

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENYAJIAN
DATA DALAM BENTUK DIAGRAM BATANG DENGAN
LECTORA INSPIRE DI KELAS IV SDN 12
PISANG PAUH PADANG**

SKRIPSI

*Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh :
YOLA APRILYA
NIM. 17129441**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

PERSETUJUAN SKRIPSI

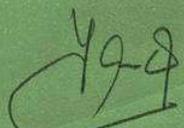
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENYAJIAN DATA
DALAM BENTUK DIAGRAM BATANG DENGAN *LECTORA*
INSPIRE DI KELAS IV SDN 12 PISANG PAUH PADANG

Nama : Yola Aprilya
NIM/BP : 17129441/2017
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

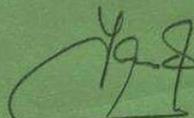
Padang, November 2021

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Disetujui oleh,
Pembimbing



Dra. Yeti Ariani, M. Pd
NIP. 19601202 198803 2001



Dra. Yeti Ariani, M. Pd
NIP. 19601202 198803 2001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Penyajian Data dalam
Bentuk Diagram Batang dengan *Lectora Inspire* di Kelas
IV SDN 12 Pisang Pauh Padang
Nama : Yola Aprilya
NIM/BP : 17129441/2017
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2021

Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dra. Yetti Ariani, M. Pd

1.

2. Anggota : Masniladevi, S.Pd, M. Pd

2.

3. Anggota : Mansurdin, S. Sn, M. Hum

3.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Yola Aprilya
NIM : 17129441
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Penyajian Data dalam
Bentuk Diagram Batang dengan *Lectora Inspire* di Kelas IV SDN
12 Pisang Pauh Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 04 Agustus 2021

Saya yang menyatakan,



Yola Aprilya
NIM. 17129441

ABSTRAK

Yola Aprilya. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang dengan *Lectora Inspire* di Kelas IV SDN 12 Pisang Pauh Padang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami peserta didik dengan mudah. Pada saat ini penggunaan teknologi sangat berkembang termasuk penggunaan teknologi di bidang pendidikan, salah satu media yang menggunakan teknologi adalah media pembelajaran dengan *Lectora Inspire*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran penyajian data dalam bentuk diagram batang dengan *Lectora Inspire* di kelas IV Sekolah Dasar yang valid dan praktis.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4D. tahapan-tahapan yang digunakan dalam model 4D yaitu tahap *Define* (pendefinisian), tahap *Design* (perancangan), tahap *Develop* (pengembangan), dan tahap *Dissemination* (penyebaran). Pengambilan data didapatkan menggunakan lembar validasi dan angket respon. Lembar validasi terdiri dari lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli kebahasaan dan lembar validasi ahli media. Sedangkan angket respon terdiri dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu 27 peserta didik yang terdiri dari 10 laki-laki dan 17 perempuan di kelas IV B SDN 12 Pisang.

Hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran penyajian data dalam bentuk diagram batang dengan *Lectora Inspire* memperoleh hasil uji validitas bahasa mendapatkan presentase sebesar 90%, hasil uji validitas materi presentase sebesar 85%, dan hasil uji validitas media presentase sebesar 95%. Sedangkan pada hasil uji praktikalitas angket respon guru memperoleh hasil sebesar 93,18% dan hasil uji praktikalitas respon peserta didik memperoleh hasil sebesar 94,01%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran penyajian data dalam bentuk diagram batang dengan *Lectora Inspire* di kelas IV Sekolah Dasar telah valid dan praktis digunakan.

Kata Kunci: Media pembelajaran penyajian data dalam bentuk diagram batang, *Lectora Inspire*, model pengembangan 4-D

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya berupa kesehatan dan kesempatan sehingga peneliti dapat mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik, skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang dengan *Lectora Inspire* di Kelas IV Sekolah Dasar”. Selanjutnya shalawat dan salam peneliti hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mengubah kita dari zaman jahiliyah sehingga menjadi zaman yang modern dan penuh dengan ilmu pengetahuan serta menjadi suri tauladan bagi umat muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti mendapatkan bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M. Pd. Selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Univeritas Negeri Padang dan sebagai dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberi saran dan nasehat yang sangat berharga bagi peneliti dalam penyusunan skripsi ini.

