

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGUNAKAN *LECTORA INSPIRE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BERPRESTASI SISWA KELAS IV SD INPRES OEBA 1 KUPANG

Treesly Y. N. Adoe¹ dan Herlin Glorina Manane²

¹Universitas Nusa Cendana Provinsi NTT

¹reeslyadoe@gmail.com, ²herlinmanane@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *lectora inspire* yang layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan motivasi berprestasi siswa pada pembelajaran tema 5 subtema 2 pembelajaran 2 Kelas IV SD Inpres Oeba 1 Kupang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan yaitu tahap pendefinisian, tahap Perancangan, tahap pengembangan, dan tahap terakhir adalah penyebaran, tahap ini tidak dapat terlaksana karena membutuhkan penelitian lebih lanjut. Penelitian dilaksanakan di SDI Oeba 1 Kupang pada semester ganjil. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV berjumlah 15 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dan *pretest-posttest*. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif *lectora inspire* dinyatakan layak melalui hasil validasi ahli materi, ahli media dan praktisi. Skor rata-rata aspek tampilan media 4,57, aspek bahasa 4,39, aspek rekayasa perangkat lunak 4,25, dan aspek materi 4,15. Rata-rata penilaian keseluruhan aspek 4,34 yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *lectora inspire* “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran. Motivasi berprestasi siswa mengalami peningkatan dimana motivasi awal 20% siswa memiliki motivasi tinggi, sedangkan motivasi berprestasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *lectora inspire* meningkat dimana 54% siswa yang memiliki motivasi tinggi. Rata-rata nilai *pretest* sebesar 66 dan nilai *posttest* sebesar 93. Rata-rata nilai *N-gain* 83% dengan kategori “efektif”. Sesuai analisis hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar seluruh siswa meningkat yang artinya media pembelajaran interaktif *lectora inspire* efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi berprestasi siswa.

Kata Kunci: *media pembelajaran interaktif, lectors inspire, motivasi berprestasi.*

ABSTRACT

This study aims to develop interactive learning media Lectora inspire that is feasible and effective in increasing student achievement motivation in learning theme 5 sub-theme 2 learning 2 Class IV SD Inpres Oeba 1 Kupang. This research is a development research that refers to the 4D model developed by Thiagarajan, namely the definition stage, the design stage, the development stage, and the last stage is the deployment; this stage cannot be carried out because it requires further research. The research was conducted at SDI Oeba 1 Kupang in odd semesters. The research subjects were 15 students of class IV. Data collection techniques used are questionnaires and pretest-posttest. The results of the research on the development of interactive learning media Lectora inspire were declared feasible through the validation results of material experts, media experts and practitioners.

The average score for the media display aspect is 4.57, the language aspect is 4.39, the software engineering aspect is 4.25, and the material aspect is 4.15. The average overall assessment of aspects is 4.34 which shows that interactive learning media using Lectora inspire is "Very Worthy" to be used as a learning medium. Student achievement motivation has increased where 20% of students' initial motivation has high motivation, while student achievement motivation after using interactive learning media Lectora inspire increased where 54% of students who have high motivation. The average pretest value is 66 and the posttest value is 93. The average N-gain value is 83% with the "effective" category. According to the analysis of learning outcomes, it can be concluded that the learning outcomes of all students increase, which means that the interactive learning media Lectora inspire is effectively used to increase student achievement motivation.

Keywords: *interactive learning media, lectora inspire, achievement motivation.*

1. PENDAHULUAN

Penggunaan media dalam proses belajar merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk membangkitkan motivasi prestasi siswa karena media merupakan salah satu hal mutlak yang ada dalam proses belajar. Oleh karena itu, sebisa mungkin guru harus bisa menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar. Menurut Mujair AH Sanaky (2013:5) manfaat media pembelajaran salah satunya adalah pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa. Gerlach dan Ely dalam Hamdani (2011) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, abad ke-21 guru dituntut harus memahami ICT (*Information and Communication Technologies*) dan mengembangkannya, selain itu pembelajaran saat ini yang menggunakan kurikulum 2013 yang menekankan pada proses pembelajaran aktif bagi siswa, artinya proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru tetapi mengizinkan siswa menjadi pusat dalam pembelajaran di kelas. Dengan demikian, guru dituntut untuk mampu menyusun bahan ajar, media dan sumber belajar yang lebih inovatif, kreatif, menarik, dan guru perlu untuk berpikir lebih maju dengan inovasi yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Salah satu wujud pemikiran baru tersebut adalah media pembelajaran interaktif. Penggunaan media

pembelajaran interaktif merupakan salah satu cara yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi berprestasi siswa. Media pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai suatu penyampaian materi menggunakan video, film, animasi, gambar, dan suara menggunakan bantuan komputer yang juga direspon secara aktif oleh siswa sehingga terjadi interaksi antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru.

