

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN
SOFTWARE LECTORA INSPIRE PADA TEMA 3 PEDULI
TERHADAP MAKHLUK HIDUP UNTUK IV SD**

SKRIPSI

*Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

MIKE OKTAVIA

NIM. 17129359

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

2023

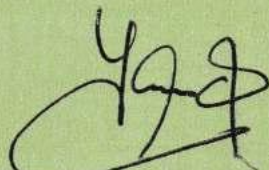
PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBANTUAN *SOFTWARE LECTORA INSPIRE*
PADA TEMA 3 PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP
UNTUK KELAS IV SD

Nama : Mike Oktavia
NIM/BP : 17129359/2017
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

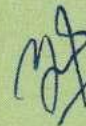
Padang, Juni 2023

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD FIP UNP



Dra. Yetti Ariani, M. Pd
NIP. 19601202 198803 2 001

Disetujui oleh,
Pembimbing



Dr. Yanti Fitria, M. Pd
NIP. 19760520 200801 2 020


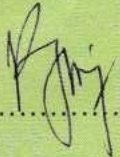

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan *Software* Lectora
Inspire Pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Kelas
IV SD
Nama : Mike Oktavia
NIM/BP : 17129359/2017
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2023

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Pembimbing	: Dr. Yanti Fitria, M.Pd	(..... )
2. Penguji I	: Dra. Reinita, M.Pd	(..... )
3. Penguji II	: Dra. Rahmatina, M.Pd	(..... )

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mike Oktavia

NIM/BP : 17129359/2017

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan *Software* Lectora
Inspire Pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Kelas IV
SD

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar merupakan karya saya sendiri dan benar keasliannya. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang dituliskan atau diterbitkan dalam skripsi ini kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang lazim.

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

Padang, 04 Maret 2023

Saya yang menyatakan,



Mike Oktavia
NIM. 17129359

ABSTRAK

Mike Oktavia. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan *Software Lectora Inspire* Pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Kelas IV SD. Skripsi. Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berawal dari kenyataan yang ditemukan dilapangan bahwa penggunaan media pembelajaran konvensional yang masih banyak ditemukan dan media konvensional, karena masih belum meratanya guru dalam menggunakan media pembelajaran berbantuan teknologi untuk dapat menciptakan suatu pembaruan dengan adanya bantuan teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui tingkat kelayakan multimedia interaktif pada tema 3 untuk siswa kelas IV SD dengan konteks multimedia interaktif berbantuan *Lectora Inspire*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. tahapan model pengembangan ADDIE yaitu : *Analysis* (Analisis), *Design* (Percanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan angket respon. Lembar validasi terdiri dari lembar validasi ahli materi, validasi ahli kebahasaan, dan validasi ahli media. Angket respon terdiri dari angket respon guru dan angket respon siswa. Subjek uji coba pada penelitian ini sebanyak 56 orang siswa dan 3 orang guru di kelas IV Sekolah Dasar.

Hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif berbantuan *software Lectora inspire* pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup mendapatkan rata-rata tingkat kevalidan dari tiga validator secara keseluruhan adalah 93,33% dalam kategori “sangat valid”. Sedangkan hasil uji kepraktisan guru Kelas IV SDN 11 Tanjung Barulak yaitu 91,66% kategori sangat praktis, dan angket kepraktisan respon siswa yaitu 89,94% kategori sangat praktis. Sementara itu berdasarkan respon guru Kelas IV SDN 14 Tanjung Barulak yaitu 91,66% kategori sangat praktis, dan angket kepraktisan respon siswa yaitu 96,38% kategori sangat praktis, dan untuk hasil uji kepraktisan guru Kelas IV SDN 02 Tanjung Barulak yaitu 87,50% kategori sangat praktis, dan angket kepraktisan respon siswa yaitu 90,55% kategori sangat praktis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa lebih memahami materi yang di sampaikan guru. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan *software Lectora Inspire* pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup untuk Kelas IV SD telah dinyatakan valid dan praktis sehingga layak untuk diimplementasikan.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, *Lectora Inspire*, Model ADDIE

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan *Software* Lectora Inspire Pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Kelas IV SD”**. Selanjutnya, *shalawat* beserta salam peneliti sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menghantarkan umat manusia pada zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti saat ini.