2. Ibu Mai Sri Lena, S. Pd, M. Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberi kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Melva Zainil, S.T, M. Pd selaku koordinator UPP III Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberi telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
4. Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan saran, petunjuk, dan ilmu kepada peneliti dalam kesempurnaan penulisan skripsi ini.
5. Bapak Mansurdin, S. Sn., M. Hum selaku dosen penguji II yang telah memberikan saran, petunjuk, dan ilmu kepada peneliti dalam kesempurnaan penulisan skripsi ini.
6. Bapak Atri Waladi, M. Pd, Ibu Ari Suriani S.Pd, M.Pd dan Ibu Refiona Andika, S.Pd, M.Pd selaku validator ahli media, validator ahli kebahasaan validator ahli materi yang telah banyak memberikan masukan serta saran dalam perbaikan produk media pembelajaran.
7. Ibu Ernita Thalib, S. Pd selaku Kepala Sekolah SDN 12 Pisang beserta wakil kepala sekolah, Guru kelas IVB Ibu Desmarlina, S. Pd, yang telah memberi izin untuk dapat melakukan penelitian di kelas IV serta guru-guru, karyawan dan peserta didik yang telah membantu memberikan informasi dan kemudahan dalam pengambilan data penelitian.

8. Ibu Aida Fithri, S. Pd selaku Kepala Sekolah SDN 08 Pisang beserta wakil kepala sekolah, Guru kelas IVB Ibu Sylvia Riski Topik, S. Pd, yang telah memberi izin untuk dapat melakukan penelitian di kelas IV serta guru-guru, karyawan dan peserta didik yang telah membantu memberikan informasi dan kemudahan dalam pengambilan data penelitian.
9. Keluarga tercinta, Ayahanda Marlius dan Ibunda Marnis serta kakakku Ayu Retramadani dan Ine Cipta Sasmi, yang telah memberikan do'a, dan selalu memberikan semangat dan dukungan yang tak hinggaa, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada teman-teman seperjuangan 17 BB 07 yang selalu memberi motivasi dalam penulisan skripsi ini.

Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan menulis skripsi ini. Namun, peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan khususnya pendidikan matematika.

Padang, 4 Agustus 2021



Yola Aprilya

Nim.17129441

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan	5
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	5
E. Manfaat Pengembangan	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Masalah	7
G. Definisi Istilah	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori	9

1. Hakikat Media Pembelajaran	9
a. Pengertian media pembelajaran	9
b. Fungsi media pembelajaran	10
c. Manfaat media pembelajaran	11
d. Jenis media pembelajaran	12
e. Kriteria pemilihan media	13
2. Hakikat <i>Lectora Inspire</i>	14
a. Pengertian <i>Lectora Inspire</i>	14
b. Keistimewaan <i>Lectora Inspire</i>	15
c. Langkah pembuatan media pembelajaran dengan <i>Lectora Inspire</i> ..	16
d. Langkah penggunaan media pembelajaran penyajian data dalam bentuk diagram batang dengan <i>Lectora Inspire</i>	31
3. Ruang lingkup materi penyajian data	38
a. Mengumpulkan data	39
b. Penyajian data	40
B. Penelitian Relevan	42
C. Kerangka Berpikir	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	47
A. Model Pengembangan	47
B. Prosedur Pengembangan	50
1. Studi Pendahuluan	50
2. Pengembangan Model	50
C. Uji Coba Produk	58

