

# PENERAPAN MEDIA LACTORA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH ANATOMI IKIP BUDI UTOMO MALANG

**Achmad Afandi<sup>1)</sup>, Ira Andriani<sup>2)</sup>**

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi IKIP Budi Utomo Malang

Email: [Himenfan999@gmail.com](mailto:Himenfan999@gmail.com)

## ABSTRAK

Penelitian ini adalah Penelitian yang bertujuan meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah anatomi di IkIP budi utomo malang. penelitian tindakan kelas (PTK) yang melibatkan refleksi berulang yang terdiri dari empat tahapan (4 D) yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Setiap siklus dilakukan dua kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar dengan penggunaan media Lactora pokok bahasan system gerak pada manusia pada mahasiswa smt VI-A tahun ajaran 2017/2018. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas tes siklus I (74,48) dengan ketuntasan belajar (83,87%), menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan sebelum dilakukan tindakan dengan nilai rata-rata kelas (60,8) dan ketuntasan belajarnya (38,71%). Kemudian pada siklus II nilai rata-rata kelas sangat meningkat (83,29) dengan ketuntasan belajar (100%) dibandingkan hasil tes siklus I (74,48%). Pada hasil tes siklus II ini seluruh mahasiswa telah tuntas belajar dengan mencapai SKM yang ditentukan. proses pembelajaran yang telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

**Kata kunci:** Media *Lactora*, Hasil belajar, Mata Kuliah Anatomi

## ABSTRACT

*This research is a study that aims to improve student learning outcomes in anatomy courses at IkIP in favor of Utomo Malang. class action research (PTK) which involves repeated reflection consisting of four stages (4 D), namely: planning, action, observation and reflection. Each cycle was conducted two meetings. The results of the study showed that there was an increase in learning outcomes with the use of media Lactora in the subject of motion systems in humans in senior high school VI-A 2017/2018 school year. This can be seen from the average value of the test class I cycle (74.48) with learning completeness (83.87%), indicating an increase compared to before the action with the class average value (60.8) and the learning completeness (38, 71%). Then in the second cycle, the average score of the class increased (83.29) with learning completeness (100%) compared to the results of the first cycle test (74.48%). In the results of this second cycle test all students have completed their study by achieving the specified SKM. The learning process has been proven to improve student learning outcomes.*

**Keywords:** *Lactora Media, Learning Outcomes, Anatomy Courses*

## PENDAHULUAN

Kecepatan Perkembangan aspek kehidupan perlu ditunjang oleh kinerja pendidikan yang bermutu tinggi. Pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan untuk mendukung terciptanya manusia yang cerdas serta mampu bersaing di era globalisasi. Menurut (Noviana, R.D, 2016) Karakteristik dan kemampuan Masing-masing media perlu diperhatikan oleh dosen agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Media pembelajaran memiliki posisi yang cukup penting, sebagai salah satu komponen system pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Menurut (Prasetyo Sigit, 2015) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara siswa, guru, dan bahan ajar. media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (dosen) menuju penerima (mahasiswa).

Menurut (Tambunan R S Irwan, 2017) Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk fasilitas sekolah guna meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara kreatif akan meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar lebih banyak, mengerti apa yang dipelajari dengan baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang baik dapat mendorong motivasi belajar siswa, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak serta mempertinggi daya serap materi pelajaran. Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu mahasiswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. (Mas'ud, Muhammad, 2012) *Lectora Inspire* merupakan sebuah program computer (*software*) yang ini dikembangkan oleh trivantis Corporation yang digunakan untuk membuat kursus pelatihan *online* atau pun *offline*, penilaian, dan presentasi.

Karena itu sangat diperlukan adanya alat bantu dalam mengajar yaitu penggunaan media pembelajaran visual bentuk model *Lactora*. (Atahiya Ummi, 2018) *Lectora Inspire* merupakan software yang mudah di gunakan dan dikontrol oleh pengguna serta mendukung pengajaran maupun pembelajaran dengan atau tanpa bertatap muka dengan guru. Penggunaan media pengajaran visual *Lactora* diharapkan mampu membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mahasiswa, membantu keefektifan proses pembelajaran, menarik dan mengarahkan perhatian mahasiswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran, mempermudah pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau yang diberikan, pembelajaran menjadi lebih menarik, membawa kesegaran dan variasi baru bagi pengalaman belajar mahasiswa sehingga mahasiswa tidak bosan dan tidak

bersikap pasif, serta dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, dengan menghadirkan gambaran objek yang sedang dipelajari di dalam ruang kelas.

