

**INQUIRY BASED LECTORA INSPIRE LEARNING MEDIA
ANIMAL LIFE CYCLES CLASS IV
SDN 44 KALUMBUK PADANG**

**MEDIA PEMBELAJARAN IPA LECTORA INSPIRE BERBASIS
INKUIRI DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV
SDN 44 KALUMBUK PADANG**

Akma Arif¹, Enjoni², Febri Yanto³

¹SDN 48 Ganting, Kecamatan Koto Tengah, Kota Padang

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta, Padang, Indonesia

³Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

*Corresponding Author: enjoni@bunghatta.ac.id

Naskah diterima; April direvisi: Mei disetujui: Juni

ABSTRACT

The results of an interview with one of the teachers at SD 44 Kalumbuk told that teaching various science materials during the Normal period used picture media, while during the Covid-19 Pandemic the teacher used the WA application, making it difficult for the teacher to explain the material directly to students. A learning media application is needed to deliver science material. This research aims to produce learning media through the Lectora Inspire application that is valid and practical based on inquiry in Science Theme 6 class IV My Dreams at SD Negeri 44 Kalumbuk. This type of research is research and development (Research and Development). The research model used is the 4-D type, namely define, design, develop, and disseminate. In this study, it only reached the development stage due to time constraints and the spread of the Corona Covid-19 virus. This research was conducted in the even semesters of the 2020/2021 school year. Based on the results of the Material Validation Test, Design and Language. Lectora Inspire media is very valid to use. Overall, the results of the Validation Test with a percentage of 91.36% are at the number 3.53 with the very valid and feasible category. The media design validation test was at a percentage of 85.7%, the material validation was 97.5%, while the language validation test was at a percentage of 90.9%. Can be used in class IV Animal Life Cycle Material Theme 6 My Dreams. Whereas in the Practicality Test of student responses, with the subject of fourth grade students of SDN 44 Kalumbuk, Padang city, totaling 30 students, were at a percentage of 94.58% and the teacher's response with 2 observers was 97.33% in the category of very practical. Overall, Inquiry-based Lectora Inspire learning media is very valid and very practical to use in grade IV SDN 44 Kalumbuk with the theme 6 My Dreams Subtema 2 Amazingly My Dreams.

Keywords: Science Learning, Media Lectora Inspire, Inquiry.

ABSTRAK

Hasil wawancara dengan salah satu guru di SD 44 Kalumbuk menceritakan bahwa dalam mengajarkan berbagai materi IPA pada masa Normal menggunakan media gambar,

sedangkan pada masa Pandemi Covid-19 guru menggunakan aplikasi WA, sehingga menyulitkan guru untuk menjelaskan materi secara langsung kepada peserta didik. Dibutuhkan sebuah aplikasi media pembelajaran untuk menyampaikan materi IPA. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran melalui aplikasi *Lectora Inspire* yang valid dan praktis berbasis inkuiri pada mata pelajaran IPA Tema 6 kelas IV Cita Citaku di SD Negeri 44 Kalumbuk. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model penelitian yang digunakan adalah tipe 4-D yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Pada penelitian ini hanya sampai tahap *develop* dikarenakan keterbatasan waktu dan adanya penyebaran virus Corona Covid-19. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Berdasarkan hasil Uji Validasi Materi, Desain dan Bahasa. Media *Lectora Inspire* sangat valid digunakan secara keseluruhan didapatkan hasil Uji Validasi dengan persentase 91,36% berada pada angka 3,53 dengan kategori sangat valid dan layak. Uji Validasi desain media berada pada presentase 85,7%, Validasi materi 97,5% sedangkan Uji Validasi Bahasa berada pada presentase 90,9%. Dapat digunakan pada kelas IV Materi Daur Hidup Hewan Tema 6 Cita Citaku. Sedangkan pada Uji Praktikalitas respon siswa, dengan subjek siswa kelas IV SDN 44 Kalumbuk kota Padang yang berjumlah 30 orang siswa berada pada presentase 94,58% dan respon guru dengan 2 orang observer 97,33% kategori sangat praktis. Secara keseluruhan media pembelajaran *Lectora Inspire* berbasis Inkuiri sangat valid dan sangat praktis digunakan di kelas IV SDN 44 Kalumbuk tema 6 Cita - Citaku Subtema 2 Hebatnya Cita - Citaku.