1. Subjek Uji Coba Produk	58
2. Jenis Data	58
3. Instrument pengumpulan data	58
4. Teknik analisis data	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	64
A. Penyajian Data Uji Coba	64
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan	64
a. Hasil Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	64
b. Hasil Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	68
c. Hasil Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	74
d. Hasil Tahap Penyebaran (<i>Dissemination</i>)	79
B. Analisis Data	82
1. Analisis Data Uji Coba Ahli	82
a. Analisis Hasil Uji Coba Ahli Materi	83
b. Analisis Hasil Uji Coba Ahli Bahasa	84
c. Analisis Hasil Uji Coba Ahli Media	84
C. Revisi Produk	85
1. Hasil Revisi Validasi Ahli Materi	85
2. Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa	87
3. Hasil Revisi Validasi Ahli Media	88
D. Pembahasan	89
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	91
A. Kesimpulan	91

B. Saran	92
DAFTAR RUJUKAN	93
LAMPIRAN-LAMPIRAN	96

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1 Kriteria Penilaian Pengembangan Media Pembelajaran	60
Tabel 2 Kategori Validitas	61
Tabel 3 Pedoman Pemberian Skor Angket Respon Guru dan Peserta Didik	62
Tabel 4 Kriteria Keberhasilan Pengembangan Produk	63
Tabel 5 Daftar Nama Validator Ahli Materi, Ahli Bahasa, Ahli Media	75
Tabel 6 Hasil Evaluasi Peserta Didik SDN 08 Pisang	80
Tabel 7 Revisi Validasi Ahli Materi	86
Table 8 Revisi Validasi Ahli Bahasa	87
Tabel 9. Revisi Validasi Ahli Media.....	88

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
Bagan 1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran dengan <i>Lectora Inspire</i>	46
Bagan 2 Skema Pengembangan Media Pembelajaran Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang dengan <i>Lectora Inspire</i>	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan Awal Aplikasi <i>Lectora Inspire</i>	17
Gambar 2.2 Ikon X	17
Gambar 2.3 Tampilan dari Layar Utama <i>Lectora Inspire</i>	18
Gambar 2.4 Design	18
Gambar 2.5 Desain Windding Road	19
Gambar 2.6 Menu Title	19
Gambar 2.7 Tombol Next dan Back	20
Gambar 2.8 Page Title	20
Gambar 2.9 Course Title	21
Gambar 2.10 Logo	21
Gambar 2.11 Image	22
Gambar 2.12 Text Block	22
Gambar 2.13 Add Page	23
Gambar 2.14 Tampilan Pada Menu Add Test Section.....	23
Gambar 2.15 Tombol Question	24
Gambar 2.16 Tampilan Multiple Choice	24
Gambar 2.17 Tampilan Menu Publish	25
Gambar 2.18 Tampilan Error Check	25
Gambar 2.19 Tampilan Lokasi Folder	26
Gambar 2.20 Tampilan media pembelajaran	31

Gambar 2.21 File media pembelajaran penyajian data dalam bentuk diagram batang dengan <i>Lectora Inspire</i>	32
Gambar 2.22 Tampilan awal media pembelajaran	32
Gambar 2.23 Tampilan Petunjuk	33
Gambar 2.24 Tampilan Kompetensi	33
Gambar 2.25 Tampilan Kompetensi Inti.....	34
Gambar 2.26 Tampilan kompetensi dasar.....	34
Gambar 2.27 Tampilan Indikator	35
Gambar 2.28 Tampilan Tujuan Pembelajaran	35
Gambar 2.29 Tampilan Materi	36
Gambar 2.30 Tampilan Materi Berikutnya	36
Gambar 2.31 Tampilan Pustaka	37
Gambar 2.32 Tampilan Soal Evaluasi	37
Gambar 2.33 Tampilan Biodata Peneliti	38
Gambar 4.1 Cover Media Pembelajaran Penyajian Data	70
Gambar 4.2 Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran	70
Gambar 4.3 Kompetensi Inti Pada Media Pembelajaran	71
Gambar 4.4 Kompetensi Dasar pada Media Pembelajaran Penyajian Data dengan <i>Lectora Inspire</i>	72
Gambar 4.5 Indikator Pembelajaran pada Media Pembelajaran Penyajian Data dengan <i>Lectora Inspire</i>	73
Gambar 4.6. Tampilan Awal Materi Media Pembelajaran Penyajian Data.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Lembar Wawancara	96
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	103
Lampiran 3 Soal Evaluasi	109
Lampiran 4 Hasil Validasi Media Pembelajaran Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang dengan <i>Lectora Inspire</i> Oleh Ahli Kebahasaan	114
Lampiran 5 Hasil Validasi Media Pembelajaran Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang dengan <i>Lectora Inspire</i> Oleh Ahli Materi	122
Lampiran 6 Hasil Validasi Media Pembelajaran Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang dengan <i>Lectora Inspire</i> Oleh Ahli Media	130
Lampiran 7 Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pembelajaran Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang dengan <i>Lectora Inspire</i> ...	138
Lampiran 8 Hasil Respon Angket Guru di SDN 12 Pisang terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang dengan <i>Lectora Inspire</i> di Kelas IV Sekolah Dasar	139
Lampiran 9 Hasil Rekapitulasi Sebaran Jawaban Angket Respon Guru di Kelas IV SDN 12 Pisang terhadap Praktikalitas Media	