Azhar Arsyad (2017) mengklasifikasikan media pembelajaran sebagai berikut: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi berbasis komputer, dan media hasil teknologi gabungan. Hannafin (dalam Uno, 2010: 136) menjelaskan bahwa potensi media komputer dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komputer dapat digunakan sebagai alat pembuat media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran dengan menggunakan komputer ini dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran secara langsung kepada siswa yang diprogramkan ke dalam *lectora inspire*.

Lectora Inspire merupakan salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun media

pembelajaran. Media pembelajaran interaktif *lectora inspire* dipilih sebagai media pembelajaran yang layak untuk meningkatkan motivasi siswa SD pada pembelajaran tematik karena media pembelajaran ini dapat disusun dengan mudah dengan memanfaatkan komputer.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan model 4D yang terdiri dari 4 langkah yaitu *Define, Design, Development, dan Dissemination*. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif menggunakan *lectora inspire* pada materi tema 5 pahlawanku subtema 2 pahlawanku kebangganku pembelajaran 2 kelas IV, dibuat dengan sistematis dan diuji kelayakan dari segi materi, media dan penggunaan bagi praktisi serta keefektifannya dalam meningkatkan motivasi berprestasi siswa.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDI Oeba 1 Kupang dalam kelompok kecil sebanyak 15 orang pada pembelajaran semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi ahli dan praktisi, serta uji coba terbatas pada kelompok kecil yang berupa

kritik dan saran untuk perbaikan. Data kuantitatif berupa skor yang diperoleh dari hasil angket validasi produk, angket motivasi siswa dan data *pretest-posttest*. Data kuantitatif berupa data hasil angket validasi produk dan angket motivasi siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan angket dan soal *pretest-posttest*. Angket yang digunakan yaitu angket validasi kelayakan produk dan angket motivasi berprestasi siswa. Soal *Pretest-posttest* dalam penelitian ini diberikan dengan maksud untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif *lectora inspire* dalam meningkatkan motivasi berprestasi siswa kelas IV tema 5 subtema 2 pembelajaran 2.

Instrumen angket validasi ahli media meliputi aspek rekayasa perangkat lunak dan tampilan media, ahli materi (tematik, PPKn, dan SBdP) dengan penilaiannya pada aspek materi dan bahasa, sedangkan praktisi pembelajaran akan menilai menggunakan angket yang isinya terdiri dari aspek materi, bahasa, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan media. Indikator instrumen angket motivasi berprestasi yakni: hasrat dan keinginan untuk sukses, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam pembelajaran, kegiatan menarik, dan

lingkungan belajar yang kondusif. Instrumen *pretest-posttest* (10 butir soal uraian).

Instrumen yang digunakan diuji kebenarannya dan ketepatannya terlebih dahulu. Pada uji instrumen peneliti menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas dengan menggunakan aplikasi SPSS. Uji validitas yang digunakan yaitu uji korelasi *Paerson Product Moment*. Rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson dalam Arikunto, (2013:87) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi *product moment*

N : Jumlah responden

$\sum X$: Jumlah skor butir item

$\sum Y$: Jumlah skor total item

$\sum X^2$: Jumlah skor kuadrat butir item

$\sum Y^2$: Jumlah skor total kuadrat butir item

Nilai r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} *product moment* pada taraf signifikan 0,05. Bila r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka item pertanyaan atau variabel valid dan bila r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} maka item pertanyaan atau variabel tidak valid.

Uji reliabilitas instrumen dengan mengikutkan pertanyaan yang valid saja.

Kesimpulan uji reliabilitas didasarkan pada nilai *Cronbach's Alpha* dimana suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Alpha Cronbach* > 0,7. Uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right]$$

r_{11} : Koefisien reliabilitas alpha

K : Jumlah item pertanyaan

$\sum \sigma^2$: Jumlah varian butir

$\sigma^2 t$: Varians total

Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari analisis kelayakan produk, analisis motivasi berprestasi siswa dan analisis data *pretest-posttest*. Kelayakan produk media pembelajaran interaktif dianalisis dengan menghitung dan mengubah skor rata-rata semua aspek menjadi nilai kualitatif sesuai acuan konversi menurut Sukardjo, (2008).

Motivasi berprestasi siswa dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Teknik analisis data untuk mengetahui kategori motivasi berprestasi melalui angket dilaksanakan dengan menjumlahkan skor keseluruhan butir ($\sum X$).

