

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS *LECTORA INSPIRE* PADA MATERI  
VOLUME BANGUN RUANG DI KELAS V  
SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

*Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh:**

**SUCI ZAHIRA  
NIM. 18129316**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

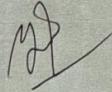
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
*LECTORA INSPIRE* PADA MATERI VOLUME  
BANGUN RUANG DI KELAS V  
SEKOLAH DASAR

Nama : Suci Zahira  
NIM/BP : 18129316/2018  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Negeri Padang

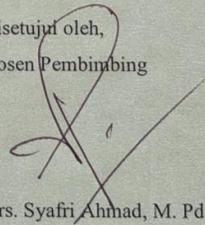
Padang, Oktober 2023

Mengetahui,  
Kepala Departemen PGSD FIP UNP



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

Disetujui oleh,  
Dosen Pembimbing



Drs. Syafri Ahmad, M. Pd, Ph. D  
NIP. 19591212 198710 1 001

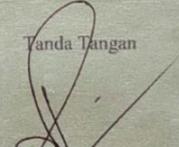
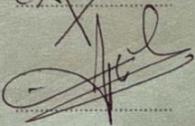
PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada Materi Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar  
Nama : Suci Zahira  
NIM/BP : 18129316/2018  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Oktober 2023

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Syafri Ahmad, M. Pd, Ph. D	1. 
2. Anggota	: Masniladevi, S. Pd, M. Pd	2. 
3. Anggota	: Prof. Dr. Yanti Fitria, M. Pd	3. 

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Suci Zahira  
NIM/BP : 18129316/2018  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Lectora Inspire*  
pada Materi Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian 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, 26 Juli 2023

Saya yang menyatakan,



Suci Zahira  
NIM. 28129316

## ABSTRAK

**Suci Zahira. 2023. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada Materi Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Perkembangan teknologi yang semakin pesat terutama dalam bidang pendidikan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilatarbelakangi karena kurang variatifnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga dapat menyebabkan peserta didik kurang aktif dan merasa bosan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru berupa benda konkret dan buku paket yang ada di dalam kelas saja. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada materi volume bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar yang valid dan praktis.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE ini terdiri dari lima tahap yaitu analisis (*analysis*), rancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Data yang diperoleh berdasarkan dari lembar validasi media, materi, dan bahasa serta angket praktikalitas guru dan peserta didik. Subjek penelitian ini adalah 13 orang peserta didik di kelas V SDN 39 Talang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* mendapatkan hasil validasi media 91% dengan kategori sangat valid, validasi materi 97% dengan kategori sangat valid, dan validasi bahasa 89% dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas memperoleh persentase 96% untuk angket respon guru dan 94% untuk angket respon peserta didik dengan masing-masing kategori sangat praktis. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada materi volume bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Multimedia Interaktif, *Lectora Inspire*, Volume Bangun Ruang, ADDIE.

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, Puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya berupa kesehatan, kesempatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada Materi Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar”**. Selanjutnya shalawat dan salam peneliti sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan petunjuk kebenaran kepada umat manusia serta menjadi suri tauladan bagi umat muslim di seluruh dunia. Sehingga berkat perjuangan beliau kita dapat merasakan hidup yang dipenuhi dengan iman dan ilmu pengetahuan seperti saat ini.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, M. Pd selaku kepala departemen PGSD FIP UNP sekaligus sebagai dosen penguji 2 yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan administrasi guna persyaratan dalam menyelesaikan skripsi dan memberikan waktu untuk bimbingan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penelitian skripsi ini.

2. Ibu Dr. Melva Zaini, M. Pd selaku Koordinator UPP III Departemen PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M. Pd, Ph. D selaku dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan motivasi, dan arahan kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Masniladevi, S. Pd, M. Pd, selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan waktu untuk bimbingan, motivasi, dan saran kepada peneliti dalam penelitian skripsi ini.
5. Bapak Drs. Yunisrul, M. Pd selaku validator ahli media, Ibu Refiona Andika, S. Pd, M. Pd selaku validator ahli materi, dan Ibu Ari Suriani, S. Pd, M. Pd selaku validator ahli bahasa yang telah membimbing dan meluangkan waktu serta pikiran untuk menilai kelayakan dari produk yang dikembangkan.
6. Seluruh tenaga pendidik dan kependidikan departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu Elsa Ridarti, S. Pd selaku Kepala Sekolah SDN 39 Talang yang telah memberikan izin penelitian.
8. Ibu Erwita, M. MPd selaku wali kelas V SDN 39 Talang yang telah meluangkan waktu, membimbing serta memberikan saran kepada peneliti dalam melakukan penelitian.

