33292/ter.vXiY.00>
- Wahyuni, P., Priatna, N., & Dahlan, J. A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING MENGGUNAKAN LECTORA INSPIRE UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 13(4), 1085. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i4.9300>
- Zakarina, U., Ramadya, A. D., Sudai, R., & Pattipeillohi, A. (2024). INTEGRASI MATA PELAJARAN IPA DAN IPS DALAM KURIKULUM MERDEKA DALAM UPAYA PENGUATAN LITERASI SAINS DAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR. *Damhil Education Journal*, 4(1), 50. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>
- Zaza Salsabila, Vira Eka Putri, Rara Salsabila, Wismanto Wismanto, & Pahrudin Pahrudin. (2024). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana Pada Sekolah Dasar. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 26–36. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v4i2.2858>