Motivasi berprestasi yang dikategorikan menjadi kelompok motivasi

tinggi, sedang, dan rendah ditentukan persentasenya untuk mengetahui tingkatan motivasi berprestasi siswa secara umum. Cara menentukan persentase tiap kategori motivasi berprestasi adalah sebagai berikut:

$$A = \frac{N}{T} \times 100\%$$

A : Kategori motivasi berprestasi siswa tinggi/sedang/rendah dengan satuan (%)

N :Jumlah siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi/sedang/rendah.

T :Jumlah seluruh siswa atau sampel penelitian.

Pretest-posttest dianalisis menggunakan rumus menghitung *N-Gain Score*. Adapun untuk *normalized gain score* atau *N-gain score* dihitung dengan berpedoman pada rumus berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Ideal - Skor Pretest}$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire*

Tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif *lectora inspire* sesuai

dengan langkah-langkah penelitian 4D yaitu *define, design, development, dan dessiminate*.

Tahap *define*, pada tahap ini mencakup 5 langkah pokok, yaitu: Analisis awal akhir, ditemukan masalah yang mendasar adalah pada pembelajaran tematik motivasi berprestasi siswa rendah dan kurangnya variasi media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dari permasalahan tersebut, maka dikembangkan suatu produk media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa yaitu media pembelajaran interaktif *lectora inspire*. Setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda meliputi latar belakang pengalaman, kemampuan akademik, dan motivasi berprestasi. Analisis tugas adalah kumpulan prosedur untuk menentukan isi dalam bahan ajar atau media yang akan dikembangkan. Adapun materi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif yang dibuat menggunakan *software lectora inspire* yang memuat materi berupa teks, gambar, animasi, audio, video serta latihan soal sesuai dengan materi kelas IV tema 5 pahlawanku subtema 2 pahlawanku kebangganku pembelajaran 2 dengan fokus mata pelajaran PPKn dan SBdP. Analisis konsep merupakan dasar

dalam menyusun tujuan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *lectora inspire* bertujuan untuk meningkatkan motivasi berprestasi siswa, dengan motivasi berprestasi yang tinggi maka siswa mampu mencapai tujuan ketuntasan indikator pembelajaran dan nilai siswa mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditentukan oleh sekolah.

Tahap *design*, pada tahap ini konsep desain awal media pembelajaran interaktif mulai dirancang dengan membuat *storyline* atau visualisasi ide yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari media yang akan dihasilkan. Penyiapan materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran, membuat bank data berupa gambar, artikel atau tulisan, animasi, audio, dan video yang akan digunakan dalam mengembangkan media serta menyiapkan soal dan jawaban untuk memudahkan dalam membuat evaluasi setelah pembelajaran. Materi yang dimuat disesuaikan dengan KI, KD, dan indikator pencapaian kompetensi pada pembelajaran tema 5 subtema 2 pembelajaran 2 kelas IV.

| Kompetensi Dasar dan Indikator | |
|--|---|
| PPKn | |
| Kompetensi Dasar | Indikator |
| 3.1 Memahami makna simbol dengan makna silo-silo Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari. | 3.1.12 Menjelaskan sikap dari tokoh yang sesuai dengan makna silo kelima Pancasila. 3.1.13 Menjelaskan hubungan simbol dengan makna silo kelima Pancasila. |
| 4.1 Menceritakan hubungan simbol dengan makna silo-silo Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari. | 4.1.12 Memberikan contoh pengalaman dari silo kelima Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. 4.1.13 Menceritakan refleksi diri dalam melaksanakan silo kelima Pancasila. |
| SBP | |
| Kompetensi Dasar | Indikator |
| 3.2 Memahami tanda tempo dan tinggi rendah nada. | 3.2.1 Mengidentifikasi jenis-jenis tempo pada lagu. 3.2.2 Mengidentifikasi tinggi rendah nada dari teks lagu Maju tak gentar. 3.2.3 Menjelaskan sikap tubuh yang baik saat bernyanyi. |
| 4.2 Menampilkan tempo lambat, dan cepat melalui lagu. | 4.2.1 Menyanyikan lagu Maju tak gentar dengan tempo yang sesuai. 4.2.2 Menyanyikan notasi lagu Maju tak gentar sesuai dengan tinggi rendah nada. 4.2.3 Menerapkan sikap tubuh yang baik saat bernyanyi. |

Gambar 1. KD, indikator pencapaian kompetensi (IPK)