Kata Kunci : Pembelajaran IPA, Media *Lectora Inspire*, Inkuiri.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Depdiknas, 2003). Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar pada hakekatnya adalah menggali potensi peserta didik dan meningkatkan kemampuan berfikir kritis. Salah satu mata pelajaran yang melatih kemampuan berfikir kritis adalah mata pelajaran IPA. IPA merupakan suatu disiplin ilmu yang mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga Guru IPA diharapkan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPA. Salah satu model yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran IPA adalah model pembelajaran Inkuiri. Proses pembelajaran dengan menggunakan model Inkuiri menekankan kepada proses mencari dan menemukan Pembelajaran berbasis Inkuiri juga merupakan salah satu dari model pembelajaran abad 21.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru yang dilakukan di SD Negeri 44 Kalumbuk pada tanggal 5 November 2020 menyatakan bahwa kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran di kelas IV sudah menggunakan kurikulum 2013. Dalam mengajarkan berbagai materi IPA pada masa Normal menggunakan media gambar, sedangkan pada masa Pandemi Covid-19 guru menggunakan aplikasi WA, sehingga menyulitkan guru untuk menjelaskan materi secara langsung kepada peserta didik. Metode yang digunakan dalam penyampaian materi pelajaran IPA adalah metode ceramah dan tanya jawab. Penggunaan teknologi dan aplikasi dalam pembelajaran belum bisa dilakukan karena keterbatasan guru dalam pengoperasian Aplikasi. Sumber belajar yang dipakai dalam pembelajaran normal adalah buku guru dan buku siswa kurikulum 2013. Sedangkan pada masa Covid-19 guru hanya menggunakan Aplikasi Whatsapp Grup.

Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan sebuah aplikasi media pembelajaran untuk menyampaikan materi IPA pada masa Covid-19. Aplikasi media pembelajaran yang dimaksud adalah aplikasi media pembelajaran Lectora dengan basis Inkuiri. Lectora Inspire adalah aplikasi yang tepat, efektif, efisien untuk menjawab tantangan tersebut.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan 4D yang dipakai diadaptasi dari Trianto, 2010. Menurut Trianto, model pengembangan 4D dapat diadaptasikan menjadi 4P, yaitu Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran. Karena keterbatasan waktu, dan keadaan/kondisi proses belajar mengajar di SD pada masa Covid 19, maka kegiatan penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap development (tahap pengembangan). Pada tahap Diseminasi tidak dilakukan berhubung kondisi sekolah yang masih belum kondusif untuk dilakukan tahap penyebaran media pembelajaran Daur hidup hewan berbasis inkuiri dengan menggunakan media *Lectora Inspire*. Jadi penelitian ini 4D yang hanya sampai pada tiga tahap yaitu define, design dan development.

HASIL PENELITIAN

1. Hasil Validitas

Media yang sudah dirancang, dilanjutkan dengan kegiatan validasi oleh 3 validator yang terdiri dari 3 orang dosen dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta. Saran – saran perbaikan yang diberikan oleh validator digunakan untuk melakukan revisi media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Media pembelajaran ipa *lectora inspire* berbasis inkuiri sub tema 2 hebatnya cita citaku materi daur hidup hewan pada kelas IV ini direvisi sesuai dengan saran validator.

Berikut ini diuraikan hasil validasi Media pembelajaran ipa *lectora inspire* berbasis inkuiri sub tema 2 hebatnya cita citaku materi daur hidup hewan pada kelas IV SDN 44 Kalumbuk Kota Padang, Angka yang dimasukkan dalam tabel menunjukkan skor penilaian dari validator. Hasil validasi secara ringkas dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini .

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah	Nilai Validasi		Kategori
			Rata-Rata	Persentase	
1	Desain	48	3,4	85,7%	Sangat Valid
2	Materi	66	3,6	97,5%	Sangat Valid
3	Bahasa	40	3,6	90,9%	Sangat Valid
	Rata – Rata Persentase		3,53	91,36%	Sangat Valid

2. Hasil Paraktikalitas

a. Keterlaksanaan RPP

Kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat diketahui dengan mengamati tingkat keterlaksanaan RPP, respon siswa dan respon guru terhadap media

pembelajaran *Lectora Inspire* materi Daur Hidup Hewan berbasis Inkuiri. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada jабaran berikut.

Tabel 2. Hasil Pengamatan Keterlaksanaan RPP

Pembelajaran	Hasil Penilaian Observer		Jumlah
	O1	O2	
I	20	20	40
Persentase Keterlaksanaan	100%	100%	100%

Tabel 2 menunjukkan bahwa keterlaksanaan RPP berada pada kategori sangat praktis dengan jumlah 40 dan presentase 100%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan, bahwa semua langkah pembelajaran yang terdapat dalam RPP mampu dilaksanakan peneliti dengan sangat baik.

b. Respon Siswa

Penilaian respon siswa diberikan untuk mengetahui pendapat siswa tentang tingkat kepraktisan media pembelajaran *Lectora Inspire*. Secara ringkas hasil respon siswa setelah menggunakan perangkat pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 3, selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3. Hasil Analisis Respons Siswa terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran *Lectora Inspire*.

No.	Aspek yang Dinilai	Keterangan	
		Persentase kepraktisan	Kategori
1.	Media memiliki tampilan yang menarik	90%	Sangat Praktis
2.	Media dalam proses pembelajaran mudah dipahami	90%	Sangat Praktis
3.	Penggunaan warna, dan alat teknologi pada media memudahkan saya memahami pelajaran	90%	Sangat Praktis
4.	Media memiliki petunjuk penggunaan yang jelas	100%	Sangat Praktis
5.	Saya tertarik belajar menggunakan media ini	100%	Sangat Praktis

6.	Media sangat membantu saya dalam memahami bacaan	100%	Sangat Praktis
7.	Media membuat saya aktif selama proses pembelajaran Daur Hidup Hewan	90%	Sangat Praktis
8.	Lembar kerja dalam proses pembelajaran memudahkan saya berdiskusi dengan teman	70%	Praktis
9.	Gambar-gambar dalam LKPD meningkatkan rasa ingin tahu saya, sehingga saya tertarik untuk belajar	90%	Sangat Praktis
10.	Penggunaan media menuntun saya untuk saling bekerja sama dengan teman sejawat (Collaboration)	70%	Praktis
11.	Dengan menggunakan bahan ajar ini, pembelajaran menjadi tidak membosankan	100%	Sangat Praktis
12.	Saya jadi paham proses Daur Hidup Hewan	100%	Sangat Praktis
	Rata – Rata Persentase	94,58 %	Sangat Praktis

Tabel 3 di atas merupakan hasil analisis respons dari 30 orang siswa kelas IV yang telah mengikuti proses pembelajaran Daur Hidup Hewan Berbasis Inkuiri. Hasil kepraktisan media pembelajaran berbasis Inkuiri berada pada angka 94,58% dengan kategori sangat praktis.

c. Respon Guru

Penilaian respon guru diberikan untuk mengetahui pendapat guru terhadap perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil respon guru terhadap praktikalitas berdasarkan angket kedua responden guru angket sangat praktis untuk digunakan pada pembelajaran di kelas IV tema 6 Cita Citaku materi Daur Hidup Hewan. Hasil praktikalitas berada pada angka 34. Jika dikonversikan ke dalam bentuk persentase berada pada angka 97,33 % dengan kategori sangat praktis.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil Uji Validasi Materi, Desain dan Bahasa. *Media Lectora Inspire* sangat valid digunakan secara keseluruhan didapatkan hasil Uji Validasi dengan persentase 91,36% berada pada angka 3,53 dengan kategori sangat valid dan layak.