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Dalam pelaksanaan penelitian pengembangan ini, peneliti banyak memperoleh bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M. Pd, selaku kepala Departemen PGSD FIP UNP dan Ibu Mai Sri Lena, M.Pd sekretaris Departemen PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin penelitian bagi penelitian, bimbingan dan arahan demi penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Drs. Zuardi, M.Si selaku koordinator UPP IV Departemen PGSD FIP UNP yang telah memberikan bantuan informasi dan fasilitas untuk menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dr. Yanti Fitria, M. Pd selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga serta pikiran dalam memberikan bimbingan, motivasi, arahan dan saran yang sangat berharga kepada peneliti sejak pembuatan proposal sampai menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Zuryanty, M. Pd, Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, M. Pd, dan Bapak Dr, Desyandri, M. Pd selaku validator yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran dalam menyelesaikan produk peneliti.
5. Ibu Dra. Reinita, M. Pd, dan Ibu Dra. Nelly Astimar, M.Pd selaku dosen penguji I dan penguji II skripsi yang telah memberikan saran, petunjuk, dan ilmu kepada peneliti dalam kesempurnaan penulisan skripsi ini.
6. Bapak Hendri, S.Ag. M.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 11 Tanjung Barulak, Guru Kelas IV Ibu Wiwit Herlina, S.Pd yang telah memberikan izin untuk dapat melakukan penelitian di kelas IV serta guru-guru, karyawan dan siswa yang telah membantu memberikan informasi dan kemudahan dalam pengambilan data penelitian.
7. Ibu Suasnah S.Pd. SD selaku Kepala Sekolah SDN 14 Tanjung Barulak, Guru Kelas IV ibu Aiyuharnis, S.Pd, SD dan siswa yang telah memberikan izin, fasilitas, dan kemudahan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.
8. Bapak Endrizal, S.Pd. SD selaku Kepala Sekolah SDN 02 Tanjung Barulak, Guru Kelas IV Ibu Siti Rohmah, S.Pd yang telah memberikan izin untuk dapat melakukan penelitian di kelas IV serta guru-guru, karyawan dan siswa

yang telah membantu memberikan informasi dan kemudahan dalam pengambilan data penelitian.

9. Kepada keluarga tercinta, orang tua peneliti untuk Papa Syafrinaldi dan Mama Dewi Sartika serta adik Dea Kurnia dan Aisyah Aulia yang telah memberikan do'a, semangat dan dukungan yang tak terhingga, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat-sahabat saya, Dewi Anjani Fahmi Nasution, Dita Ilham Driani, Annisa Lutfiana, Syerlin Aprilia Delvi, Ririn Vamori, Widya, Gio Renaldo, dan Afrinaldo selaku sahabat yang memberikan dorongan, semangat, saran, nasehat, serta membantu dan memberikan dukungan dalam bentuk apapun.
11. Haris Monandar, yang selalu mengingatkan, membantu, memberikan semangat dan memberikan dukungan yang tak terhingga baik moril maupun material kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Kepada kakak-kakakku tersayang, Sinta Syafril, Novi Yanti yang selalu mengingatkan, membantu, memberikan semangat, dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bantuan, bimbingan dan petunjuk Bapak, Ibu dan rekan-rekan menjadi amal shaleh dan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. *Amin ya Rabbal 'alamin.*

Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan menulis skripsi ini. Namun, peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bisa

bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan. Atas perhatian dari semua pihak, peneliti ucapkan terimakasih

Padang, Mei 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR BAGAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Pengembangan.....	11
D. Spesifikasi Produk	11
E. Manfaat Pengembangan.....	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	13
G. Defenisi Istilah	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Landasan Teori.....	15
1. Hakikat Media Pembelajaran	15
2. Multimedia Interaktif	24
3. <i>Software</i>	30
4. Lectora Inspire	31
5. Pembelajaran Tematik Terpadu	45
6. Model <i>Discovery Learning</i>	49
B. Penelitian yang Relevan.....	55
C. Kerangka Berpikir.....	57
BAB III METODE PENGEMBANGAN	59
A. Model Pengembangan.....	59
B. Prosedur Pengembangan	60
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	60
2. Tahap <i>Design</i> (Perencanaan)	60
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	61

4. Tahap <i>Implementation</i> dan <i>Evaluation</i>	61
C. Validasi Desain	63
D. Uji Coba Produk Skala Kecil/ Terbatas	64
1. Subjek Uji Coba Produk	64
2. Jenis Data	64
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	65
4. Teknik Analisis Data.....	66
5. Penyajian Data	68
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	70
A. Penyajian Data Uji Coba.....	70
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan.....	70
2. Penyajian Data Hasil Uji Coba	100
B. Analisis Data	104
1. Hasil Analisis Data Uji Coba Validitas Multimedia Interaktif	104
2. Hasil Analisis Data Uji Coba Praktikalitas Multimedia Interaktif.....	114
C. Revisi Poduk	119
1. Hasil Revisi Validitas Ahli Materi.....	119
2. Hasil Revisi Validitas Ahli Kebahasaan	123
3. Hasil Revisi Validitas Ahli Media	125
D. Pembahasan.....	128
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	132
A. Kesimpulan	132
B. Saran	133
DAFTAR RUJUKAN	134
LAMPIRAN.....	139

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Menu <i>Add</i> pada Lectora Inspire	42
Tabel 3.1 Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran	66
Tabel 3.2 Kategori Validitas Media Pembelajaran	67
Tabel 3.3 Skala Penilaian Angket Guru dan Siswa.....	68
Tabel 3.4 Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran	68
Tabel 4.1 Daftar Nama Validator.....	99
Tabel 4.2 Hasil Pengisian Lembar Validasi oleh Ahli Materi	105
Tabel 4.3 Hasil Pengisian Lembar Validasi oleh Ahli Kebahasaan.....	109
Tabel 4.4 Hasil Pengisian Lembar Validasi oleh Ahli Media.....	110
Tabel 4.5 Hasil Angket oleh Respon Guru Kelas IV SDN 11 Tanjung Barulak.	116
Tabel 4.6 Hasil Angket oleh Respon Guru Kelas IV SDN 14 Tanjung Barulak.	117
Tabel 4.7 Hasil Angket oleh Respon Guru Kelas IV SDN 02 Tanjung Barulak.	118
Tabel 4.8 Hasil Revisi Produk Berdasarkan Saran dari Ahli Materi	120
Tabel 4.9 Hasil Revisi Produk Berdasarkan Saran dari Ahli Kebahasaan.....	123
Tabel 4.10 Hasil Revisi Produk Berdasarkan Saran dari Ahli Media.....	126

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan <i>Icon</i> Lectora Inspire	34
Gambar 2.2 Tampilan awal Lectora Inspire.....	35
Gambar 2.3 Tampilan halaman kerja Lectora Inspire.....	35
Gambar 2.4 Tampilan menu <i>File</i> dalam Lectora Inspire	35
Gambar 2.5 Tampilan menu <i>Home</i> dalam Lectora Inspire	36
Gambar 2.6 Tampilan menu <i>Desain</i> dalam Lectora Inspire	36
Gambar 2.7 Tampilan menu <i>Insert</i> dalam Lectora Inspire	36
Gambar 2.8 Tampilan menu <i>Test dan Survey</i>	37
Gambar 2.9 Tampilan menu <i>Tools</i> dalam Lectora Inspire.....	37
Gambar 2.10 Tampilan menu <i>View</i> dalam Lectora Inspire.....	38
Gambar 2.11 Tampilan menu <i>View</i> dalam Lectora Inspire.....	38
Gambar 2.12 <i>Icon</i> Lectora Inspire pada layar <i>desktop</i>	38
Gambar 2.13 Tampilan awal halaman kerja Lectora Inspire	39
Gambar 2.14 Tampilan <i>start wizard</i>	39
Gambar 2.15 Tampilan <i>name and location</i>	40
Gambar 2.16 Tampilan <i>page size</i>	40
Gambar 2.17 Tampilan <i>title organization</i>	41
Gambar 2.18 Tampilan menu <i>add</i>	42
Gambar 2.19 Tampilan <i>toolbar</i>	42
Gambar 2.20 Tampilan <i>text properties</i>	43
Gambar 2.21 Tampilan <i>button properties</i>	44

Gambar 4.1 <i>Icon</i> Lectora Inspire Pada Layar <i>Desktop</i> .	79
Gambar 4.2 Tampilan Awal Halaman Kerja Lectora Inspire	80
Gambar 4.3 Tampilan <i>Create New Tittle</i>	80
Gambar 4.4 Tampilan <i>Select a Theme</i>	81
Gambar 4.5 Tampilan Menu <i>Design</i>	81
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Kerja Berisi Pilihan <i>Chapter</i> dan <i>Page</i>	82
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Kerja yang berisi Nama Judul <i>Chapter</i> dan <i>Page</i>	82
Gambar 4.8 Tampilan Halaman dengan <i>Background</i> Lingkungan Rumahku	83
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Awal	83
Gambar 4.10 Tampilan Menu yang Akan Dipilih	84
Gambar 4.11 Tampilan Penambahan <i>Action</i> pada Menu Pilihan	85
Gambar 4.12 Tampilan <i>Page</i> berisi Petunjuk Simbol.....	85
Gambar 4.13 Tampilan <i>Page</i> Berisi Kompetensi Inti.....	86
Gambar 4.14 Tampilan <i>Page</i> Berisi Kompetensi Dasar dan Indikator.....	86
Gambar 4.15 Tampilan <i>Page</i> Berisi Tujuan Pembelajaran.....	87
Gambar 4.16 Tampilan <i>Page</i> Berisi Salah Satu Bagian Dari Materi.....	87
Gambar 4.17 Tampilan <i>Page</i> Berisi Video Pembelajaran	88
Gambar 4.18 Tampilan Proses Pembuatan Video Pembelajaran.....	89
Gambar 4.19 Tampilan <i>Page</i> Berisi Soal Evaluasi	89
Gambar 4.20 Tampilan Pemberian Efek Transisi	90
Gambar 4.21 Tampilan Proses Penyimpanan Lembar Kerja	91
Gambar 4.22 Tampilan Awal Media Pembelajaran 1	92