Menurut (Shalikhah Dewi Norma dkk, 2017) *Lectora inspire* merupakan program yang efektif dalam membuat media pembelajaran. *Lectora inspire* merupakan *software* pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih. Menurut (Wijaya Hadi Anggi, 2014) *Lectora* adalah pembelajaran elektronik (*e-learning*) alat pengembangan, juga dikenal sebagai perangkat lunak authorim, dikembangkan oleh Trivantis Corporation Australia. *Lectora* digunakan untuk membuat kursus pelatihan online, penilaian, dan presentasi. Konsep pembelajaran pada dasarnya mengacu pada kemampuan untuk memahami, melakukan, berinteraktif dan melakukan refleksi terhadap materi pembelajaran. Untuk itu teknologi informasi sangat berperan dalam pengembangan tersebut

Menurut (Devi Chintia dkk, 2018) multimedia interaktif memiliki alat pengontrol sehingga user dapat mengoperasikan konten materi apa saja di kehendaki yang terdapat pada multimedia tersebut. Karena itu dosen perlu dibantu merancang strategi pembelajaran yang inovatif, menarik serta meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Pandangan hasil belajar menurut para pakar yakni menurut (Sudjana, 2008), menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan –kemampuan yang di miliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Hasil belajar mengacu pada segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang di lakukan (Hernawan, 2010) menurut (Dimiyati Dkk, 2013) hasil belajar adalah merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Strategi pembelajaran melalui pendekatan menggunakan media *Lectora* yang dirancang bersama dosen dan diterapkan dalam proses pembelajaran kajian tentang nama-nama, letak dan fungsi anatomi tubuh manusia yang telah berlangsung.

Menurut (Syaiuddin, 2016) anatomi adalah serangkaian pengetahuan tentang susunan dari bagian-bagian beserta perlengkapan tubuh yang membentuk suatu system fungsional dalam keadaan normal. Menurut (Surniarti, 2016) anatomi adalah ilmu yang mempelajari tentang bentuk dan susunan tubuh yang diperoleh dengan mengurai tubuh melalui potongan bagian-bagian dari tubuh dan hubungan alat tubuh satu dengan yang lainnya. Berdasarkan faktor utama tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Penggunaan media *Lectora* untuk meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Anatomi

Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi IKIP Budi Utomo Malang 2017/2018”.

## METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Karakteristik yang khas dari penelitian ini yakni tindakan yang berulang-ulang untuk memperbaiki proses pembelajaran, terutama pada aspek pengajaran dosen. Menurut (Aswar, 2018) Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif, partisipasif, dan kolaboratif, yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan sistem, metode kerja, isi, kompetisi, dan situasi. Menurut (Elisa dkk, 2017) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dipandang sebagai bentuk penelitian peningkatan kualitas pembelajaran yang paling tepat karena selain sebagai peneliti guru juga bertindak sebagai pelaksana PBM sehingga tahu betul permasalahan yang dihadapi, dan kondisi yang ingin dicapai. Menurut (Muncarno, 2015) PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki/meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Tahapan dalam PTK yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Langkah-langkah ini dilakukan mulai dari siklus ke 1 sampai dengan siklus ke 2.

Subyek penelitian ini dilaksanakan di padamahasiswa Semester VI kelas A program studi pendidikan Jasmani kesehatan dan rekreasi 2017/2018 populasi 40 sampel yang digunakan berjumlah 31 orang mahasiswa yang terdiri dari 15 mahasiswa laki-laki dan 16 mahasiswa perempuan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara partisipatif dan kolaborasi dengan dosen yang proses pelaksanaannya dilakukan secara bersiklus. Siklus yang dilakukan tidak hanya satu kali tetapi beberapa kali yaitu dua kali hingga mencapai tujuan yang diinginkan yakni perubahan perbaikan dalam pembelajaran yang menjadi kepedulian penelitian ini. Ada empat langkah penting dalam setiap siklus penelitian tindakan kelas yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

Instrumen pengolahan data yang digunakan adalah Lembar Kerja Mahasiswa, pedoman observasi dan angket.

- a. Lembar Kerja Mahasiswa diberikan bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kemampuan mahasiswa dalam mengenal dan memahami sistem gerak manusia, sehingga proses berfikir, mengingat dan memahami dalam pembelajaran dapat dievaluasi.
- b. Observasi kelas bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang hal-hal yang berkaitan dengan aktivitas mahasiswa, kerjasama mahasiswa, memahami dan sikap demokratis.

c. Angket yang digunakan dalam hal ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai aspek- aspek yang dikembangkan menurut pandangan mahasiswa dalam pembelajaran melalui pemanfaatan media Lactora .

