



Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Lectora Inspire: A Literature Riview

Annisa Kurnia Wahid¹, Rahmadhani Fitri², Muhyiatul Fadilah³

¹ Program Studi Pendidikan Biologi. Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia.

* Korespondensi Penulis. E-mail: annisakurniawahid.akw@gmail.com

Received: 06 August 2023; Revised: 10 October 2023; Accepted: 18 November 2023

Abstrak

Perkembangan IPTEK di bidang pendidikan semakin pesat pemanfaatan media pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran merupakan suatu terobosan luar biasa. Salah satu media yang bisa dimanfaatkan yaitu dengan bahan ajar berbasis multimedia yaitu *lectora inspire*. Pembelajaran yang dapat menggunakan bahan ajar berbasis multimedia yaitu biologi, dimana pada pembelajaran biologi ini termasuk materi yang sulit untuk dipahami oleh peserta didik. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk melakukan literature riview. Metode yang digunakan adalah literature riview yang bersumber dari *google scholer*. Berdasarkan hasil literature riview didapatkan hasil validasi ahli media dan hasil validasi ahli materi adalah valid atau media pembelajaran berbasis *lectora inspire* sangat layak digunakan pada materi pembelajaran biologi.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *Lectora Inspire*

Development Of Lectora Inspire Based Biology Learning Media : A Literature Riview

Abstract

The development of science and technology in the field of education is increasingly rapidly utilizing learning media. By utilizing information and communication technology in learning activities is an extraordinary breakthrough. One of the media that can be used is multimedia-based teaching materials, namely *Lectora inspire*. Learning that can use multimedia-based teaching materials, namely biology, where in biology learning includes material that is difficult for students to understand. The purpose of writing this article is to conduct a literature review. The method used is a literature review sourced from *Google Scholer*. Based on the results of the literature review, the results of the media expert validation and the material expert validation results are valid or the *Lectora inspire*-based learning media is very suitable for use in biology learning materials.

Keywords: Learning media, *Lectora Inspire*

How to Cite: Annisa Kumia Wahid, Rhamadhani Fitri. (2023). Judul dalam bahasa Indonesia, ditulis dengan huruf TNR-13 bold, maksimal 14 kata, rata tengah. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, XI(1), 10-17. doi: <https://doi.org/10.21831/jpms.v11i.51330>

Permalink/DOI: DOI: <https://doi.org/10.21831/jpms.v11i.51330>

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi aspek penting dalam penciptaan sumber daya manusia yang berkualitas. Peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) harus diimbangi dengan peningkatan kualitas pendidikan. Menurut pendapat Joni et al (2020), peningkatan mutu pendidikan dapat dilihat dari keberhasilan proses

pembelajaran. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan memberikan ruang yang cukup untuk mengembangkan kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikis peserta didik. Untuk

mewujudkannya, dibutuhkan media pembelajaran.

Misalnya dalam suatu kelas terdapat beberapa siswa yang sebagian siswa cenderung dapat memahami materi dengan menggunakan media visual, sebagian siswa cenderung menggunakan media audio, dan sisanya memiliki model pembelajaran kinestetik. Oleh karena itu, guru harus mampu memadukan berbagai jenis media dalam proses pembelajaran, memadukan media berbasis visual, media berbasis audio, dan media berbasis kinestetik agar semua siswa dapat menyerap pesan.

Otoluwa et al (2019) mengemukakan pendapat mengenai media pembelajaran dimana media pembelajaran adalah peralatan dan bahan yang dapat digunakan untuk memperoleh target belajar. Media Pembelajaran merupakan penghubung antara guru dan siswa, agar pertukaran verbal antara pengajar dan mahasiswa dapat berjalan dengan sukses. Gaya hidup penguasaan media dapat mendorong mahasiswa untuk lebih energik dan komunikatif dalam memperoleh pengetahuan tentang metode, sehingga mengenal menjadi menyenangkan, tidak mengganggu, dan mahasiswa dapat dengan mudah mengenali materi yang disampaikan oleh pelatih. Dalam contoh ini, pengajar harus mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran.

