



## Pengembangan Pembelajaran Senam Irama Menggunakan Media Interaktif Lectora Inspire pada Sekolah Dasar Gugus Ayodya Kota Semarang

Faesal Afifun Najib<sup>1</sup>, Tandiyoh Rahayu<sup>2</sup>, Donny Wira Yudha Kusuma<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Semarang, Indonesia

E-mail: [gapretf@gmail.com](mailto:gapretf@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2023-11-05 Revised: 2023-12-22 Published: 2024-01-02	<p>The purpose of this study was to examine the process of making, validity, and effectiveness of Lectora inspire-based learning media in learning pjok rhythmic gymnastics in Class V in Ayodya Banyumanik cluster, Semarang. The Ayodya cluster itself consists of 6 combined elementary schools in banyumanik district consisting of Sdn Padangsari 01, SDN Padangsari 02, SDN Pedalangan 01, SDN Sronдол Wetan 03, SDN Jabung and SD Antonius 02. This Research and Development research includes potentials and problems, Data Collection, product design, product design validation, product design revision, small-scale product trials, product revisions, large-scale trials and ends with experimental trials to compare previously existing and used media with new media, whether there is an increase or decrease in comparison. This study shows that: (1) Interactive Learning media Lectora inspire developed according to research and development methods; (2) Interactive Learning media Lectora inspire declared highly feasible based on the results of expert validation and the results of the use of teacher and student responses; (3) Interactive learning media Lectora inspire effectively improve student learning outcomes with N-gain Test and T-test. Based on the results of the study, it can be concluded that the interactive learning media Lectora inspire with jigsaw model is very feasible and effective in improving learning outcomes Pjok fifth grade students Ayodya banyumanik cluster Semarang.</p>
<b>Keywords:</b> <i>Learning;</i> <i>Rhythmic Gymnastics;</i> <i>Elementary School.</i>	

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2023-11-05 Direvisi: 2023-12-22 Dipublikasi: 2024-01-02	<p>Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memeriksa proses pembuatan, validitas, dan efektivitas media pembelajaran berbasis lectora inspire pada pembelajaran PJOK senam irama di kelas V di Gugus Ayodya Banyumanik, Kota Semarang. Gugus Ayodya sendiri terdiri dari 6 gabungan sekolah dasar di kecamatan banyumanik yang terdiri dari SDN Padangsari 01, SDN Padangsari 02, SDN Pedalangan 01, SDN Sronдол Wetan 03, SDN Jabungan dan SD Antonius 02. Penelitian Research and Development ini meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain produk, revisi desain produk, uji coba produk skala kecil, revisi produk, uji coba Skala Besar dan diakhiri dengan Uji coba eksperimen untuk membandingkan media yang sebelumnya ada dan digunakan dengan media baru, apakah ada perbandingan kenaikan atau penurunan. Penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Media pembelajaran interaktif lectora inspire dikembangkan sesuai metode penelitian dan pengembangan; (2) Media pembelajaran interaktif lectora inspire dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli serta hasil tanggapan penggunaan guru dan siswa; (3) Media pembelajaran interaktif lectora inspire efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan uji n-gain dan uji t-test. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif lectora inspire dengan model jigsaw sangat layak dan efektif meningkatkan hasil belajar PJOK siswa kelas V Gugus Ayodya banyumanik kota Semarang.</p>
<b>Kata kunci:</b> <i>Pembelajaran;</i> <i>Senam Irama;</i> <i>Sekolah Dasar.</i>	

### I. PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, rangsangan pikiran, perasaan, dan kemauan dalam komunikasi antara pendidik dengan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dan pembelajaran menurut Syahfruddin Nurdin (2016:120). Pendidikan jasmani hendaklah meningkatkan pengetahuan siswa secara luas dengan mengedepankan proses belajar mengajar

yang efektif, inovatif, dan menyenangkan, sehingga membuat siswa tertarik dengan metode dan perlakuan yang diberikan kepadanya, contoh ketika dalam pembelajaran senam irama siswa hanya disuruh membaca dari sumber media informasi buku cetak, dan isi dari sumber tersebut tidak bisa memunculkan gambaran gerakan spesifik di pikirannya yang terjadi munculnya rasa kebosanan ketika materi tersebut disampaikan dan disajikan kepada

siswa, sehingga ketrampilan mengeksplorasi dan memahami gerakan siswa akan terbatas dengan model pembelajaran yang monoton.