9. Kepada Ibuku Zulyetri dan adikku Muhammad Yazid serta keluarga besar yang senantiasa memberikan dorongan, semangat, nasehat, dan doa serta memenuhi segala kebutuhan peneliti baik moril maupun materil.
10. Sahabatku sedari SMP (Aknes, Bella, Della, Yuli, Meisi) dan juga Arsyndi Khairin Nisa dan Chindy Pebriani. Serta teman-temanku Ruri Fitriyani, Silvi Afifah Fajri, Elsa Hasnatul Alia, Mitha Aprilia, Reza Safitri, Fitria Rusli Janes, dan teman-teman Praktek Lapangan Kerja (PLK) yang selalu memberikan dorongan semangat, saran, nasehat, serta membantu peneliti dalam melakukan penelitian.
11. Teman-teman mahasiswa S1 PGSD angkatan 2018 sebagai teman seperjuangan yang telah memberikan dorongan dan semangat dalam penyelesaian skripsi.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan sehingga peneliti mengharapkan kritik dan saran dari Bapak atau Ibu dosen penguji dan rekan-rekan mahasiswa untuk kesempurnaan skripsi ini. semoga bimbingan, arahan, dan bantuan yang diberikan kepada peneliti menjadi amal ibadah dan diridhoi oleh Allah SWT.

Padang, 28 Mei 2023

Peneliti

Suci Zahira

NIM. 18129316

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Pengembangan.....	8
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	8
E. Manfaat Pengembangan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
G. Definisi Istilah.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Landasan Teori.....	12
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	12
2. Multimedia Interaktif.....	17

3. <i>Lectora Inspire</i> .....	19
4. Ruang Lingkup Materi Bangun Ruang.....	25
B. Penelitian yang Relevan.....	32
C. Kerangka Berpikir.....	34
BAB III METODE PENGEMBANGAN .....	37
A. Metode Pengembangan .....	37
B. Prosedur Pengembangan .....	38
1. Studi Pendahuluan .....	38
2. Pengembangan Model .....	38
C. Uji Coba Produk.....	43
1. Subjek Uji Coba .....	43
2. Jenis Data.....	43
3. Instrumen Pengumpulan Data .....	44
4. Teknik Analisis Data .....	44
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	48
A. Penyajian Data Uji Coba.....	48
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan .....	48
2. Penyajian Data Hasil Uji Coba.....	66
B. Analisis Data .....	69
1. Analisis Hasil Uji Validitas Multimedia Interaktif .....	69
2. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif.....	84
C. Revisi Produk .....	88
D. Pembahasan.....	92

BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....	98
A. Simpulan .....	98
B. Saran.....	99
DAFTAR RUJUKAN .....	100

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Bilangan pangkat tiga 1 sampai 10 .....	30
Tabel 2. Tabel bilangan akar pangkat tiga 1 sampai 10 .....	31
Tabel 3. Penskoran validasi multimedia interaktif.....	45
Tabel 4. Kategori kevalidan multimedia interaktif .....	46
Tabel 5. Skala penilaian angket pendidik dan peserta didik .....	47
Tabel 6. Kategori kepraktisan multimedia interaktif .....	47
Tabel 7. Nama Validator Ahli .....	65
Tabel 8. Hasil uji validasi pertama oleh ahli media .....	70
Tabel 9. Hasil uji validasi kedua oleh ahli media .....	73
Tabel 10. Hasil akhir validasi media.....	76
Tabel 11. Hasil uji validasi oleh ahli materi .....	77
Tabel 12. Hasil uji validasi pertama oleh ahli bahasa .....	79
Tabel 13. Hasil uji validasi kedua oleh ahli bahasa .....	81
Tabel 14. Hasil akhir validasi bahasa.....	83
Tabel 15. Penilaian keseluruhan validasi multimedia interaktif .....	83
Tabel 16. Hasil uji praktikalitas respon guru .....	85
Tabel 17. Hasil uji praktikalitas respon peserta didik.....	86
Tabel 18. Saran dan komentar validator terhadap multimedia interaktif.....	88

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka berpikir pengembangan multimedia interaktif berbasis <i>lectora inspire</i> .....	36
Bagan 2. Tahap pengembangan model ADDIE .....	40
Bagan 3. Alur Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> di Kelas V Sekolah Dasar.....	41

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan aplikasi <i>lectora inspire</i> di desktop .....	21
Gambar 2. Tampilan awal <i>lectora inspire</i> .....	22
Gambar 3. Ikon <i>create new title</i> .....	22
Gambar 4. <i>Theme lectora inspire</i> .....	22
Gambar 5. Tombol <i>create from theme</i> .....	23
Gambar 6. Tampilan jendela <i>lectora inspire</i> .....	23
Gambar 7. Tipe tampilan media.....	23
Gambar 8. Petunjuk menu <i>insert</i> .....	24
Gambar 9. Sub menu <i>text block</i> .....	24
Gambar 10. Tampilan pada menu <i>add page</i> .....	24
Gambar 11. Tampilan pada menu <i>question</i> .....	25
Gambar 12. Gambar kubus satuan .....	26
Gambar 13. Gambar susunan kubus satuan membentuk balok dan tingkatnya ....	27
Gambar 14. Gambar susunan kubus satuan yang membentuk kubus dan tingkatnya.....	28
Gambar 15. Gambar bangun ruang kubus.....	29
Gambar 16. Tampilan aplikasi <i>lectora inspire</i> di desktop.....	56
Gambar 17. Tampilan awal <i>lectora inspire</i> .....	56
Gambar 18. Ikon <i>create new title</i> .....	56
Gambar 19. <i>Theme lectora inspire</i> .....	57
Gambar 20. Tombol <i>create from theme</i> .....	57
Gambar 21. Tampilan jendela <i>lectora inspire</i> .....	57

Gambar 22. Tipe tampilan media.....	58
Gambar 23. Petunjuk menu <i>insert</i> .....	58
Gambar 24. Sub menu <i>text block</i> .....	59
Gambar 25. Tampilan pada menu <i>add page</i> .....	59
Gambar 26. Tampilan pada menu <i>question</i> .....	59
Gambar 27. Sub menu <i>publish</i> .....	60
Gambar 28. Tampilan halaman awal .....	60
Gambar 29. Tampilan halaman menu utama .....	61
Gambar 30. Tampilan halaman petunjuk penggunaan.....	61
Gambar 31. Tampilan sub menu kompetensi.....	61
Gambar 32. Tampilan halaman kompetensi inti .....	62
Gambar 33. Tampilan halaman sub menu materi .....	62
Gambar 34. Tampilan halaman materi.....	62
Gambar 35. Tampilan halaman petunjuk soal evaluasi .....	63
Gambar 36. Tampilan halaman evaluasi.....	63
Gambar 37. Tampilan halaman hasil evaluasi .....	63
Gambar 38. Tampilan halaman profil peneliti .....	64
Gambar 39. Tampilan halaman profil pembimbing.....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Pedoman Observasi Penggunaan Media Pembelajaran oleh Pendidik Kelas V Sekolah Dasar .....	106
Lampiran 2. Hasil Observasi Penggunaan Media Pembelajaran oleh Pendidik Kelas V Sekolah Dasar.....	107
Lampiran 3. Pedoman Wawancara Guru .....	109
Lampiran 4. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas V Sekolah Dasar .....	110
Lampiran 5. Kisi-Kisi Angket Penggunaan Android oleh Peserta Didik di Kelas V Sekolah Dasar.....	112
Lampiran 6. Angket Penggunaan Android oleh Peserta Didik .....	113
Lampiran 7. Hasil Rekapitulasi Angket Penggunaan Android oleh Peserta Didik .....	119
Lampiran 8. Lembar Validasi Multimedia Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> oleh Ahli Media .....	120
Lampiran 9. Lembar Validasi Multimedia Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> oleh Ahli Materi.....	133
Lampiran 10. Lembar Validasi Multimedia Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> oleh Ahli Bahasa .....	139
Lampiran 11. Lembar Praktikalitas Angket Respon Guru terhadap Multimedia Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> .....	149
Lampiran 12. Lembar Praktikalitas Angket Respon Peserta Didik terhadap Multimedia Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> .....	152
Lampiran 13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Materi Volume Balok.....	158

Lampiran 14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Materi Volume Kubus .....	164
Lampiran 15. Produk Multimedia Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> .....	172
Lampiran 16. Surat Validasi .....	199
Lampiran 17. Surat Izin Penelitian.....	200
Lampiran 18. Surat Balasan Penelitian .....	201
Lampiran 19. Dokumentasi.....	202

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pada zaman modern ini teknologi sangat berpengaruh terhadap aspek kehidupan, yaitu salah satunya dalam bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan ini, teknologi merupakan suatu bagian dari konsep pendidikan yang salah satunya berupa media untuk memperlancar proses belajar mengajar (Harta, dkk, 2017). Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, seharusnya pendidik dapat memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran, salah satunya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif (Wida & Ahmad, 2021). Sehingga dengan adanya perkembangan teknologi ini, maka pendidik dapat lebih mudah membimbing serta membantu peserta didik dalam berbagai hal salah satunya dalam pembelajaran.

Di sekolah dasar umumnya pendidik menggunakan media pembelajaran berupa benda konkret maupun buku yang dapat membantu proses pembelajaran. Media tersebut dapat dijadikan sebagai alat untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran. Sejalan dengan itu, Setiawan, dkk (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat yang digunakan dalam proses pembelajaran guna untuk menyampaikan suatu pesan dan merangsang pola pikir peserta didik sehingga terciptanya lingkungan belajar yang efektif dengan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dalam proses pembelajaran memungkinkan

terjadinya komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, dengan terjadinya komunikasi ini maka media pembelajaran memiliki peran penting yaitu sebagai alat perantara supaya proses pembelajaran menjadi lebih optimal. Dampak positif dari penggunaan teknologi di bidang pendidikan ini yaitu sebagai media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dalam belajar (Lestari, 2018).

Hal ini dikarenakan karakteristik peserta didik di Sekolah Dasar lebih senang bermain, bergerak, serta melakukan sesuatu secara langsung sehingga dapat mudah mengingat pembelajaran yang bermakna (Rahayu, 2019). Hal yang serupa juga diungkapkan oleh Gazali (2016) bahwa prinsip pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan menggunakan masalah-masalah kontekstual yang bersifat pembelajaran bermakna sehingga lebih cepat diingat dalam memori jangka panjang daripada pengetahuan yang hanya sekedar informasi saja. Maka tugas seorang pendidik harus bisa merancang serta menghadirkan suatu media pembelajaran yang dapat menyenangkan peserta didik.

Dengan berkembangnya zaman, pendidik dapat memanfaatkan perkembangan teknologi untuk dijadikan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak yang dapat menunjang pembelajaran yaitu *powerpoint*, *macromedia flash 8*, *lectora inspire*, *adobe flash*, dan lain-lain (Azzahra & Yanti, 2021). Salah satu *software* yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu *lectora inspire*. *Lectora inspire* adalah salah satu *authoring tool* yang digunakan untuk

pengembangan konten *e-learning* atau pembelajaran berbasis elektronik yang tentunya juga bisa membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran (Lubis & Masniladevi, 2020: 2977). *Lectora inspire* memiliki potensi yang sangat besar terhadap meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran yang konvensional (Nursidik & Indah, 2018).

Aplikasi *lectora inspire* ini mempunyai beberapa manfaat sebagai media pembelajaran interaktif yaitu (1) dapat membuat serta menyajikan bahan ajar tanpa pemrograman; (2) dapat melakukan tes terhadap bahan ajar yang diberikan; (3) dapat mengaksesnya secara *offline* maupun *online*; (4) dapat menggunakan teks, audio, video, animasi; (5) dapat memvisualisasikan materi yang abstrak (Sumarsih, dkk, 2020). Sesuai dengan pendapat di atas, *lectora inspire* ini merupakan salah satu aplikasi multimedia interaktif yang dapat digunakan oleh peserta didik dan guru.

Menurut Ariani dan Dany (dalam Rahmi, dkk, 2019) multimedia adalah gabungan dari berbagai macam media berupa teks, gambar, audio, video, animasi, dan grafik yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan. Dengan menggunakan multimedia, hal yang abstrak dapat menjadi konkrit yang dirancang dengan semenarik mungkin dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan (Untari, dkk, 2018). Dengan demikian, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* sangat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran salah

satunya pembelajaran matematika khususnya pada materi volume bangun ruang.

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang penting dan ada di setiap jenjang sekolah mulai dari SD, SMP, SMA bahkan sampai ke jenjang pendidikan tinggi (Prastika & Masniladevi, 2021). Matematika juga sangat berpengaruh terhadap proses berpikir, teknologi dan berperilaku dalam kehidupan sehari-hari oleh peserta didik (Ariani & Ary, 2018). Meskipun pembelajaran matematika itu sangat penting, kebanyakan peserta didik menganggap pembelajaran matematika itu adalah pembelajaran yang menakutkan, tidak menyenangkan dan sulit. Sejalan dengan itu, Hartatik, dkk (2017) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika itu merupakan pembelajaran yang susah untuk dipahami oleh peserta didik. Dengan ini, penggunaan teknologi seperti *lectora inspire* menjadi alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan di kelas V pada 3 SD yang berbeda, mulai dari tanggal 24 Januari sampai dengan 26 Januari 2022, ditemukan beberapa informasi terkait penggunaan media oleh guru kelas V SD. Pada tanggal 24 Januari 2022 penulis melakukan observasi dan wawancara di SDN 39 Talang. Dari kegiatan tersebut, hasil yang ditemukan penulis adalah sekolah sudah menggunakan kurikulum 2013 dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan yaitu berupa buku pelajaran, alat peraga, dan gambar-gambar yang

dipajang di depan kelas pada materi tertentu, karena kondisi media pembelajaran sudah banyak yang tidak lengkap keberadaannya. Sehingga media yang digunakan ialah media yang ada di dalam kelas dan hanya dapat digunakan oleh peserta didik di dalam kelas saja. Selain itu, penggunaan dan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran belum dilakukan oleh guru. Padahal *infocus* sudah disediakan oleh sekolah.

Pada tanggal 25 Januari 2022 penulis melakukan observasi dan wawancara di SDN 10 Talang. Dari kegiatan tersebut, temuan penulis yaitu sekolah sudah menggunakan kurikulum 2013. Ketersediaan alat peraga di sekolah masih sangat terbatas, sehingga guru lebih sering menggunakan buku paket dan gambar-gambar yang dipajang di depan kelas. Alat peraga pembelajaran matematika hanya digunakan sesekali saja. Selain itu, penggunaan dan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran khususnya matematika belum pernah dilakukan oleh guru. Padahal *infocus* sudah disediakan oleh sekolah.

Pada tanggal 26 Januari 2022 penulis melakukan observasi dan wawancara di SDN 02 Talang. Hasil yang ditemukan yaitu sekolah sudah menggunakan kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran, namun dalam pembelajaran guru belum mengembangkan media. Media pembelajaran yang digunakan lebih terfokus pada buku sumber dan gambar-gambar yang dipajang di kelas. Penggunaan alat peraga pembelajaran matematika yang disediakan sekolah pun hanya digunakan pada materi-materi tertentu

saja, karena kondisi media pembelajaran sudah banyak yang tidak lengkap. Sehingga media yang digunakan merupakan media yang ada di dalam kelas saja. Selain itu, pada mata pelajaran tertentu guru sudah menggunakan media *infocus* atau proyektor untuk menampilkan video pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dapat menyebabkan peserta didik kurang aktif dan merasa bosan dalam proses pembelajaran. Hal ini jika tidak diantisipasi dapat berpengaruh terhadap ketertarikan peserta didik dalam belajar yang bisa mengakibatkan hasil belajar peserta didik menjadi buruk. Guru dapat dikatakan berhasil dalam proses pembelajaran yaitu saat peserta didik dapat memahami serta mengerti tentang materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan zaman (Titiana, dkk, 2019). Selain melakukan observasi dan wawancara, penulis juga menjalankan angket penggunaan android kepada peserta didik guna untuk mengetahui seberapa banyak peserta didik yang memiliki android. Hal ini membuat penulis melakukan inovasi pengembangan multimedia interaktif yang mampu menjadikan peserta didik aktif, membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, dapat memahami materi volume bangun ruang, dan juga peserta didik dapat mengaksesnya dimana saja dan kapan saja.

Penelitian yang dilakukan oleh Mahmudah, Shahibul, dan Ahmad (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika

dengan Menggunakan *Software Lectora Inspire* pada Materi Perbandingan untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Selong” mengatakan bahwa pengembangan media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* diperoleh hasil uji coba dalam kategori sangat baik menurut ahli media dan ahli materi, sedangkan kategori baik menurut penilaian peserta didik yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan persentase 74%. Sehingga media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Laksmi Nurul Suci dan Syafri Ahmad (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas IV SD” dengan menggunakan model 4-D menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif yang layak digunakan serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, untuk mengembangkan suatu produk peneliti menggunakan penelitian *Research & Development*. Dengan model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Oleh sebab itu, penelitian ini berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada Materi Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang di dapat yaitu:

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi volume bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar yang valid?
2. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi volume bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar yang praktis?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi volume bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar yang valid.
2. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi volume bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar yang praktis.

## **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Dari penelitian pengembangan yang dilakukan ini, diharapkan sebuah produk multimedia interaktif matematika yang memuat materi volume bangun ruang yang dilengkapi dengan teks, video, dan gambar serta dapat di akses secara *online* maupun *offline* untuk menumbuhkan

minat peserta didik dalam belajar dan membantu dalam pemahaman konsep pada materi volume bangun ruang.

#### **E. Manfaat Pengembangan**

Manfaat dari pengembangan multimedia interaktif dalam penelitian yang dilakukan ini, dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi penulis, sebagai suatu motivasi dalam memunculkan ide-ide baru untuk mengembangkan multimedia interaktif matematika di SD serta menambah pengetahuan dan pengalaman baru.
2. Bagi sekolah, agar nantinya dapat dijadikan pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penulisan ini.
3. Bagi pendidik, sebagai sarana media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan bervariasi.
4. Bagi peserta didik, dapat membantu memfasilitasi peserta didik dalam belajar mandiri, memahami pelajaran yang dipelajari, meningkatkan motivasi dalam belajar, serta dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi penelitian yang dilakukan adalah pengembangan multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* yang dapat diuji melalui uji validitas dan uji praktikalitas. Pada uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidak validnya multimedia interaktif yang

dikembangkan. Sedangkan pada uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui praktis atau tidak praktisnya multimedia interaktif yang dikembangkan pada sekolah dasar.

Penelitian ini merupakan pengembangan multimedia interaktif dengan fokus penelitian yaitu untuk menghasilkan multimedia interaktif matematika pada materi volume bangun ruang balok dan kubus. Penelitian ini dilakukan pada subjek skala kecil yang disebabkan oleh keterbatasan waktu dan biaya.

#### **G. Definisi Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian, maka dikemukakan beberapa istilah. Istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat menarik perhatian, merangsang pikiran, dan kemauan peserta didik dalam belajar (Hamid, dkk, 2020).
2. Multimedia interaktif merupakan suatu media yang dapat menggabungkan beberapa jenis media pembelajaran seperti audio, visual, dan audio visual (Miaz, dkk, 2019).
3. *Lectora inspire* merupakan sebuah perangkat lunak *e-learning* yang mudah diaplikasikan serta sudah dilengkapi dengan berbagai fitur yang canggih seperti memiliki *template* yang cukup banyak dan menyediakan gambar pendukung (Shalikhah, dkk, 2017).

4. Model ADDIE adalah salah satu model penelitian pengembangan yang memiliki beberapa tahapan yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi (Puspasari & Tutut, 2019).
5. Validasi merupakan kelayakan atau kevalidan suatu produk pengembangan media yang dilakukan oleh validator dengan memberikan media pembelajaran yang dibuat serta angket penilaian (Yusuf & Lukman, 2018).
6. Praktikalitas adalah tingkat kemudahan atau kepraktisan media yang dirancang dapat dilihat dari proses pembelajaran (Suryana, 2021).