Gambar 4.23 Tampilan Awal Media Pembelajaran 3	92
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Menu Pada Pembelajaran 1	93
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Menu Pada Pembelajaran 3	93
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Petunjuk	94
Gambar 4.27 Tampilan Kompetensi Inti.....	95
Gambar 4.28 Tampilan Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran 1	95
Gambar 4.29 Tampilan Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran 3.....	95
Gambar 4.30 Tampilan Tujuan Pembelajaran 1	96
Gambar 4.31 Tampilan Tujuan Pembelajaran 3	96
Gambar 4.32 Tampilan Materi Pembelajaran 1	97
Gambar 4.33 Tampilan Materi Pembelajaran 3	97
Gambar 4.34 Tampilan Soal Evaluasi Pembelajaran 1	98
Gambar 4.35 Tampilan Soal Evaluasi Pembelajaran 3.....	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara Kendala Guru Terhadap Media Pembelajaran Tematik Terpadu Dikelas IV SD.....	140
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Kendala Siswa Terhadap Media Pembelajaran Tematik Terpadu Dikelas IV SD.....	141
Lampiran 3 Lembar Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru Kelas IV SD 11 Tanjung Barulak	142
Lampiran 4 Lembar Wawancara di SDN 11 Tanjung Barulak.....	144
Lampiran 5 Lembar Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru Kelas IV SD 02 Tanjung Barulak	148
Lampiran 6 Lembar Wawancara di SDN 02 Tanjung Barulak.....	150
Lampiran 7 Lembar Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru Kelas IV SDN 14 Tanjung Barulak.....	154
Lampiran 8 Lembar Wawancara di SDN 14 Tanjung Barulak.....	156
Lampiran 9 Kisi–Kisi Lembar Validasi Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan <i>Software</i> Lectora Inspire Pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Di Kelas IV SD	160
Lampiran 10 Hasil Uji Validitas Materi Oleh Ahli Materi	161
Lampiran 11 Hasil Uji Validitas Kebahasaan Oleh Ahli Kebahasaan.....	169
Lampiran 12 Hasil Uji Validitas Media Oleh Ahli Media.....	176
Lampiran 13 Kisi–Kisi Angket Praktikalitas Guru Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan <i>Software</i> Lectora Inspire Pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas IV SD	184

Lampiran 14 Hasil Pengisian Angket Praktikalitas Respon Guru SDN 11 Tanjung Barulak	187
Lampiran 15 Hasil Pengisian Angket Praktikalitas Respon Guru SDN 14 Tanjung Barulak	191
Lampiran 16 Hasil Pengisian Angket Praktikalitas Respon Guru SDN 02 Tanjung Barulak	195
Lampiran 17 Kisi–Kisi Angket Praktikalitas Siswa Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan <i>Software</i> Lectora Inspire Pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas IV SD	199
Lampiran 18 Hasil Pengisian Angket Praktikalitas Respon Siswa SDN 11 Tanjung Barulak	200
Lampiran 19 Hasil Pengisian Angket Praktikalitas Respon Siswa SDN 14 Tanjung Barulak	204
Lampiran 20 Hasil Pengisian Angket Praktikalitas Respon Siswa SDN 02 Tanjung Barulak	208
Lampiran 21 Rekapitulasi Hasil Pengisian Angket Respon Siswa Terhadap Multimedia Interaktif Berbantuan <i>Software</i> Lectora Inspire Pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Kelas IV SD 11 Tanjung Barulak.....	212
Lampiran 22 Rekapitulasi Hasil Pengisian Angket Respon Siswa Terhadap Multimedia Interaktif Berbantuan <i>Software</i> Lectora Inspire Pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Kelas IV SD 14 Tanjung Barulak.....	215

Lampiran 23 Rekapitulasi Hasil Pengisian Angket Respon Siswa Terhadap Multimedia Interaktif Berbantuan <i>Software Lectora Inspire</i> Pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Kelas IV SD 02 Tanjung Barulak.....	217
Lampiran 24 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1	219
Lampiran 25 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 3.....	242
Lampiran 26 Surat Izin Observasi SDN 11 Tanjung Barulak.....	259
Lampiran 27 Surat Izin Observasi SDN 14 Tanjung Barulak.....	260
Lampiran 28 Surat Izin Observasi SDN 02 Tanjung Barulak.....	261
Lampiran 29 Surat Permohonan Validator Materi.....	262
Lampiran 30 Surat Permohonan Validator Kebahasaan	263
Lampiran 31 Surat Permohonan Validator Media	264
Lampiran 32 Surat Izin Penelitian SDN 11 Tanjung Barulak	265
Lampiran 33 Surat Izin Penelitian SDN 14 Tanjung Barulak	266
Lampiran 34 Surat Izin Penelitian SDN 02 Tanjung Barulak	267
Lampiran 35 Surat Balasan dari SDN 11 Tanjung Barulak.....	268
Lampiran 36 Surat Balasan dari SDN 14 Tanjung Barulak.....	269
Lampiran 37 Surat Balasan dari SDN 02 Tanjung Barulak.....	270
Lampiran 38 Dokumentasi.....	271
Lampiran 39 Tampilan Multimedia interaktif berbantuan <i>software lectora inspire</i> .,	273

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan *Software* Lectora Inspire Pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Kelas IV SD58

Bagan 3.1 Alur Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan *Software* Lectora Inspire Pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Kelas IV SD dengan Model ADDIE. 62

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin maju sangat berpengaruh di zaman era globalisasi seperti saat sekarang ini. Dengan kemajuan teknologi ilmu pengetahuan sangat mudah untuk diperoleh. Kemajuan teknologi tersebut dapat kita rasakan diberbagai bidang. Salah satunya di bidang pendidikan yang mengalami perubahan yang sangat besar, yaitu kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Sedangkan (Reinita, 2018) menyatakan bahwa inovasi pembelajaran dalam dunia pendidikan dengan cara memanfaatkan media teknologi informasi yang memungkinkan siswa dapat memperoleh kemudahan dalam memahami konsep pembelajaran yang di sampaikan oleh guru. Dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), yang memberikan pengaruh terhadap berbagai bidang kehidupan termasuk pendidikan yaitu pengembangan media pembelajaran (Fitria & Harun, 2020).

Membantu keefektifan saat proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan dan isi pembelajaran guru juga bisa menggunakan bantuan dengan media pembelajaran. Dampak belajar siswa sangat di tentukan oleh media pembelajaran. Sedangkan menurut pendapat Daryanti, Desyandri dan Fitria dalam (Fadhilla Imanda Azzahra, 2021) media pembelajaran yang baik merupakan salah satu yang mendukung dalam pendidikan. Kurang memuaskan hasil belajar siswa di timbulkan oleh salah satunya media

pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Nelly & Puspita, 2022) proses pembelajaran yang baik merupakan proses pembelajaran yang dipengaruhi oleh bagaimana dalam cara menyampaikan materi yang diajarkan guru dalam melangsungkan proses pembelajaran dikelas. Sedangkan menurut pendapat Reinita & Andrika (Saralee, 2022) kurangnya menimbulkan minat siswa dikarenakan kurang menarik media suatu pembelajaran sehingga tidak menimbulkan antusias pada diri siswa ketika mengikuti pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keingintahuan dan minat siswa, serta meningkatkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar. Sedangkan menurut pendapat (Mirzon dkk, 2020) pada pembelajaran yang menggunakan media teknologi akan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi guru akan terbantu dan lebih mudah untuk menyampaikan materi serta akan membuat siswa semakin semangat dalam belajar. Suatu media pembelajaran yang menanggapi perkembangan teknologi adalah multimedia interaktif (Reinita & Effendi, 2020).

Sebuah media pembelajaran yang dapat di manfaatkan dengan menggunakan teknologi yaitu multimedia interaktif (Anissi & Fitria, 2021). Sejalan dengan pendapat (Indra & Fitria, 2021) guru yang menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi seperti mengambil gambar dari buku saja dalam proses pembelajaran menjadi kurang menarik sehingga guru belum bisa untuk memotivasi siswa dalam belajar. Fungsi guru yang terpenting yaitu mampu untuk meningkatkan keinginan dalam memotivasi

siswa untuk belajar (Marta dkk., 2020). Seorang guru harus mampu mempunyai kemampuan untuk mengembangkan keterampilan dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan harapan pendidikan dapat terlaksana secara optimal (Annisa & Fitria, 2021). Sehingga dengan adanya perkembangan teknologi saat ini dapat dijadikan sebagai peluang untuk menggunakan multimedia interaktif untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran tidak membosankan. Sebagaimana menurut Jalinus (Reinita, 2018) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien.

Banyaknya perkembangan *software* yang bisa di manfaatkan guru untuk membuat multimedia interaktif diantaranya yaitu Power Point, Macromedia Flash, Lectora Inspire, Adobe Flash dan lain-lain (Harun & Fitria, 2020). Setiap *software* memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam multimedia inetraktif salah satunya dengan menggunakan *software* Lectora Inspire. Lectora Inspire merupakan salah satu *software* komputer yang efisien dalam pembuatan multimedia interaktif menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil dari observasi yang peneliti lakukan terhadap 3 sekolah yang ada di Nagari Tanjung Barulak. Hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 11 Tanjung Barulak diketahui bahwa dalam proses

pembelajaran guru masih menggunakan media konvensional berupa media kartu, gambar pajangan dan media pembelajaran berbasis teknologi sudah mulai dilakukan seperti penayangan video pembelajaran di *youtobe* dan menggunakan power point sederhana di depan kelas meskipun penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi telah dilakukan namun belum maksimal diterapkan dalam pembelajaran. Hasil observasi ini di perkuat dengan hasil wawancara bersama guru dan beberapa siswa. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan peneliti diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi membuat siswa sangat antusias, dan lebih menarik minat siswa dalam belajar karena dapat memvisualkan materi melalui gambar dan video yang ditayangkan sehingga siswa mudah memahami pembelajaran yang diajarkan. Sedangkan guru belum melakukan pengembangan media berbantuan *software*.