Hasil observasi awal di lingkungan sekolah dasar Kecamatan Banyumanik Kota Semarang di Gugus Ayodya yang terdiri dari enam sekolah dasar, yaitu, berdasarkan hasil observasi wawancara potensi masalah yang diperoleh di Gugus Ayodya yaitu belum adanya pembelajaran pendidikan jasmani berbasis IT karena keterbatasan pengetahuan media pembelajaran yang saat ini ada. Diharapkan ada terobosan dan alternatif baru untuk memecahkan masalah tersebut. Penarikan potensi masalah yang dituju mengacu pada materi senam irama siswa butuh media atau aplikasi gambaran model pembelajaran yang baru agar sesuai dengan teori bloom dimana siswa dapat menghasilkan, menciptakan, merangkai, dan memproduksi gerak senam sesuai yang diinginkan berdasarkan kurikulum merdeka belajar, maka penggunaan media informatika pada pembelajaran PJOK sangat diharapkan untuk membangun potensi dan pengembangan pengetahuan siswa di dalam proses belajar mengajar khususnya bagi siswa sekolah dasar kelas atas.

Berdasarkan hasil penyebaran angket yang dilakukan, rata-rata pengetahuan siswa di dalam pembelajaran senam irama masih tergolong kurang, karena masih banyak siswa yang belum mengetahui nama-nama gerakan dasar tangan dan kaki dalam senam irama secara spesifik. Mereka hanya mengetahui gerakan senam irama yaitu melangkah ke depan dan belakang sesuai yang ada dalam buku paket di sekolah, mengayunkan tangan ke berbagai arah dan melompat, yang membuat siswa menjadi bosan dan kurang termotivasi dalam pembelajaran senam irama. Diharapkan ada media baru berbentuk aplikasi berbasis teknologi informatika yang dapat membantu siswa dalam pengenalan berbagai macam bentuk gerakan senam irama sehingga dapat memotivasi dan menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran senam irama juga meningkatkan kemampuan komputer atau IT siswa dan juga hasil belajarnya.

Berdasarkan permasalahan di atas, terobosan alternatif solusi dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* untuk mata pelajaran senam irama agar adanya model baru yang dirasa diperlukan guru mapel pendidikan jasmani di Gugus Ayodya Kecamatan Banyumanik, dalam proses belajar mengajar untuk melengkapi keterbatasan pada media aplikasi pembelajaran materi senam irama untuk

siswa sekolah dasar kelas V. Media pembelajaran *lectora inspire* ini akan terdiri dari media pembelajaran aplikasi interaktif berbasis komputer yang akan meningkatkan pengetahuan siswa di bidang informatika dan juga meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani materi senam irama sehingga siswa dapat memahami variasi gerakan senam irama agar siswa dapat menciptakan, mengkreasikan, dan juga mengkombinasikan rangkaian bentuk senam irama sesuai dengan kreasinya masing-masing anak berdasarkan pada pembelajaran merdeka belajar yang saat ini diterapkan.