Pembelajaran Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang dengan <i>Lectora Inspire</i> di Sekolah Dasar	145
Lampiran 10 Hasil Respon Tertinggi Angket Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang dengan <i>Lectora Inspire</i> di Kelas IV SDN 12 Pisang ...	147
Lampiran 11 Rekapitulasi Sebaran Jawaban Hasil Respon Siswa di Kelas IV SDN 12 Pisang terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang dengan <i>Lectora Inspire</i> di Kelas IV Sekolah Dasar	149
Lampiran 12 Hasil Respon Angket Guru di SDN 08 Pisang terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang dengan <i>Lectora Inspire</i> di Kelas IV Sekolah Dasar	152
Lampiran 13 Rekapitulasi Sebaran Jawaban Angket Guru Hasil <i>Dissemination</i> di SDN 08 Pisang terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang dengan <i>Lectora Inspire</i> di Kelas IV Sekolah Dasar	155
Lampiran 14 Hasil Respon Tertinggi Angket Peserta Didik di SDN 08 Pisang terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang dengan <i>Lectora Inspire</i> di Kelas IV Sekolah Dasar	157
Lampiran 15 Rekapitulasi Sebaran Jawaban Angket Peserta Didik Hasil <i>Dissemination</i> di SDN 08 Pisang terhadap Pengembangan	

Media Pembelajaran Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang dengan <i>Lectora Inspire</i> di Kelas IV Sekolah Dasar	159
Lampiran 16 Surat Izin Penelitian di SDN 12 Pisang	162
Lampiran 17 Surat Balasan Penelitian di SDN 12 Pisang	163
Lampiran 18 Surat Izin Penelitian di SDN 08 Pisang	164
Lampiran 19 Surat Balasan Penelitian di SDN 08 Pisang	165
Lampiran 20 Foto Dokumentasi	166
Lampiran 21 Foto CD Media Pembelajaran Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang dengan <i>Lectora Inspire</i> di Kelas IV Sekolah Dasar	168
Lampiran 22 Tampilan Media Pembelajaran Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang dengan <i>Lectora Inspire</i> di Kelas IV Sekolah Dasar dalam CD Interaktif Setelah Direvisi	169

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang diberikan guru untuk membantu siswa dalam memahami pelajaran. Penjelasan tersebut didukung oleh Hanafiah & Suhana (2010) yang berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan suatu perangkat yang diberikan guru sebagai penunjang siswa dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat penting bagi peserta didik dalam memahami pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan di sekolah haruslah bervariasi. Pada dasarnya media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu : (1) media *visual*, (2) media *audio*, (3) media *audio visual*, dan (4) *multimedia* (Asyhar, 2012). Media pembelajaran yang sering digunakan di sekolah umumnya berupa buku paket, kartu dan gambar. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan dapat menarik minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di kelas IV SDN 12 Pisang pada tanggal 30 September 2020 dan 8 Januari 2021, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran masih menggunakan media sederhana berupa media kartu, buku cetak, gambar dan guru belum menggunakan media dengan teknologi.