Data tes dilaksanakan di setiap siklus yang ditujukan untuk mengetahui perkembangan kemampuan pemahaman mahasiswa. Adapun nilai tes hasil belajar mahasiswa digunakan dengan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{\Sigma skor jawaban subjek}{\Sigma skor ideal} \times 100\%$$

Keterangan: N= Nilai

Tabel 1. Hasil Tes Tertulis Terhadap Materi Pembelajaran

Tingkat Penguasaan	Nilai Huruf	Keterangan	Predikat
80 <x ≤ 100	A	Tuntas	Sangat baik
60 <x ≤ 100	B	Tuntas	Baik
40 <x ≤ 100	C	Tuntas	Cukup
20 <x ≤ 100	D	Tidak	Kurang
0 <x ≤ 100	E	Tidak	Sangat Kurang

(Analisis kemampuan bertanya mahasiswa dilakukan dengan memberikan skor pada

masing- masing indikator. Persentase kemampuan bertanya mahasiswa dilakukan berdasarkan persamaan berikut. (Arikunto, 2002: 46)

$$P = \frac{F}{A} \times 100\%$$

Keterangan:

F= Frekuensi kemampuan bertanya mahasiswa

A= Jumlah skor maksimal kemampuan bertanya mahasiswa

P= Persentase kemampuan bertanya mahasiswa.

Keberhasilan penelitian diukur dengan pencapaian standar ketuntasan minimal (SKM) sekolah yaitu 70 dan pencapaian tujuan penelitian yaitu terdapat peningkatan kemampuan bertanya mahasiswa.

Tabel 2. kriteria Keberhasilan Tiap Siklus

Tingkat Penguasaan	Nilai Huruf	Keterangan	Predikat
80 <x ≤ 100	A	Tuntas	Sangat baik
60 <x ≤ 100	B	Tuntas	Baik
40 <x ≤ 100	C	Tuntas	Cukup
20 <x ≤ 100	D	Tidak	Kurang
0 <x ≤ 100	E	Tidak	Sangat Kurang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pendahuluan mahasiswa program studi pendidikan Jasmani kesehatan dan rekreasi dapat dilihat pada table 3.

Tabel 3. Deskripsi Data Kemampuan Awal Mahasiswa Sebelum Tindakan

Banyaknya mahasiswa	Rata-rata kelas	Banyaknya mahasiswa	
		Tuntas	Tidak tuntas
31	60,8	12 (38,71%)	19 (61,29%)

Tabel diatas menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media Lactora nilai rata-rata kelas adalah 60,8 dengan ketuntasan belajar 38,71 % atau ada 12 mahasiswa dari 31 mahasiswa yang tuntas belajar. Dengan ketuntasan belajar yang hanya mencapai 38,71% ini belum mencapai ketuntasan belajar yang ditetapkan yaitu 85%.

Tabel 4. Pencapaian Hasil Belajar Siklus I

Banyaknya mahasiswa	Rata-rata kelas	Banyaknya mahasiswa	
		Tuntas	Tidak tuntas
31	74,48	26 (83,87%)	5 (16,12%)

Tabel diatas dapat dijelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Lactora terdapat perubahan hasil belajar Mahasiswa dengan perolehan angka rata-rata kelas adalah 74,48 dengan ketuntasan belajar mencapai 83,87 % atau ada 26 mahasiswa dari 31 mahasiswa yang tuntas belajar. Hal ini merupakan suatu pencapaian yang baik bahwa dengan menggunakan media Lactora dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa mahasiswa karena pada hasil pada siklus I ini hampir mencapai ketuntasan klasikal yaitu 85% yang telah ditetapkan. Meskipun ada 5 mahasiswa yang belum tuntas dalam pembelajaran, tetapi demikian yang penting adalah adanya perubahan dan peningkatan pada mahasiswa

Tabel 5. Pencapaian Hasil Belajar Siklus II

Banyaknya mahasiswa	Rata-rata kelas	Banyaknya mahasiswa	
		Tuntas	Tidak tuntas
31	83,29	31 (100%)	0 (0%)

Tabel diatas dapat dijelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Lactora terdapat peningkatan hasil belajar mahasiswa bahkan dengan perolehan nilai rata-rata kelas adalah 83,29 dengan ketuntasan belajar mencapai 100 % atau 31 mahasiswa telah tuntas belajar. Berbeda dengan tes siklus I, pada tes siklus II semua mahasiswa telah tuntas belajar.