## **II. METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian dan Pengembangan, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk media pembelajaran PJOK senam irama berbasis *lectora inspire* dalam bentuk aplikasi yang dioperasionalkan melalui perangkat komputer, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016:407). Pada pelaksanaannya, penelitian ini mengadaptasi langkah-langkah penelitian Sugiyono menjadi delapan langkah yaitu: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain produk; 5) revisi desain produk; 6) uji coba produk skala kecil; 7) revisi produk; 8) uji coba skala Besar dan uji akhir eksperimen media. Aplikasi offline berbasis *Lectora Inspire* sebagai media interaktif pembelajaran senam irama khusus untuk siswa kelas V di Gugus Ayodya, Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah aplikasi MESI (media edukasi senam irama interaktif) Aplikasi multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang menawarkan berbagai fitur menarik seperti menu, suara, gambar, video, game, kuis, dan tugas akhir, dengan tujuan meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK di area Gugus Ayodya, aplikasi multimedia interaktif yang berfungsi sebagai alat evaluasi, dilengkapi dengan sistem kuis berbasis CBT. Ini bertujuan untuk mengukur pemahaman kognitif siswa tentang gerakan dasar tangan dan kaki senam irama, sehingga mereka dapat mengembangkan gerakan-gerakan kreatif sendiri. Media pembelajaran MESI ini dirancang khusus untuk perangkat komputer, memungkinkan siswa kelas V di Gugus Ayodya untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam mengoperasikan komputer, sebuah keterampilan

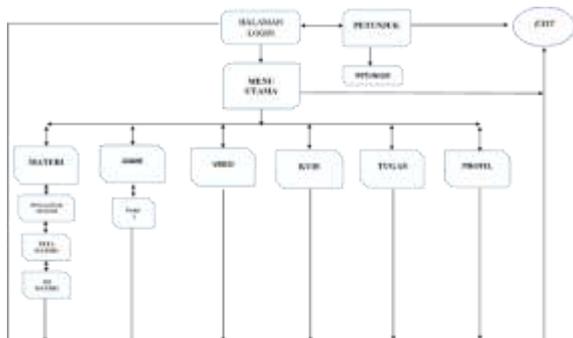
penting yang saat ini digunakan dalam penilaian ANBK (Asesmen Berbasis Komputer).

Subjek utama dalam penelitian ini adalah 6 sekolah dasar di Gugus Ayodya terdiri dari 268 siswa kelas V di SDN Padangsari 01 27siswa SDN Padangsari 02 84siswa, SDN Pedalangan 01 27siswa SDN Sronдол Wetan 03 29siswa, SDN Jabungan 26 siswa dan SDN Antonius 77siswa pada tahun ajaran 2022/2023. Uji coba produk skala kecil dilakukan terhadap 36 siswa kelas V di Gugus Ayodya yang diambil melalui teknik sampel sampling purposive, serta pada uji coba skala besar terdiri dari 163 siswa kelas V di yang diambil melalui teknik sampel jenuh dan uji eksperimen 84siswa SDN padangsari 02 dan 77siswa SD Antonius 02. Media pembelajaran interaktif multimedia lectora inspire merupakan variabel bebas dalam penelitian ini, sedangkan hasil belajar PJOK senam irama kelas V di gugus ayodya merupakan variabel terikat.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik tes dan non-tes. Teknik tes dilakukan dengan pretest dan posttest, sedangkan teknik non tes dilakukan dengan wawancara, observasi, dokumentasi serta angket atau kuesioner. Teknik analisis data produk menggunakan deskriptif presentase dengan skala Likert, lalu analisis data awal menggunakan uji normalitas, sedangkan analisis data akhir menggunakan uji N-gain dan uji t-test.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan desain produk media pembelajaran interaktif multimedia lectora inspire dilakukan dengan membuat bagan alur media yang disesuaikan dengan hasil dari analisis kebutuhan guru dan siswa berdasarkan dari hasil observasi kebutuhan dan saran dari para pakar dan ahli sehingga dapat diproses dan disajikan secara sistematis dalam rancangan produk pengembangan. Berikut ini merupakan bagan alur media yang dikembangkan:



**Gambar 1.** Bagan Alur Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire

**Tabel 1.** Validasi Kelayakan Produk oleh Ahli

No	Parameter	Ahli Materi	Ahli Media
1.	Skor yang diperoleh	49	51
2.	Skor maksimal	60	60
3.	Persentase	81%	85%
4.	Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak

Hasil produk pada penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif multimedia lectora inspire yang diterapkan pada muatan pembelajaran PJOK materi senam irman. Dimana menampilkan bentuk inti gerakan dasar tangan dan kaki yang mengandung unsur Komponen-komponen seperti tampilan background, naskah materi, menu, tombol navigasi, suara, gambar, video, game dan kuis dalam media disesuaikan dengan analisis kebutuhan guru dan siswa. Berikut ini merupakan beberapa tampilan hasil produk yang dikembangkan oleh peneliti:



**Gambar 2.** Tampilan Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire

#### 1. Validasi Kelayakan Produk oleh Ahli

Media pembelajaran interaktif multimedia lectora inspire yang telah dikembangkan selanjutnya dilakukan uji kelayakan media dengan menggunakan validasi ahli yang meliputi validasi ahli materi dan validasi ahli media. Validasi pada penelitian ini dilakukan oleh Dr. Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd selaku ahli materi dan Dr. Ranu Baskora Aji Putra,

S.Pd., M.Pd selaku ahli media. Berikut ini merupakan hasil validasi kelayakan oleh ahli :

Validasi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran interaktif multimedia lectora inspire meliputi beberapa aspek, antara lain aspek kompetensi materi, aspek kesesuaian isi materi, aspek kelayakan materi, dan aspek kesesuaian bahasa. Persentase nilai keseluruhan hasil validasi ahli materi terhadap media pembelajaran interaktif multimedia lectora inspire yaitu 81% dengan kriteria "Sangat Layak". Validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran interaktif multimedia lectora inspire meliputi aspek desain pembelajaran, aspek tampilan media, aspek program, aspek navigasi dan aspek penggunaan. Setelah peneliti melakukan revisi pada media pembelajaran interaktif multimedia lectora inspire sesuai saran dari ahli media, persentase nilai media pembelajaran menjadi 85% dengan kriteria "Sangat Layak".

## 2. Uji Coba Produk Skala Kecil

Pada uji coba produk skala kecil terjadi peningkatan rata-rata nilai antara sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) menggunakan media pembelajaran interaktif multimedia lectora inspire. Rata-rata nilai pretest pada uji coba produk skala kecil yaitu 52 dan meningkat menjadi 86 di nilai posttest, selain itu juga terjadi peningkatan persentase ketuntasan sebesar 75%. Kemudian, hasil rekapitulasi angket tanggapan ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran interaktif multimedia lectora inspire pada uji coba produk skala kecil mendapatkan tanggapan positif dengan persentase nilai 78% dengan kriteria "Sangat Layak". Untuk mengetahui peningkatan, hasil belajar sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) siswa dianalisis dengan menggunakan uji n-gain dan t-test. Uji n-gain pada uji coba produk skala kecil menunjukkan nilai n-gain 0,48 termasuk dalam kriteria sedang. Sedangkan untuk uji t-test pada uji coba produk skala kecil didapatkan hasil sig (2-tailed) = 0,000. Berdasarkan peningkatan hasil belajar, hasil rekapitulasi angket tanggapan guru dan siswa, uji N-gain dan t-test tersebut maka dapat dilanjutkan uji coba pemakaian produk skala besar.

## 3. Uji Coba Skala Besar

Pada uji coba pemakaian produk skala besar yang telah dilakukan oleh peneliti, rata-

rata nilai antara sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) menggunakan media pembelajaran interaktif multimedia lectora inspire meningkat dari 48 menjadi 85 serta terjadi peningkatan persentase ketuntasan sebesar 86%. Pada uji coba pemakaian produk skala besar peneliti juga memberikan angket tanggapan untuk guru dan siswa. Hasil rekapitulasi angket tanggapan ahli pembelajaran Guru PJOK di Gugus Ayodya terhadap media pembelajaran interaktif multimedia lectora inspire pada uji coba pemakaian produk skala besar menunjukkan persentase nilai 90% dengan kriteria "Sangat Layak".

Kemudian, uji coba pemakaian produk skala besar menghasilkan nilai n-gain 0,54 yang termasuk dalam kriteria sedang dan uji t-test didapatkan hasil sig (2-tailed) = 0,000. Hasil uji t-test menunjukkan bahwa nilai probabilitas (0,05)  $\geq$  nilai probabilitas Sig yaitu 0,05  $\geq$  0,000, maka dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan uji n-gain dan t-test dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif multimedia lectora inspire dengan model jigsaw efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran PJOK Senam Irama.