Tahap *development* atau pengembangan, tahap ini dibagi menjadi dua kegiatan yaitu kegiatan validasi produk oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan media pembelajaran interaktif *lectora inspire* berdasarkan angket validasi produk. Saran, komentar, dan masukan dari validator akan digunakan untuk merevisi isi materi dan rancangan produk media pembelajaran interaktif menggunakan *lectora inspire* agar menjadi media pembelajaran yang layak untuk digunakan dalam meningkatkan motivasi berprestasi siswa. Setelah dilakukan validasi oleh ahli dan praktisi kemudian dilakukan uji coba terbatas dalam bentuk kelompok kecil (*small group trail*) berjumlah

15 orang yang dilakukan pada siswa kelas IV SDI Oeba 1 Kupang. Uji coba produk ini dilakukan terbatas pada kelompok kecil dikarenakan situasi dan keadaan yang kurang mendukung untuk dilakukan uji coba lapangan.



Gambar 2. Media pembelajaran interaktif *lectora inspire*

Tahap *dissemination*, pada tahap ini penggunaan media pembelajaran interaktif *lectora inspire* yang dikembangkan, diterapkan pada skala yang lebih luas untuk mengetahui efektivitas produk, namun karena kondisi pandemi covid 19, keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga untuk

menyebarkan produk penelitian maka tidak dilaksanakan. Penelitian ini terbatas pada pengembangan serta uji kelayakan dan uji coba terbatas kelompok kecil dikarenakan situasi dan keadaan yang kurang mendukung untuk dilakukan uji coba lapangan di masa pandemi *Covid-19*. Uji coba dilakukan dengan cara berkunjung dari rumah ke rumah. Siswa yang rumahnya berdekatan dikumpulkan maksimal 2 orang pada satu rumah untuk dilakukan uji coba.

b. Validitas Produk

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen angket kelayakan produk untuk ahli materi tematik, PPKn, SBdP, ahli media, praktisi pembelajaran, angket motivasi belajar, dan soal *pretest-posttest*. Butir pernyataan dan pertanyaan dinyatakan valid karena nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dan dinyatakan reliabel karena nilai *cronbach alpha* >0,7.

Analisis data dalam penelitian ini ada tiga yakni analisis kelayakan produk, analisis motivasi berprestasi dan analisis data *pretest-posttest*. Hasil validasi pertama diperoleh dari aspek tampilan media dengan rata-rata 4,57 dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil kedua diperoleh pada aspek bahasa dengan skor rata-rata 4,39 dengan kategori “Sangat

Layak”. Hasil ketiga diperoleh pada aspek rekayasa perangkat lunak dengan skor rata-rata 4,25 dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil terakhir diperoleh pada aspek materi dengan skor rata-rata 4,15 dengan kategori “Layak”. Berdasarkan acuan menentukan kelayakan media, maka rata-rata keseluruhan yang diperoleh yaitu 4,34 dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *lectora inspire* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Uji coba produk dilakukan terbatas pada kelompok kecil (*small group trail*). Subjek uji coba yakni 15 orang siswa kelas IV A SDI Oeba 1 Kupang pada pembelajaran semester genap tahun ajaran 2021/2022. Pada tahap ini, motivasi berprestasi siswa diukur melalui angket, sedangkan pemahaman siswa diukur menggunakan soal *pretest-posttest*.

Hasil motivasi berprestasi siswa sebelum menggunakan media yaitu 3 (20%) orang siswa masuk dalam kategori motivasi berprestasi tinggi, 5 (33%) orang siswa masuk dalam kategori motivasi berprestasi sedang, dan 7 (47%) orang siswa masuk dalam kategori motivasi berprestasi rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi berprestasi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif *lectora inspire*

termasuk pada kategori rendah sebagaimana ditunjukkan pada diagram berikut ini.

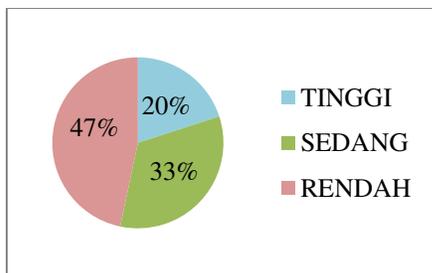


Diagram 1. Persentase Motivasi Berprestasi Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran *Lectora Inspire*

Hasil motivasi berprestasi siswa setelah menggunakan media menunjukkan siswa yang termasuk dalam kategori motivasi berprestasi tinggi berjumlah 8 orang (54%), kategori motivasi berprestasi sedang berjumlah 5 orang (33%), dan kategori motivasi berprestasi rendah berjumlah 2 orang 13%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi berprestasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *lectora inspire* termasuk dalam kategori “tinggi” sebagaimana terlihat pada diagram berikut.