Hasil yang diperoleh pada saat peneliti melakukan observasi di kelas IV SDN 14 Tanjung Barulak adalah dalam proses pembelajaran media yang digunakan guru saat proses pembelajaran berlangsung hanya menggunakan media sederhana berupa poster yang ditampilkan di depan kelas dan masih berfokus pada buku paket saja. Sehingga kurang menarik perhatian siswa karena dalam proses pembelajaran siswa hanya melihat media sederhana berupa poster, bagan, gambar pajangan dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Penggunaan media yang tidak beranekaragam, menyebabkan motivasi dan minat siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan aktivitas yang ditampilkan siswa selama pembelajaran,

seperti berbicara dengan temannya, duduk dengan cara menempelkan kepala ke meja seperti tertidur. Informasi di perkuat saat melakukan wawancara dengan guru kelas yang menyampaikan guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang berbantuan teknologi. Fasilitas yang ada di sekolah sudah cukup lengkap, seperti adanya infokus. Sedangkan berdasarkan wawancara yang dilakukan pada beberapa siswa diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran belum menarik minat siswa secara keseluruhan dan siswa sulit untuk memahami isi materi pembelajaran. Pembelajaran di dominasi oleh penyajian materi pada buku paket saja dan belum pernah menggunakan media pembelajaran berbantuan teknologi.

Selanjutnya hasil observasi yang telah di lakukan peneliti di SDN 02 Tanjung Barulak yaitu media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional dan sesekali pernah menggunakan media berbantuan teknologi, untuk beberapa materi yang jauh atau materi yang sulit untuk dihadirkan maka guru menggunakan infokus sebagai alat penyampaian materi guna mendekatkan siswa dengan pelajaran yang sedang di pelajari. Namun, guru lebih dominan menyampaikan materi menggunakan media konvensional. Hasil observasi ini di perkuat dengan hasil wawancara bersama guru dan beberapa siswa. Hasil wawancara yang telah peneliti lakukan yaitu siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat menjelaskan materi ajar agar mudah dipahami dan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Guru kurang memanfaatkan teknologi dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran. Sehingga media yang di

gunakan guru kurang menarik dan belum inovatif sehingga siswa masih pasif dalam belajar.

Ketiga sekolah yang telah diobservasi diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi belum sepenuhnya digunakan pada saat proses pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi baru digunakan dua sekolah dari ketiga sekolah diatas. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbantuan *software* Lectora Inspire pada tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup yang dilakukan di SDN 11 Tanjung Barulak, SDN 14 Tanjung Barulak dan SDN 02 Tanjung Barulak. Peneliti memilih ketiga sekolah ini dikarenakan fasilitas yang ada di sekolah sudah cukup lengkap.

Kondisi ideal yang diharapkan dalam pembelajaran tematik terpadu khususnya pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup pembelajaran 1 dan 3 adalah tersedianya media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk belajar dan sekaligus dapat memotivasi dan meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar. Namun kondisi riil yang dihadapi saat ini adalah masih kurang dan terbatasnya media yang digunakan guru dalam pembelajaran tematik terpadu. Jika guru hanya menggunakan media pembelajaran yang konvensional berupa poster, gambar pajangan, maka siswa akan kesulitan dalam memahami materi, dan masih kurang daya tarik untuk dapat membuat siswa lebih antusias. Tentu saja gambar diam dalam buku tidak dapat menampilkan materi pembelajaran lebih jelas. Kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi riil ini harus segera diatasi agar memudahkan siswa dalam

belajar, motivasi dan daya tarik siswa dalam belajar dapat ditingkatkan, dan nilai hasil belajar dapat meningkat.

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang berbantuan *software* Lectora Inspire yang merupakan salah satu upaya untuk mengatasi kesenjangan antara kondisi ideal dengan kondisi riil yang ada di lapangan. Upaya untuk mengadakan pengembangan multimedia interaktif, disamping memiliki beberapa faktor pendukung juga ada beberapa faktor penghambat. Faktor pendukung pengembangan multimedia interaktif, antara lain setiap sekolah sudah di lengkapi laptop dan infokus untuk dapat digunakan, dan guru sudah mulai menggunakan media berbantuan teknologi. Sedangkan faktor-faktor penghambat untuk pengembangan multimedia interaktif model browser based training, antara lain siswa atau guru tidak dapat menggunakan komputer dan tidak mengakses internet karena terkendala dari jaringan .