Peningkatan persentase tiap indikator kemampuan bertanya mahasiswa dari siklus I ke siklus II di sajikan pada tabel 6 berikut:

No	Indikator	Siklus I	Siklus II
1	Tingkat pertanyaan	84 %	89 %
2	Relevansi dengan materi	85 %	86 %
3	Bahasa yang digunakan	86 %	88 %
4	Keberanian bertanya	73 %	75 %

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dipaparkan diatas dapat disimpulkan adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa mahasiswa dengan penggunaan media Lactora . Kemampuan bertanya mahasiswa ini juga mengalami peningkatan selama pembelajaran dengan menggunakan media Lactora ini. Peningkatan itu meliputi peningkatan tingkat pertanyaan, relevansi pertanyaan, bahasa pertanyaan dan keberanian mahasiswa dalam mengajukan pertanyaan.

Dengan dilaksanakannya penelitian ini dosen dapat berlatih menyusun dan menerapkan strategi pembelajaran yang menarik, inovatif dan dapat meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Sebagai pembelajaran yang bervariasi karena memperoleh suasana baru yang dapat memudahkan mahasiswa untuk memahami materi pelajaran dan dapat memperoleh pengalaman dalam belajar berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar Mahasiswa sehingga mahasiswa dapat menyelesaikan tugas belajar dengan tuntas. Bagi Program studi pendidikan Jasmani kesehatan dan rekreasi; penelitian ini memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah sebagai masukan dan perbaikan proses pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan mutu proses belajar mengajar pada mahasiswa khususnya, dan meningkatkan kualitas sekolah pada umumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2002. *Prosedur penelitian : Suatu pendekatan praktek. Edisi Revisi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Aswar. 2018. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Menggiring Bola Pada Permainan Sepakbola Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Siswa Kota Makassar*. SPORTIVE. e-ISSN: 2597-7016 dan p-ISSN: 2595-4055. 1(2)

Atahiyah Ummi. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Semester II Kelas X Sma Berbasis Lectora Inspire*. Jurnal Nalar Pendidikan. ISSN: 2339-0749, 6(01), 41-46.

Devi Chintia dkk. 2018. *Penggunaan media pembelajaran mivi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada topic system gerak manusia*. Jurnal BIOEDUKATIKA.6(1)

Dimyatih Dkk. 2013.*Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Elisa dkk.2017.*Pelatihan Ptk (Penelitian Tindakan Kelas) Bagi Guru Sma Negeri 2 Plus Sipirok*. Jurnal Pengabdian Masyarakat Martabe. e-ISSN: 2598-122. 1(1)22-23

Hernawan, 2010. *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Mas'ud, Muhammad.2012. *Membuat Media Pembelajaran Dengan Lectora Inspire*. Yogyakarta: PT.Skripta Media Creative.

Muncarno.2015. *Penerapan Model Active Learning Permainan Card Sort Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sdn 05 Metro Selatan*.Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro. ISSN 2442-5419. 4(1). 61-71.

Prasetyo Sigit, 2015. *Pengembangan Media Lectora Inspire dalam Pembelajaran Sains di Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal Pendidikan Islam. 4.(2)

Noviana, R.D.2016. *Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Dengan Matematika Realistik Pada Mata Kuliah Matematika Sma*. Jurnal karya pendidikan matematika universitas muhamadiyah semarang.SSN: 233-24443.(27)

Shalikhah Dewi Norma dkk. 2017.*Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran*. WARTA LPM.p ISSN: 1410-9344, e ISSN: 2549-5631. 2(1)

Sudjana. 2008. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Surnianti. 2016. *Anatomi Dan Fisiologi Tubuh Manusia*. Yogyakarta: Indomedia Pustaka.

Syaifuddin. 2016. *Anatomi Fisiologi Kurikulum Berbasis Kompetensi Untuk Keperawatan Dan Kebidanan*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.



Tambunan RS Irwan.2017.*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Untuk Mata Pelajaran Dasar Dan Pengukuran Listrik Kelas X Di Smk Swasta Imelda Medan*. Jurnal Manajemen Pendidikan. ISSN : 1979-6684. 9(1)

Wijaya Hadi Anggi.2014.*Pengaruh Aplikasi Lectora Inspire Berbasis Ict Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Diklat Sod Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan Teknik Komputer Jaringan Smkn 1 Tanjung Baru*.Voteknika.Jurnal Vokasional Teknik Elektronika & Informatika Vol. 2, No. 2, Juli-Desember 2014 ISSN: 2302-3295