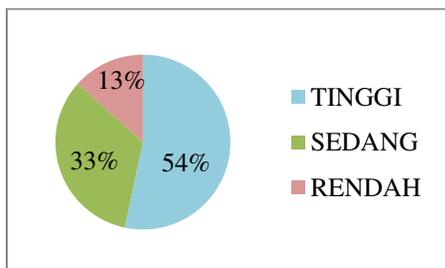


Diagram 2. Persentase Motivasi Berprestasi Setelah Menggunakan Media Pembelajaran *Lectora Inspire*

Berdasarkan hasil analisis motivasi berprestasi sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif *lectora inspire*, disimpulkan bahwa motivasi berprestasi siswa mengalami peningkatan. Motivasi berprestasi siswa kategori tinggi meningkat dari yang sebelumnya 20% menjadi 54%, siswa dengan motivasi berprestasi kategori sedang tetap yaitu 33%, sedangkan motivasi berprestasi siswa kategori rendah berkurang 30% menjadi 13% dari sebelumnya 43%.

Hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai *pretest* siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif *lectora inspire* yaitu sebesar 66 (8 siswa tuntas dan 7 siswa tidak tuntas), sedangkan rata-rata nilai *posttest* siswa sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif *lectora inspire* sebesar 93 (seluruh siswa berjumlah 15 orang tuntas). Standar ketuntasan didasarkan pada KKM yang ditentukan sekolah yaitu 70.

Uji *gain* dilakukan terhadap data *pretest-posttest* untuk mengetahui efektivitas dari media pembelajaran interaktif *lectora inspire* yang dikembangkan. Berdasarkan

hasil perhitungan *N-gain* rata-rata nilai *N-gain* 83% dengan kategori “efektif”. Sesuai hasil analisis data *pretest-posttest* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *lectora inspire* efektif dan dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi berprestasi siswa.

4. KESIMPULAN

Media pembelajaran interaktif menggunakan *lectora inspire* dinyatakan layak melalui hasil validasi ahli dan praktisi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dinyatakan layak digunakan dengan penilaian menggunakan SBI skor rata-rata keseluruhan menunjukkan angka 4,34 yang terletak pada rentang $X > 4,21$ yaitu “Sangat Layak”.

Berdasarkan hasil analisis Motivasi berprestasi siswa kelas IV SDI Oeba 1 Kupang, motivasi sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *lectora inspire* disimpulkan bahwa motivasi berprestasi siswa mengalami peningkatan, dimana motivasi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif *lectora inspire* termasuk dalam kategori “rendah” dimana hanya 20% (3 siswa) yang memiliki motivasi tinggi. Sedangkan motivasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *lectora inspire*

termasuk dalam kategori “tinggi” dimana persentase siswa yang memiliki motivasi tinggi meningkat menjadi 54% (8 siswa). Meningkatnya motivasi berprestasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *lectora inspire* didukung dengan peningkatan hasil belajar siswa diketahui melalui hasil *pretest-posttest*. Berdasarkan hasil perhitungan *N-gain* diketahui rata-rata nilai *N-gain* 83% dengan kategori “efektif”. Sesuai hasil analisis hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar seluruh siswa meningkat yang artinya media pembelajaran interaktif *lectora inspire* efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi berprestasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- (1) A. Mardiman. 2016. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, Jakarta : Raja Grafindo
- (2) Anastasia. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Mengacu pada Kurikulum 2013 Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas V Sekolah Dasar* (Skripsi). Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- (3) Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- (4) Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- (5) Lonita, L. & Ionita, Irina. (2011). *Lectora-a Complete e-Learning*

-
- Solution*. Makalah Disajikan dalam *The 6th International Conference on Virtual Learning ICVL*.
- (6) Rahmadani, Riska. (2019). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis ICT dengan Aplikasi Lectora Inspire untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas IV SD Negeri Karang Sari, Pengasih, Kulon Progo (SI Thesis)*. Universitas Negeri Yogyakarta.
 - (7) Raharjo, S. (2019). *Cara Menghitung N-Gain Score Kelas Eksperimen dan Kontrol dengan SPSS*. Dipetik Juli 09, 2020, dari SPSS Indonesia: www.spssindonesia.com.
 - (8) Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
 - (9) Uno, H. (2010). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
 - (10) Widiastuti, A., & Wangid, N. (2015). *Pengembangan Multimedia Lectora Inspire pada Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Character Building Bagi Siswa Kelas IV SD*. *Jurnal Program Pascasarjana*, 236-247.