Pengembangan multimedia interaktif memiliki kelebihan dalam menciptakan suasana belajar yang inovatif dan kreatif, mampu memvisualisasikan materi yang sulit untuk dihadirkan, serta mampu meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa. Menurut pendapat (Nursidik dkk, 2018) *software* Lectora Inspire merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat multimedia interaktif dalam pembelajaran. Lectora Inspire dirancang khusus bagi pemula, sehingga kelebihan dari Lectora Inspire sangat mudah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknoogi dan dapat membuat materi atau evaluasi. Pengembangan multimedia interaktif berbasis Lectora Inspire dapat

memanfaatkan fasilitas sekolah dengan baik dan menarik perhatian siswa, lingkungan belajar menjadi kondusif, santai dan bisa melibatkan siswa dalam proses pembelajaran (Mahmudah & Pustikaningsih, 2019).

Multimedia interaktif Lectora Inspire juga dapat digunakan untuk keperluan dalam pembelajaran baik secara *online* maupun *offline*. Multimedia interaktif Lectora Inspire mempunyai kemampuan untuk bisa meningkatkan motivasi belajar siswa jika di bandingkan menggunakan media pembelajaran konvensional. Dengan menggunakan multimedia interaktif Lectora Inspire media lebih bersifat valid, praktis dan juga efektif untuk meningkatkan daya tarik siswa serta mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu, dengan sekali install Lectora inspire (sekitar 800 Mb), saat menginstal lectora inspire, Suatu kelebihan dari *software* lectora inspire yang dapat membedakan dengan *software* lainnya ialah ada beberapa *software* bawaan dari lectora inspire yang terinstal yang, seperti flypaper, camtasia, dan snagit yang tidak terdapat pada *software* lainnya.

a) Flypaper

Flypaper digunakan untuk menggabungkan gambar, video, flash, animasi transisi, dan game memory. *Software* ini dapat menghasilkan file dalam bentuk swf sehingga dapat dengan mudah diintegrasikan dengan Lectora inspire secara mudah.

b) Camtasia

Camtasia digunakan untuk merekam langkah-langkah yang kita lakukan di layar monitor. *Software* ini juga dapat digunakan untuk

mengedit video dan dapat dipublish menjadi standar format-format video.

c) Snagit

Snagit digunakan untuk mengcapture layar monitor. Ini merupakan teknologi print screen. Biasanya jika kita menggunakan print screen, image harus dimasukkan terlebih dahulu ke Paint sehingga memerlukan waktu lama. Dengan snagit ini, bisa langsung mengcapture gambar dan mengedit. Snagit dapat digunakan untuk menggabungkan beberapa gambar menjadi satu dan dapat dipublish dalam berbagai bentuk file gambar.

Lectora dapat dimanfaatkan untuk menggabungkan flash, menggabungkan gambar, dan screen capture. Berdasarkan pendapat (Kuningan dkk, 2019) Lectora Inspire mempunyai beberapa kelebihan dibanding *authoring tool e-learning* lainnya sebagai berikut:

(1)Lectora Inspire yang disediakan Lectora Inspire sangat memudahkan pengguna pemula untuk membuat multimedia (audio dan video) pembelajaran; (2)Template Lectora Inspire cukup lengkap; (3) Bagi seorang guru atau pengajar, keberadaan Lectora Inspire dapat memudahkan membuat media pembelajaran; (4) Lectora Inspire sangat memungkinkan pengguna untuk mengkonversi presentasi Microsoft Powerpoint ke konten e learning; (5) Konten yang dikembangkan dengan perangkat lunak Lectora Inspire dapat dipublikasikan ke berbagai output seperti CD-ROOM; (6) Lectora Inspire sangat mudah digunakan pengguna; dan (7) Memiliki banyak sekali fitur yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media sesuai dengan kebutuhan

Pemanfaatan dan melihat kelebihan dari multimedia interaktif yang menggunakan peranan teknologi sangat membantu siswa dalam memahami konsep. Dengan menggunakan Lectora Inspire, materi pelajaran didesain

semenarik mungkin, dapat menampilkan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran agar siswa lebih memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan uraian di atas dapat kita ketahui multimedia interaktif yang berbantuan *software* Lectora Inspire merupakan salah satu media yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran, sehingga nantinya pembelajaran lebih bervariasi dan lebih menarik minat siswa dalam mengikutinya. Oleh sebab itu multimedia interaktif berbantuan *software* Lectora Inspire ini diharapkan dapat membantu media pembelajaran guru dalam proses pembelajaran.