Pada aspek materi media pembelajaran *Lectora Inspire* berada pada angka 3,6 dengan persentasi 97,5%. Ahli materi menyatakan bahwa ada indikator point 3 pada kisi kisi media belum sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Disini peneliti menjelaskan kepada ahli materi bahwa untuk tingkat SD, peserta didik sudah bisa menggunakan *gadget* dan laptop dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan proses pembelajaran abad 21 berbasis *Information and Communications Technology* (ICT). Menurut (Lenggono, 2019) menyatakan bahwa “Teknologi pendidikan khususnya media *Information and Communications Technology* (ICT) memiliki peranan yang besar terhadap kemajuan dibidang proses pembelajaran. Kemajuan teknologi dibidang pendidikan tentu akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang lebih baik, efektif dan efisien.

Hasil validasi materi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran *Lectora Inspire* Daur Hidup Hewan berbasis Inkuiri yang dikembangkan telah mengandung isi yang berkesinambungan dengan KI, KD, materi, dan tingkat perkembangan siswa. Media *Lectora Inspire* Daur Hidup Hewan dapat menambah wawasan siswa dan menunjang siswa dalam memahami materi pembelajaran Daur Hidup Hewan.

Ditinjau dari aspek desain dan tampilan media menunjukkan bahwa media *Lectora Inspire* Daur Hidup Hewan berada pada angka 3,42 dengan persentasi kelayakan 85,71%. Dalam desain produk, media dapat diartikan sebagai bahan atau material yang digunakan dalam merealisasikan produk tersebut (Gasti,2017) mengungkapkan bahwa dalam desain produk terdapat berbagai indikator penting dalam realisasi produk itu, berbagai faktor yang menciptakan produk itu berhasil secara nyata tentunya berhubungan erat dengan bahan atau media yang digunakan dalam pembuatannya. Berdasarkan pendapat ahli tersebut maka desain media *Lectora Inspire* juga mempunyai beberapa indikator penting dalam pengembangan desainnya seperti tampilan umum dan tampilan khusus media.

Selanjutnya dari validasi pada aspek kebahasaan menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan pada media telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar serta mudah dipahami.

Unsur kebahasaan yang layak dan memadai pada media pembelajaran diharapkan mampu untuk memotivasi siswa dalam mempelajari isi media. Sejalan dengan pendapat Adaliku, dkk. (2013) yang menyatakan bahwa media berperan sebagai fasilitator antara pendidik dengan peserta didik dan mengembangkan motivasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran.

Sebuah media pembelajaran yang baik di samping memenuhi kriteria kevalidan juga hendaknya bersifat praktis. Pratikalitas media yang dikembangkan dapat diketahui dari pelaksanaan uji coba media pada saat proses pembelajaran.

Data Pratikalitas media pembelajaran ipa *lectora inspire* berbasis inkuiri sub tema 2 hebatnya cita citaku materi daur hidup hewan pada kelas IV SDN 44 Kalumbuk Kota Padang diperoleh dari angket pratikalitas media yang diisi oleh guru dan siswa.

1. Keterlaksanaan RPP

Keterlaksanaan RPP berada pada kategori sangat praktis dengan jumlah 40 dan presentase 100%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan, bahwa semua langkah pembelajaran yang terdapat dalam RPP mampu dilaksanakan peneliti dengan sangat baik. Penyusunan langkah pembelajaran yang sistematis sesuai dengan langkah langkah pembelajaran Inkuiri.

2. Respon Guru terhadap Pratikalitas Media Pembelajaran *Lectora Inspire*

Hasil analisis angket respon guru terhadap media Pembelajaran *Lectora Inspire* berbasis Inkuiri sangat sesuai dalam penggunaannya pada proses pembelajaran memperoleh rata-rata 97,33% dengan kategori sangat praktis.