## 4. Uji Akhir Eksperimen

Uji coba eksperimental yang membandingkan berbagai media belajar menunjukkan hasil yang beragam di SDN Padangsari 02 dan SD Antonius 02. Ketika siswa memanfaatkan buku sebagai media pembelajaran, rata-rata tingkat kelulusan mereka adalah 68%. Hal ini dikarenakan buku tidak dapat menampilkan visual seperti gambar atau video, yang seringkali membuat siswa kesulitan memahami materi. Di sisi lain, penggunaan Power Point meningkatkan tingkat ketuntasan belajar menjadi rata-rata 77%. Meski materi yang ditampilkan lebih visual, ada beberapa siswa yang perlu mengulang materi, menghambat proses pembelajaran dan membuat sebagian siswa lainnya merasa bosan. Namun, dengan penggunaan media interaktif berbasis Lectora Inspire untuk senam irama, rata-rata tingkat kelulusan meningkat tajam menjadi 97%. Aplikasi ini menarik minat siswa dengan fitur suara, permainan, video, dan pemberian penghargaan. Secara keseluruhan, ada perbedaan rata-rata sekitar 19% antara media yang digunakan.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Media pembelajaran MESI pada mapel PJOK kelas V materi senam irama dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli, tanggapan penggunaan dan tahapan uji coba yang dilakukan dilapangan terhadap produk.

##### B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Pengembangan Pembelajaran Senam Irama Menggunakan Media Interaktif Lectora Inspire pada Sekolah Dasar.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Agustianti, Marselia Riza & Sukamta, Sri (2017). Penerapan Model Pembelajaran Laps-Heuristik Dengan Media Pembelajaran Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP Negeri 4 Petarukan Kabupaten Pemalang. *Edu Komputika Journal*, 4(2): 38-44
- Ahmadi, F., dkk. (2017). Pengembangan Media Edukasi "Multimedia Indonesian Culture" (MIC) sebagai Penguatan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2), 127-136.
- Akbarini, Nur Rahmi, dkk. (2018). The Development of Lectora Inspire-Based Interactive Learning on General Administration Subject. *Dinamika Pendidikan*, 13 (1) : 72-79.
- Chasanah, Mei Matul. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire dengan Model Jigsaw pada Mupel IPS. Joyful Learning Journal*, 9 (5) 1-7.
- Endang, Mulyatiningsih. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Fadlilah, Hervandha Ris Daniarti. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Pkn Berbasis Lectora Inspire Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pendulan Sumbersari Moyudan Sleman Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*: Universitas PGRI Yogyakarta
- Gunawan, Rudy. 2014. *Pengembangan Kompetensi Guru IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hernawati, Kuswari. 2013. *Pengembangan Media Berbasis IT dengan Perangkat Lunak Lectora Inspire*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Karwono & Heni Mularsih. 2017. *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: Rajagrafindo Persada
- Nurdin, Syafruddin., Adriantoni. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada: UPI Sumedanang Pres.
- Noviami, Rizki Raharyu. (2013). Pengembangan Media Digital Games Based Learning (DGBL) pada Pembelajaran Sistem Reproduksi Manusia di SMP. *Skripsi*: Universitas Negeri Semarang.
- Nurdin, Syafruddin & Adriantoni. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Nurdyansyah & Fahyuni, Eni Fariyatul. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamial Learning Center.
- Nursidik, Hamidah & Suri, Indah Resti Ayuni. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora Inspire. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1 (2): 237-244.
- Oktariyana, 2019. *Pembelajaran Gerak Senam Berirama Berbasis Multimedia*. Jakarta: Gre Publishing
- Reffiane, F., dkk. (2019). The Effectiveness of Lectora Inspire Media Assisted Guided Inquiry Method on the Students' Critical Thinking Skill in the Science Nature: a Case Study at Gugus Diponegoro Elementary Schools Semarang. *Journal of Physics: Conference Series*, 1170(1): 1-4