

PENERAPAN MEDIA LECTORA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH PERKEMBANGAN MOTORIK

Achmad Afandi¹, Ratno Susanto²

email: achmad_afandi@budiutomomalang.ac.id¹, ratnoexecellent@gmail.com²

^{1,2} IKIP Budi Utomo Malang

Abstrak

Yang melatarbelakangi Penelitian ialah Kurangnya pemahaman Mahasiswa dalam belajar mata kuliah perkembangan motorik. Terjadinya kebosan didalam mata kuliah perkembangan Motorik, kegiatan belajar dan belajar yang monoton Serta karena Mahasiswa yang mengalami kesulitan pada Mata kuliah Perkembangan motorik. Dan perlunya inovasi dan penggunaan Ilmu pengetahuan dan teknologi dalam segi pembelajaran. Dikarenakan Pembelajaran Kurang kreatif dan Inovatif. Untuk itu tujuan penelitian agar pembelajaran matakuliah motorik menarik, praktis digunakan dan proses pembelajaran berjalan dengan baik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan melalui 4 tahapan penelitian yaitu di singkat dengan nama (4 D) perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.terdapat dua siklus. Penelitian ini membuktikan adanya peningkatan dengan menggunakan aplikasi Lectora bagi mahasiswa tahun ajaran 2019/2020. Dapat diketahuivalidasi ahli materi sebesar 90,75 %, ahli media dengan total nilai sebesar 84,03%, Uji coba kelompok kecil.Hasilnya 86,85 dengan rata-rata kelayakan adalah 87.21% termasuk dalam kategori "sangat valid". Sehingga seluruh mahasiswa telah tuntas dan mencapai SKM yang ditentukan.hasilnya terdapat jumlah peningkatan.

Kata kunci: *Lectora Inspire, Hasil Belajar, Motorik*

Abstract

The background of the research is the lack of understanding of students in learning motor development courses. The occurrence of boredom in the Motor development course, monotonous learning and learning activities and because students have difficulty in motor development courses. And the need for innovation and the use of science and technology in terms of learning. Due to Less creative and innovative learning. For this reason, the aim of research is that learning motoric subjects is interesting, practical to use and the learning process goes well. This research uses the Class Action Research (CAR) method by going through 4 stages of research, namely in short by the name (4 D) planning, action, observation and reflection. There are two cycles. This research proves an increase by using the Lectora application for students in the 2019/2020 school year. It can be seen that the validation of material experts is 90,75%, Media experts with a total score of 84.03%, small group trials. The result is 86.85 with an average feasibility of 87.21% including in the "very valid" category. So that all students have completed and achieved the specified SKM. The result is an increase.

Keywords: *LectoraInspire, Learning Outcomes, Motor*

A. Pendahuluan

Pendahuluan di Kampus IKIP Budi Utomo terdapat mata kuliah perkembangan motorik. Mata kuliah tersebut sangat berpengaruh kepada mahasiswa terutama untuk menunjang mata kuliah yang lain dan sangat baik untuk mereka saat setelah lulus nanti. Gerakan motorik dibagi menjadi 2 yakni motorik kasar dan motorik halus (Mahfud & Fahrizqi, 2020). Sangat banyak aktivitas manusia yang melibatkan dimensi keterampilan motorik (Mustafa & Sugiharto, 2020), misalnya dunia olahraga, dunia seni, serta beragam dunia kerja, dan profesi lainnya. Karena di dunia kerja dalam bidang pendidikan terutama untuk seorang guru. Karena didalam mata kuliah perkembangan motorik mencakup 3 rana yaitu afektif, kognitif dan psikomotorik. Akan tetapi di zaman sekarang IPTEK sangat berkembang pesat. Di dalam pembelajaran dikelas mahasiswa banyak yang mengalami kebosanan didalam pembelajaran, dikarenakan minat baca kurang. Dan pembelajaran terdahulu kurang inovatif. Sekarang telah terjadi pandemik covid-19. Maka dari itu solusi yang di tawarkan dengan menggunakan aplikasi Lectora agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan Maksimal Pada Mata Kuliah Perkembangan Motorik “hasil pembelajaran adalah salah satu indikator lebih banyak ditentukan mutu pendidikan (Kusumah et al., 2020). *lectora inspire* adalah program yang inovatif dan efisien untuk media pembelajaran (Shalikhah, 2017). *Lectora Inspire* adalah aplikasi pengembangan belajar Simple dalam penggunaannya (*Pengembangan Media Lectora Inspire Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Sma Kelas X | Zuhri | Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, n.d.). Lectora digunakan untuk membuat kursus online pelatihan, penilaian, dan presentasi (Dewi et al., 2020). Penilaian hasil belajar merupakan komponen penting didalam kegiatan pembelajaran (Noor, 2020). Lectora Inspire mempunyai banyak fitur antaralain animasi, tulisan, gambar, video, dan seterusnya (Agditarianingrum et al., 2020). Aplikasi lectora dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif (*Upaya Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa Dengan Penerapan Model Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Classroom Pada Masa Pandemi Covid-19 | Daniati | Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, n.d.). Pendidik harus menyesuaikan dan menciptakan situasi kondusif pada mahasiswa di masa peralihan pembelajaran daring. Tujuan dari penelitian ini agar memudahkan dalam sistem pembelajaran Mahasiswa.