Dampak penggunaan media pembelajaran berbasis Inkuiri oleh guru adalah memudahkan kerja guru dalam pengelolaan waktu proses pembelajaran. Ini berarti media merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang proses pembelajaran berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan mutu pendidikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sanjaya (2011: 274) media memberikan kemudahan dan dapat membantu guru dalam mempersiapkan dan melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

3. Respon Siswa Terhadap Praktikalitas Media *Lectora Inspire*

Hasil analisis angket respon siswa terhadap praktikalitas media *Lectora Inspire* yang dikembangkan menunjukkan bahwa siswa tertarik. Jumlah rata-rata respon 94,58% dengan kategori sangat praktis, hal ini dikarenakan media memiliki tampilan yang menarik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil rata-rata validasi media *Lectora Inspire* Daur Hidup Hewan media berada pada kategori sangat valid yaitu berada pada rata-rata 3,53 dan jika dikonversikan berada pada persentase 91,36%. Media *Lectora Inspire* sangat valid digunakan dikelas IV Tema 6 Cita Citaku Subtema 2 Hebatnya Cita Citaku.

Data hasil Praktikalitas berdasarkan hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa media pembelajaran *Lectora Inspire* membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Hasil respon guru dikategorikan sangat praktis berada pada angka 97,33% dan respon siswa berada pada angka 94,58%.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan maka dapat disarankan bahwasanya Media Pembelajaran *Lectora Inspire* berbasis Inkuiri membutuhkan keterampilan guru dalam penggunaannya kepada siswa, sehingga jika ada guru yang menggunakan media, sebaiknya menggunakan Laptop dan HP yang Android versi 10 selain itu perlu dilakukan pengembangan media untuk satu subtema agar pembelajaran terus berkesinambungan dalam Subtema 2 Hebatnya Cita Citaku.

DAFTAR PUSTAKA

- Adaliku, S.A., dan Iorkpilgh, I.T. (2013). The Influence of Instructional Materials on Academic Performance of Senior Secondary School Students in Chemistry in Cross River State. *Global Journal of Educational Research* 20 (1): 39—45
- Arikunto, Suharsimi (2012). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Baharuddin, B., Indana, S., & Koestiari. (2018). Perangkat Pembelajaran Ipa Berbasis Inkuiri Terbimbing Dengan Tugas Proyek Materi Sistem Ekskresi Untuk Menuntaskan Hasil Belajar Siswa Smp. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 1(1), 81–97. <https://doi.org/10.24815/jipi.v1i1.9574>
- Bali, M. M. E. I. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Distance Learning. *Tarbiyatuna : Kajian Pendidikan Islam*, 3(1), 29–40.

- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. http://stpi-binainsanmulia.ac.id/wp-content/uploads/2013/04/Lamp_2_UU20-2003-Sisdiknas.doc
- Depdiknas(2013). Kurikulum 2013.Jakarta:Kemdikbud
- Eka Arif Nugraha, D. (2012). Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri Materi Benda Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas Iv Sd. *UPEJ (Unnes Physics Education Journal)*, 1(2). <https://doi.org/10.15294/upej.v1i2.1379>
- Fajrin, D. N. P. (2018). Penerapan Pembelajaran Inkuiri dengan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Karangtengah Baru Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 4(2).
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104-117.
- Fitriani, S. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Lectora dengan Materi Proses Pembentukan Muka Bumi untuk Siswa Smp Keas VII. In *UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA* (Vol. 8, Issue 33).
- Helaluddin, H. (2018). Restrukturisasi pendidikan berbasis budaya: penerapan teori esensialisme di indonesia. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 74-82.
- Hidayat, Rahmat and Abdillah, Abdillah (2019) *Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori Dan Aplikasinya*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), Medan. ISBN 978-623-90653-8-6
- Hujair AH. Sanaky (2009) *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Ida Damayanti, M., & Widiana, I. W. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(1), 20. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i1.10126>
- Iskandar, Sринi. M. 2001. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan*. Bandung : CV.Maulana
- Isti, S. N. D. (2013). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal PGSD*, 1(2), 1–14.
- Kholik A. Aliyyah R.R, Widyasari, Nasution S.A. 2017. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Universitas Djuanda Bogor, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Diakses dari <http://www.researchgate.net/publication/3322539155> tanggal 08 mei 2020.
- Lenggono, W. (2019). *Peran Media ICT Pada Pembelajaran Al Islam dan Kemuhammadiyah dan Penggunaanya di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto A . Introduction / Pendahuluan Perkembangan teknologi semakin pesat dan berkembang seiring kehidupan manusia yang semakin komplek (Elyas , 2. 18(1), 157–178.*