Melihat kelebihan tersebut pemanfaatan dari multimedia interaktif serta mempertimbangkan kebutuhan siswa, media pembelajaran dengan menggunakan teknologi sangat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Berdasarkan paparan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan *Software* Lectora Inspire pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup untuk Siswa Kelas IV SD”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah mengembangkan Multimedia Interaktif berbantuan *software* Lectora Inspire pada tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar yang valid ?

2. Bagaimanakah mengembangkan Multimedia Interaktif berbantuan *software* Lectora Inspire pada tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar yang praktis ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penulisan pengembangan yang di laksanakan ini adalah :

1. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbantuan *software* Lectora Inspire pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup di kelas IV SD yang valid.
2. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbantuan *software* Lectora Inspire pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup di kelas IV SD yang praktis.

D. Spesifikasi Produk

Dari penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan ini, diharapkan dihasilkan sebuah produk berbentuk multimedia interaktif berbantuan *software* Lectora Inspire pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Subtema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku di kelas IV SD. Produk ini dirancang sedemikian rupa untuk melaksanakan proses pembelajaran agar berjalan secara efektif dan efisien. Spesifikasi produk yang peneliti harapkan ialah:

1. Produk berupa multimedia interaktif berbantuan *software* Lectora Inspire dapat di akses secara *online* maupu *offline*.

2. Tampilan produk yang terstruktur dan jelas dalam multimedia interaktif tersebut dapat menarik minat siswa untuk melanjutkan proses pembelajaran di kelas. Selanjutnya ada beberapa informasi yang dapat membantu siswa dalam proses penggunaan multimedia interaktif.
3. Terdapat petunjuk penggunaan dan informasi mengenai materi pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup subtema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku pada pembelajaran 1 dan 3 memuat mata pelajaran IPA, IPS dan Bahasa Indonesia sehingga menggunakannya sangat terarah
4. Multimedia interaktif ini berisikan teks, video, gambar bergerak (animasi), dan gambar diam (image) yang nantinya akan termasuk ke dalam proses pembelajaran berlangsung.
5. *Background* berisikan gambar pendukung materi di dalam multimedia interaktif.
6. Tombol Navigasi yang ada disetiap fitur memiliki fungsi tersendiri dalam multimedia interaktif dapat dilihat pada menu petunjuk

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbantuan *software* Lectora Inspire pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Subtema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku antara lain:

1. Bagi penulis, sebagai bahan motivasi untuk menghasilkan ide-ide baru yang menarik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi di Sekolah Dasar.

2. Bagi guru, dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menarik minat belajar siswa Sekolah Dasar.
3. Bagi siswa, dapat digunakan sebagai menarik minat serta antusias dan membantu memudahkan memahami materi pembelajaran yang dipelajari.
4. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangan yang baik dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.
5. Bagi peneliti lain, sebagai bahan referensi untuk mengembangkan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian ini asumsi penelitian yang dilaksanakan adalah multimedia interaktif berbantuan *software* Lectora Inspire dapat diuji melalui kevalidan dan kepraktisanya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu produk yang dikembangkan yaitu dengan cara memvalidasi produk kepada para ahli. Sedangkan uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui kepraktisan suatu produk yaitu dengan cara melihat hasil pengisian angket respon guru dan siswa terhadap praktikalitas produk yang dikembangkan.

Pembatasan penelitian pengembangan di lakukan yaitu pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup dengan muatan pelajaran yaitu IPA, IPS dan Bahasa Indonesia. Selain itu dalam pengembangan ini hanya dengan menggunakan model ADDIE yang langkahnya menurut Banch (dalam Helsa & Fitri, 2019) yaitu, analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Berhubung keterbatasan tenaga, waktu, dan biaya, maka peneliti melakukan penelitian dengan uji coba skala terbatas atau skala kecil.

G. Defenisi Istilah

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

1. Multimedia Interaktif adalah kombinasi dari teks, gambar , animasi, dan video serta dilengkapi dengan tombol navigasi yang membuat siswa lebih memperhatikan dalam proses pembelajaran.
2. Pengembangan multimedia interaktif berbantuan *software* Lectora Inspire adalah pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang menggunakan bantuan *software* Lectora Inspire untuk pembuatan materi pembelajaran dengan memanfaatkan fitur yang tersedia..
3. Lectora Inspire adalah salah satu *software* pembelajaran untuk guru dan siswa yang berfungsi sebagai media yang dapat menanamkan konsep pembelajaran.
4. Validitas adalah kelayakan suatu produk. Kegiatan validasi dilakukan oleh para ahli dan praktisi dengan memberikan lembar kerja siswa yang telah dibuat beserta lembar validasinya sehingga dapat diperoleh lembar kerja siswa yang valid untuk digunakan.
5. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan lembar kerja yang dilihat dari pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar kerja siswa yang sudah kerja dikembangkan.