B. Metode

Penelitiannya menggunakan penelitian Tindakan kelas (PTK) yakni dengan dengan cara menggulang-ulang didalam proses pembelajarannya serta memperbaiki kesalahan yang terjadi hingga benar dan sesuai dengan yang diinginkan. penelitian ini digunakan dengan berkolaborasi antara guru kelas dengan siswa tentang permasalahan dan solusinya (Yuliati et al., 2020). Penelitian ini merefleksikan melalui 4 tahapan biasanya disingkat dengan (4D) yakni perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Subyek penelitian ini dilakukan di pada mahasiswa Semester IVPJKR2019/2020 populasi menggunakan 30 orang mahasiswa terdiri dari 15 laki-laki dan 15 perempuan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan berkerjasama dengan

dosen yang proses dengan bersiklus yakni dengan dua siklus agar mencapai tujuan yang di inginkan. Melalui 4 langkah. Instrumen yang dilakukan antaralain: a) Pemberian angket agar dapat di lakukan evaluasi. b) Melakukan Observasi kelas dengan tujuan mendapatkan gambaran tentang ruang lingkup Perkembangan Motorik. c) Memberikan Angket diharapkan dapat memberikangambaran tentang pandangan mahasiswa agar memperoleh sebuah data informasi, yang digunakan sebagai acuan terhadap permasalahan yang akan ditemui.

C. Hasil dan Pembahasan

Diperoleh data pada sebuah penelitian Motorik berupa data kualitatif dan kualitatif melalui angket respon mahasiswa.

Tabel 1. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

NO	MATERI	Rata-rata (%)	KATEGORI
1	a. Kesesuaian ISI	90	valid
	b. media	94	valid
	c. ketepatan	92	valid
	d. kemutakhiran	87	valid
2	a. Penyampaian	89	valid
	b. teknik materi	91	valid
	c. kelengkapan materi	88	valid
	d. kemenariakan tampilan	95	valid
	Rata-Rata	90,75	valid

hasil validasi ahli materi sebesar 90,75 %. kategori valid.

Tabel 2. Hasil Validasi Oleh Media

NO	MATERI	RATA-RATA HASIL (%)	KATEGORI
1	Tampilan depan	80,22	Valid
2	Kesuaian format	85,24	Valid
3	Ringkasan isi	91,36	Valid
4	Penyajian materi	90,18	Valid
5	penampilan	73,19	Valid
	Rata_Rata	84,03	Valid

Data hasil validasi oleh ahli media sebesar 84,03% dengan kreteria valid

Tabel 3. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

NO	MATERI	Rata-Rata HASIL (%)	KATEGORI
1	Dapat terbaca	89,27	Sesuai
2	menarik	84,12	Sesuai
3	Bermanfaat	87,18	Sesuai
	Rata-Rata	86,85	Sesuai

Hasilnya 86,85 dikatakan layak untuk digunakan

D. Simpulan

Menurut hasil validasi para ahli dan uji coba kecil dapat disimpulkan bahwa media Lectora layak digunakan dengan rata-rata nilai 87.21% termasuk dalam kategori "sangat valid". Dan dapat digunakan dalam skala yang lebih luas. maka dapat diajukan dan dilanjutkan untuk semua pihak yang berkepentingan yakni antara lain diharapkan dapat berlanjut ketahap penelitian berikutnya, perlu melakukan kolaborasi dalam penelitian.

Daftar Pustaka

- Agditianingrum, S., Madyono, S., & Suminah, S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Materi Kegiatan Ekonomi Melalui Media Lectora Inspire Pada Siswa Kelas Iv Sdn Karangtengah 1 Blitar. *Wahana Sekolah Dasar*, 28 (1), 19–25. <https://doi.org/10.17977/Um035v28i12020p019>
- Dewi, L., Susilawati, S., & Kurniawan, W. (2020). Pengaruh Media Lectora Inspire Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Difraksi Dan Interferensi Gelombang Mekanik Kelas Xi Sma. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 1(1), 20–26. <https://doi.org/10.31851/Luminous.V1i1.3443>
- Jumesam, J., & Hariadi, N. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal PORKES*, 3 (2), 119-126.
- Kusumah, R. G. T., Walid, A., Pitaloka, S., Dewi, P. S., & Agustriana, N. (2020). Penerapan Metode Inquiry Sebagai Usaha Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Materi Penggolongan Hewan Di Kelas Iv Sd Seluma. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 11(1), 142–153. <https://doi.org/10.26418/Jpmipa.V11i1.34708>
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science And Education Journal*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.33365/.V1i1.622>
- Mustafa, P. S., & Sugiharto, S. (2020). Keterampilan Motorik Pada Pendidikan Jasmani Meningkatkan Pembelajaran Gerak Seumur Hidup. *Sporta Saintika*, 5(2), 199–218. <https://doi.org/10.24036/Sporta.V5i2.133>
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 Sman 7

- Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6 (1), 1–7.
<https://doi.org/10.33654/jph.v1i1.927>
- Pengembangan Media Lectora Inspire Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Sma Kelas X / Zuhri / Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. (N.D.). Retrieved January 16, 2021, From <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/jurnalpythagoras/article/view/463>
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta Lpm*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Upaya Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa Dengan Penerapan Model Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Classroom Pada Masa Pandemi Covid-19 / Daniati | Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*. (N.D.). Retrieved January 16, 2021, <https://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/2642>
- Yuliati, N. M., Hente, A., & Nurmiati, N. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menghubungkan Titik Dengan Menggunakan Media Tulis Di Kelompok A Paud Al Musafir Palu Barat. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.31934/jom.v1i1.1270>