Ummi (2018) menyampaikan pendapat bahwa berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat diketahui bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat membangkitkan keinginan, minat dan merangsang motivasi dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang aktif. Manfaat penggunaan media pembelajaran adalah memudahkan guru dalam menjelaskan konsep yang masih abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa sehingga siswa mudah memahami materi pembelajaran Hamidah & Hakim (2020). Dapat menghadirkan objek yang terlalu besar atau kecil ke dalam lingkungan belajar, misalnya guru akan menunjukkan pesawat terbang atau bakteri melalui media gambar, dan dapat menunjukkan gerakan melalui video pembelajaran.

Menurut Desy (2020) perkembangan teknologi dan zaman mendorong pemanfaatan teknologi dalam memperoleh pengetahuan

tentang prosedur. Pembelajaran berbasis statistik dan percakapan telah mengubah penguasaan tradisional atau pengenalan berbasis media secara total, yang terdiri dari media komputer dan internet, memberikan dorongan ke atas untuk memperoleh pengetahuan secara elektronik. Peningkatan generasi yang cepat.

Pengembangan media pembelajaran berbasis lectora menginspirasi dibuat semenarik mungkin, agar siswa lebih tertarik untuk mempelajari Biologi. Menurut Joni et al (2020), Lectora Inspires adalah perangkat lunak authoring tool untuk pengembangan konten elearning yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation. Lectora dapat digunakan untuk membuat konten website atau kursus pelatihan online, konten e-learning, game edukasi, dan presentasi interaktif. Dimungkinkan juga untuk mengubah presentasi Microsoft PowerPoint menjadi konten e-learning.

Lectora inspire memiliki keunggulan yang dikemukakan oleh Otoluwa et al. (2019) yaitu, dapat digunakan untuk membuat website, konten e-learning interaktif, dan presentasi produk atau profil perusahaan. Lectora Inspire sangat memudahkan pengguna dalam membuat multimedia (audio dan video) pembelajaran yang dapat memudahkan dalam membuat media pembelajaran.

Templatnya cukup lengkap, Lectora Inspire menyediakan media library yang sangat membantu pengguna, bisa mengubah presentasi Microsoft PowerPoint menjadi konten e-learning. Itu dapat mempublikasikan ke berbagai output seperti HTML5, file executable tunggal (.exe), CDROM, atau standar e-learning seperti SCORM dan AICC. Menggabungkan berbagai jenis media dalam proses pembelajaran, menggabungkan media berbasis visual, media berbasis audio, dan media berbasis kinestetik sehingga semua siswa dapat menyerap pesan aktivitas layar kerja komputer.

Camtasia berfungsi seperti perangkat lunak pengeditan video, seperti pembuat film atau studio video Ulead. Selain bisa mengedit video, Camtasia juga mampu membuat tutorial profesional untuk merekam video, animasi flash, atau software 3D dengan cepat. Fitur Flypaper memiliki fungsi ganda yaitu dapat membuat presentasi seperti Microsoft PowerPoint dan juga dapat membuat animasi flash sekaligus. Lectora dapat mengintegrasikan banyak file, termasuk flash.

Masalah yang muncul di lapangan, ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa merasa kesulitan untuk fokus pada materi yang disampaikan oleh guru dan kurang tertarik dengan pembelajaran Biologi karena beberapa faktor. Metode pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah dan masih terpaku pada buku pelajaran. Buku ajar yang digunakan masih merupakan buku lama sehingga materi yang disajikan belum terupdate sesuai perkembangan teknologi. Menurut Amilia et al., (2021), dalam kurikulum 2013 SMP/MTs dijelaskan bahwa biologi adalah mata pelajaran yang mengkaji masalah-masalah sosial dengan unsur-unsur kajiannya dalam konteks peristiwa, fakta, konsep.

Pelajaran biologi adalah program pembelajaran yang bertujuan untuk membantu dan melatih peserta didik, agar memiliki kemampuan mengenali dan menganalisis suatu masalah dari berbagai perspektif secara komprehensif untuk memperoleh gambaran yang lebih lengkap dan komprehensif tentang sesuatu. Menurut Ummi (2018), tujuan pendidikan biologi adalah fundamental agar peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari serta dapat mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia dari awal hingga akhir. masa lalu hingga saat ini.

Oleh karena itu, siswa memiliki kebanggaan sebagai orang Indonesia dan cinta tanah air. Sejalan dengan hal tersebut di atas, sebaiknya menggunakan media pembelajaran interaktif; guru tidak hanya sebatas menguasai Microsoft PowerPoint. Peneliti melakukan observasi lebih lanjut melalui wawancara dengan guru biology. Saat proses pembelajaran berlangsung, guru jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi karena guru sebatas mengoperasikan Microsoft PowerPoint. Media pembelajaran lain yang digunakan guru di dalam kelas yaitu buku teks dan papan tulis, sehingga siswa kurang fokus dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru..

Oleh karena itu perlu adanya media pendukung seperti tampilan gambar, video, dan game edukatif untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang terdapat dalam buku ajar, dan siswa tidak merasa bosan saat belajar. Perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dan mendorong siswa untuk lebih aktif dan

komunikatif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat diterapkan salah satunya adalah media pembelajaran berbasis Lectora Inspire. Media pembelajaran berbasis Lectora Inspire merupakan media pembelajaran yang mudah digunakan dan praktis. Pengembangan media pembelajaran berbasis Lectora Inspire dibuat semenarik mungkin, agar siswa lebih tertarik dan senang mempelajari Biologi.

Menurut Shalikhah, dkk (2017) pengembangan media pembelajaran berbasis Lectora Inspire diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dalam Biologi. Kemudian siswa lebih antusias mempelajari Biologi sekaligus memberikan inovasi kepada siswa dan guru melalui pengetahuan tentang perkembangan teknologi yang maju.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis bertujuan untuk melakukan literature riviw.

METODE

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah *literature riviw*, dimana *litireture riviw* merupakan sebuah pencarian literatur baik secara internasional maupun nasional dengan menggunakan *google scholer*. Pencarian artikel dengan menggunakan kata kunci “pengembangan media pembelajaran biologi berbasis *lectora inspire*”. Artikel yang akan diriviw berjumlah 5 artikel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh bersumber dari artikel-artikel sebelumnya yang sudah dilakukan penelitian oleh peneliti yang memiliki kriteria sama atau sejenis. Data tersebut merupakan hasil riviw dari 5 artikel, dapat dilihat pada table 1 yang merupakan tabel perbandingan hasil penelitian dari 5 artikel yang sudah diriviw.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media dan Validasi Ahli Materi

Kode	Validasi ahli media	Validasi ahli materi	Kategori
A1	90%	83%, 87%, 90%	Valid
A2	85%	91%	Valid
A3	69%	79%	Valid
A4	85,29%	91,67%	Valid
A5	86,92%	80,23%	Valid

Sumber: Putri (2021), Umami (2020), Gusliani, dkk (2020), Ristiani, dkk (2021), Laksani, dkk (2018)

Tabel diatas memperlihatkan bahwa rekapitulasi data yang diperoleh dari 5 artikel dengan hasil validasi ahli media dan hasil validasi ahli materi yang telah dilakukan oleh peneliti dan menghasilkan data yang valid.

Berdasarkan persentase hasil validasi yang penulis peroleh dari literature review 5 artikel, membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran *lectora inspire* memberikan hasil atau pengaruh yang positif terhadap peserta didik sekaligus terhadap kompetensi pengetahuan (kognitif). Hal tersebut dapat dilahit dari hasil rakapitulasi data hasil analisis, dimana respon peserta didik sangat baik terhadap penggunaan media pembelajaran *lectora inspire*.

Hasil validasi ahli media dan ahli materi tersebut sangat layak digunakan atau diimplementasikan. Semua fungsi media berjalan dengan lancar ketika digunakan dan sangat layak juga untuk digunakan, peserta didik juga memiliki respon yang positif terhadap hasil validasi tersebut.

Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* sangat layak digunakan dalam media pembelajaran biologi dan sangat dibutuhkan oleh peserta didik untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi biologi. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil tersebut juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Siamy, dkk (2018), yang mengembangkan media belajar interaktif diberikan hasil yang sangat mendebarkan dari validator dan tanggapan yang sangat baik melalui mahasiswa. *Lectora* merupakan program yang efektif dalam membuat media pembelajaran dan relatif mudah untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Tidak hanya berpengaruh terhadap siswa saja tetapi juga berpengaruh terhadap guru. Lufri (2020), berpendapat bahwa guru sebagai seorang guru yang berperan sebagai fasilitator di sekolah, ia harus mampu menggunakan dan mengenal media pembelajaran dengan baik. Dengan menggunakan media pembelajaran *lectora inspire* memudahkan guru untuk menyampaikan materi karena *lectora* lebih mudah diterapkan untuk membuat slide presentasi, memiliki tampilan bersuara. Banyak multimedia dapat digunakan, sebagai contoh Microsoft tempat kerja PowerPoint adalah

aplikasi utilitas yang paling banyak digunakan untuk tujuan presentasi karena memiliki pusat, manfaat, dan kenyamanan dalam membuat presentasi yang kuat, ahli, dan menarik, *Lectora inspire* adalah tol authoring untuk pengembangan konten pembelajaran.

SIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari data hasil validasi ahli media dan data hasil validasi ahli materi adalah valid atau sangat layak digunakan dalam materi pembelajaran biologi. Serta media pembelajaran *lectora inspire* memberikan pengaruh positif dan respon positif terhadap peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amilia, H. F., et al. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* pada Tema 3 Subtema 7 dengan Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Kelas IV SDN Karangtengah 1 Kota Blitar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(3), 213–224. <https://doi.org/10.17977/um065v1i32021p213-224>
- Desy. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif *Lectora Inspire*. *Orphanet Journal of Rare Diseases*, Volume 21(1), 1–9.
- Gusliani, G., dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Lectora Inspire 17* pada Materi Mamalia untuk Siswa Kelas X SMA. *Al-Jahiz: Journal of Biology Education Research*, Volume 1(1), 23-33.
- Hamidah, A., & Hakim, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Lectora Inspire 17* Pada Materi Mamalia Untuk Siswa Kelas X Sma Developing Learning Media Using *Lectora Inspire 17* in Mamalia Materials for Grade X High School Students. *Journal of Biology Education Research*, 1(1), 22725070. <http://ejournal.metrouniv.ac.id/indenz>
- Joni, et al. (2020). Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X Sma. *EduNaturalia: Jurnal Biologi Dan Kependidikan Biologi*, Volume 1(1), 14–

- 25.
- Lasksani, dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Listrik Dan Elektronika Berbasis Lectora Inspire 17. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, Volume 7(2), 81-89.
- Lufri. 2007. *Strategi Pembelajaran Biologi*. Padang: UNP Press.
- Otoluwa, Y., dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Yang Diintegrasikan Dengan Camtasia Studio Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Sistem Informasi Geografi. *Jambura Geo Education Journal*, 1(1), 01–08. <https://doi.org/10.34312/jgej.v1i1.4041>
- Putri, dkk. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Lectora Inspire dan PowToon pada Materi Fungsi Komposisi Kelas X SMA. *Student Online Journal (SOJ) UMRAH-Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, Volume 2(1), 660-666.
- Ristiani, S. M. I., dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Lectora Inspire Versi 12 pada Mata Pelajaran IPA Berbasis STEM untuk Menumbuhkan Karakter Kreatif Siswa. *Jurnal Basicedu*, Volume 5(1), 30-40.
- Shalikhah, N. D., dkk (2017). Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran. *Warta Lpm*, Volume20(1), 9-16.
- Siamy, L., dkk. (2018). Media Belajar Matematika Berbasis Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning. *Desimal : Jurnal Matematika*, Volume 1(1), 113–117
- Ummi, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Semester Ii Kelas X Sma Berbasis Lectora Inspire. *Jurnal Nalar Pendidikan*, Volume 6(1), 41. <https://doi.org/10.26858/jnp.v6i1.6041>