Observasi berikutnya di SD Negeri 08 Pisang dan SD Negeri 04 Gaung yang dilakukan tanggal 21 dan 22 Mei 2021. Proses pembelajaran dibagi dengan 2 shift. Setiap shift 2 hari belajar tatap muka dan 3 hari belajar daring dari rumah. Pada proses pembelajaran guru menggunakan laptop dan *infocus* sebagai media dalam menyampaikan materi.

Peneliti menemukan permasalahan terkait penggunaan media dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) media yang digunakan masih berupa media konvensional (2) guru masih memiliki keterbatasan dalam perancangan media digital. Kenyataan di atas berdampak pada peserta didik, yaitu (1) peserta didik kurang memahami materi, (2) sebagian peserta didik terlihat kurang tertarik dalam proses pembelajaran.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas IV. Beliau mengungkapkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting. Beliau juga menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menarik minat belajar peserta didik, serta membuat pembelajaran dapat dengan mudah dimengerti oleh peserta didik. Tetapi guru memiliki keterbatasan dalam penggunaan media digital.

Inovasi yang dapat membantu dalam mengatasi permasalahan di atas adalah dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan ICT (*Information Communication and Technology*). Proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi dapat menarik minat dan memotivasi peserta didik dalam belajar (Masniladevi, dkk., 2020). Salah satu teknologi informasi yang

dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran digital ini adalah aplikasi *Lectora Inspire*.

Lectora Inspire merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan dalam membuat media pembelajaran yang mudah dipahami (Shalikhah, 2016). Hal ini dikarenakan *Lectora Inspire* memiliki kesamaan dengan Microsoft Official. Selain itu, *Lectora Inspire* ini juga mempunyai potensi yang sangat besar untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik jika dibandingkan dengan pembelajaran yang konvensional (Nursidik & Suri, 2018).

Aplikasi ini mempunyai banyak kelebihan yaitu Pertama, sangat mudah untuk digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Kedua, fitur-fitur yang terdapat di dalam aplikasi *Lectora Inspire* sudah lengkap. Ketiga, dapat membuat quiz, latihan atau evaluasi dengan sistem skor, Keempat, mempunyai bahasa pemrograman yang mudah dipahami. Kelima, dilengkapi dengan penggunaan audio, video, animasi, serta teknologi internet yang canggih. Keenam, dapat membuat peserta didik belajar secara aktif mengembangkan pengetahuannya melalui konten-konten yang telah disediakan oleh aplikasi *Lectora Inspire*. Ketujuh, peserta didik dapat mengembangkan karakter yang ada pada dirinya seperti disiplin, kerja keras, jujur, kreatif, rasa ingin tahu dan bertanggung jawab. Kedelapan, dapat membantu pendidik dalam meningkatkan produktivitas dan menghemat waktu dalam menyiapkan materi pembelajaran (Widiastuti & Wangid, 2015).

Materi yang akan digunakan dalam pengembangan media ini adalah tentang penyajian data di kelas IV Sekolah Dasar (SD) yang terdapat pada KD 3.11 menjelaskan data diri peserta didik dan lingkungannya yang disajikan dalam bentuk diagram batang serta KD 4.11 mengumpulkan data diri peserta didik dan lingkungannya dan menyajikan dalam bentuk diagram batang.

Pada penelitian sebelumnya, pengembangan media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* sering digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Salah satu penelitian oleh Muttaqin (2020) menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* diperoleh hasil ujicobanya dalam kategori baik terhadap pemahaman konsep peserta didik, sehingga efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Astuti (2018) yang menjelaskan bahwa aplikasi *Lectora Inspire* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang memiliki kriteria sangat menarik sehingga media pembelajaran yang layak dan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik membuat serta mengembangkan media pembelajaran dengan aplikasi *Lectora Inspire* menggunakan model pengembangan 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan (dalam Sugiyono, 2017) dengan langkah pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (dissemination), dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran**

Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang dengan *Lectora Inspire* di Kelas IV SDN 12 Pisang Pauh Padang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran penyajian data dalam bentuk diagram batang dengan *Lectora Inspire* di kelas IV SDN 12 Pisang Pauh Padang yang valid?
2. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran penyajian data dalam bentuk diagram batang dengan *Lectora Inspire* di kelas IV SDN 12 Pisang Pauh Padang yang praktis?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran penyajian data dalam bentuk diagram batang dengan *Lectora Inspire* di kelas IV SDN 12 Pisang Pauh Padang yang valid.
2. Mengembangkan media pembelajaran penyajian data dalam bentuk diagram batang dengan *Lectora Inspire* di kelas IV SDN 12 Pisang Pauh Padang yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan setelah mengembangkan penelitian ini yaitu dapat menghasilkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi

Lectora Inspire yang valid dan praktis digunakan oleh guru, dan memiliki materi pelajaran yang dilengkapi audio, video, gambar dan animasi sesuai dengan konteks materi pembelajaran penyajian data dalam bentuk diagram batang.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti

Manfaat pengembangan media pembelajaran bagi peneliti yaitu dapat menambahkan wawasan pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti serta sebagai bahan motivasi untuk memunculkan ide-ide baru dalam mengembangkan media pembelajaran di SD.

2. Bagi guru bidang studi

Manfaat pengembangan media pembelajaran bagi guru yaitu guru dapat menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia dengan aplikasi *Lectora Inspire*. Dengan demikian guru akan lebih mudah dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, aktif, kreatif dan menyenangkan serta dapat menghasilkan produk bagi peserta didik.

3. Bagi Peserta Didik

Manfaat pengembangan media pembelajaran bagi peserta didik sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami materi melalui media tersebut sehingga hasil belajar siswa maksimal dan siswa lebih aktif.

4. Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai pembelajaran yang dikembangkan sekolah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian ini didapat asumsi media pembelajaran yang dapat diuji validitas dan uji praktikalitas. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu dengan cara memvalidasi media pembelajaran pada para ahli. Sedangkan uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan kemudahan media pembelajaran yang digunakan yaitu dengan cara melihat hasil pengisian angket respon guru dan peserta didik terhadap praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan yang dilakukan adalah dengan menggunakan model 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan (dalam Sugiyono, 2017) dengan tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Pada tahap penyebaran (*disseminate*), karena keterbatasan peneliti dari berbagai hal baik dari segi tenaga, waktu dan biaya, maka tahap penyebaran (*disseminate*) peneliti lakukan pada satu sekolah saja.

G. Definisi Istilah

Batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk melakukan penelitian yang dilaksanakan ini yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran adalah media pembelajaran yang dengan aplikasi *Lectora Inspire* yang dibuat oleh guru untuk menarik motivasi dan minat peserta didik dalam belajar.
2. Aplikasi *Lectora Inspire* adalah sebuah aplikasi untuk pembuatan media pembelajaran yang di dalamnya sudah dilengkapi dengan fitur-fitur yang canggih seperti sudah menyediakan template otomatis, menyediakan gambar pendukung, dan animasi untuk tiga aplikasi pendukung lainnya seperti *flypapaer*, *camtasia* dan *snagit*.
3. *Flypaper* adalah aplikasi pendukung *Lectora Inspire* untuk membuat pembelajar lebih kreatif dan melibatkannya dengan menambah animasi flash, transisi dan efek special
4. *Camtasia* adalah aplikasi pendukung *Lectora Inspire* untuk membuat tutorial professional dengan mudah men-capture video, animasi flash, atau software desain 3D.
5. *Snagit* adalah aplikasi pendukung *Lectora Inspire* untuk meng-capture apa yang di desktop untuk membuat gambar.
6. Validitas adalah kelayakan suatu produk. Kegiatan validasi dilakukan oleh para ahli dengan memberikan media pembelajaran yang telah dibuat beserta lembar validasinya sehingga diperoleh media pembelajaran yang valid digunakan.
7. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan.