PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI *LECTORA INSPIRE* PADA PEMBELAJARAN TEMA 8 KELAS V SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN AGAM

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
PUTRI ULAN DARI
NIM 17129167

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI *LECTORA INSPIRE* PADA PEMBELAJARAN TEMA 8 KELAS V SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN AGAM

Nama	: Putri Ulan Dari
NIM/BP	: 17129167/2017
Jurusan/Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2021

Mengetahui
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

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

Disetujui Oleh
Pembimbing

Dr. Yeni Erita, M.Pd
NIDN: 1013097201

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul	:Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* Pada Pembelajaran Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar Di Kabupaten Agam.
Nama	: Putri Ulan Dari
NIM	: 17129167
Jurusan/Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2021

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Yeni Erita, M.Pd	1. .....
2. Anggota	: Dr. Yanti Fitria, M.Pd	2. .....
3. Anggota	: Dr. Nur Azmi Alwi, M.Pd	3. .....

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Putri Ulan Dari

Nim / Bp : 17129167 / 2017

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Fakultas : Ilmu Pendidikan (FIP)

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* Pada Pembelajaran Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar Di Kabupaten Agam.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata tulis karya ilmiah yang lazim.

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

Bukittinggi, 2021

Saya yang menyatakan

Putri Ulan Dari

NIM 17129167

ABSTRAK

Putri Ulan Dari. 2021: Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* pada Pembelajaran Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar Di Kabupaten Agam.

Seiring berkembangnya teknologi saat ini, pemakaian komputer dalam proses pembelajaran semakin berkembang. Sehingga diperlukan adanya penelitian yang mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan komputer salah satunya penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* . Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kevalidan, kepraktisan serta efektifitas multimedia interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* pada pembelajaran tema 8 kelas V sekolah dasar.

Penelitian ini merupakan penelitian Research & Developmen, Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu analysis, design, development, implementation dan evaluation. Media pembelajaran yang dirancang kemudian divalidasi oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket. Validasi produk terdiri dari validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Untuk praktikalitas produk dilakukan dengan pengisian angket respon guru dan angket respon peserta didik. Penelitian ini dilakukan pada 18 peserta didik kelas V SDN 21 Pakan Sinayan dan 18 peserta didik SDN 16 Bansa, Kabupaten Agam.

Hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran diperoleh hasil validitas materi 87,45% dengan kategori sangat valid, validitas media 91,25% dengan kategori sangat valid, validitas bahasa 87,5% dengan kategori sangat valid. Hasil angket respon guru kelas V SDN 21 Pakan Sinayan dan SDN 16 Bansa menunjukkan presentase kepraktisan yang sama yaitu 94,23% dengan kategori sangat praktis. Hasil angket respon peserta didik kelas V SDN 21 Pakan Sinayan 96,38% dan kelas V SDN 16 Bansa 95,27% dengan kategori sangat praktis. Media pembelajaran menunjukkan hasil yang sangat efektif dengan persentase peningkatan hasil belajar peserta didik sebanyak 88,89%. Dengan demikian dapat dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire pada pembelajaran tema 8 di kelas V Sekolah Dasar telah dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci : Pengembangan, Multimedia Interaktif, Lectora Inspire

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **"Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* Pada Pembelajaran Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar Di Kabupaten Agam".** Selanjutnya, shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada nabi besar umat Islam yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan sampai ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat sekarang ini.

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

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M. Pd selaku ketua jurusan PGSD FIP UNP dan Ibu Mai Sri Lena, M.Pd selaku sekretaris jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan administrasi sebagai persyaratan dalam menyelesaikan skripsi.
2. Bapak Drs. Zuardi, M.Si selaku ketua UPP IV Bukittinggi dan seluruh Bapak dan Ibu staf pengajar dan tata usaha yang telah memberikan dukungan, fasilitas, dan pelayanan akademik yang baik selama perkuliahan sehingga peneliti dapat menyelesaikann skripsi ini.

3. Ibu Dr. Yeni Erita, M. Pd selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Yanti Fitria, M.Pd selaku kuntributor I dan Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, M.Pd selaku kontributor II yang telah memberikan masukan, kritikan dan juga arahan dalam penyempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Atri waldi, M.Pd selaku validator ahli materi, Bapak Drs. Yunisrul selaku ahli media, dan juga Ibu Ari Suriani, S.Pd, M.Pd selaku validator ahli bahasa yang telah memberikan koreksi, masukan, dan juga saran perbaikan sehingga produk yang peneliti hasilkan dapat dikatakan valid dan layak untuk di ujicobakan.
6. Bapak Zul Arfi, S.Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Novi Erlinda,S.Pd selaku guru kelas V di SDN 21 Pakan Sinayan yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melaksankan uji coba produk yang telah peneliti kembangkan.
7. Ibu Yetri.S.Pd selaku kepala sekolah dan Dr.Nini Hartati selaku guru kelas V di SDN 16 Bansa yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian dan membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.
8. Dan yang teristimewa keluarga tercinta Ibu Junel Wati, Zainatul Asnah (kakak perempuan), Taufik Hidayat (Kakak laki-laki), Rahmatul Fazira (kakak perempuan), Abdul Rahman (kakak laki-laki), Syahrul Gunawan (adik laki-laki), Ibnatul Faiha Azalia (ponakan) yang telah memberikan do'a,

motivasi,dukungan, nasehat serta memenuhi segala kebutuhan peneliti baik moril maupun materil.

9. Semua sahabat dan orang terdekat yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam mengerjakan skripsi ini.
10. Semua teman-teman seperjuangan seksi 17 BKT 10 serta semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwasannya skripsi ini tentu masih jauh dari kata sempurna. Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini, namun sebagai manusia biasa tentu tidak terlepas dari kesalahan dan kekurangan, untuk itu peneliti memohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga skripsi yang telah peneliti susun dapat memberikan manfaat dan berguna bagi kemajuan pendidikan.Aamiin Allahumma Aamiin.

Padang, Juni 2021

Peneliti

Putri Ulan Dari

NIM.17129167

DAFTAR ISI

HALAMAN

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK ..... **i**

KATA PENGANTAR ..... **ii**

DAFTAR ISI ..... **v**

DAFTAR BAGAN ..... **viii**

DAFTAR TABEL ..... **ix**

DAFTAR GAMBAR ..... **x**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah…..... 1

B. Rumusan Masalah 6

C. Tujuan Pengembangan 6

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan..... . 7

E. Manfaat Pengembangan..... . 7

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan..... . 8

G. Defenisi Istilah 9

BAB II KAJIAN PUSTAKA **10**

A. Kajian Teori..... 10

1. Lectora Inspire 10

a. Pengertian Lectora Inspire 10

b. Kelebihan Lectora Inspire 10

c. Prosedur Lectora Inspire 11

2. Pembelajaran Tematik 14

a. Pengertian Pembelajaran Tematik..... 14

b. Landasan Pembelajaran Tematik 15

c. Karakteristik Pembelajaran Tematik 17

3. Media Pembelajaran 19

a. Pengertian Media Pembelajaran..... 19
b. Ciri-ciri Media Pembelajaran 22
c. Fungsi Media Pembelajaran 24
d. Manfaat Media Pembelajaran..... 25
4. Multimedia Interaktif..... 27
a. Pengertian Multimedia Interaktif..... 27
b. Karakteristik Multimedia Interaktif..... 27
c. Kelebihan Multimedia Interaktif 28
B. Penelitian yang Relevan 29
C. Kerangka Konseptual 33
BAB III METODE PENGEMBANGAN 34
A. Model Pengembangan..... 34
B. Prosedur Pengembangan..... 34
1. *Analize* (Analisis)..... 35
2. *Design* (Desain) 36
3. *Development* (Pengembangan)..... 37
4. *Implementation* (Implementasi) 38
5. *Evaluation* (Evaluasi)..... 38
C. Uji Coba Produk..... 41
1. Subjek Uji Coba 41
2. Jenis Data 41
3. Instrument Pengumpulan Data..... 41
4. Teknik Analisis Data..... 43
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN..... 48
A. Penyajian Data Uji Coba..... 48
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan..... 48
a. Tahap Analisis (Analysis)..... 48
b. Tahap Perancangan (*Design*) 54
c. Tahap Pengembangan (*Development*) 66
d. Tahap Implementasi (*Implementation*)..... 66
e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*) 67

2. Penyajian Data Hasil Uji Coba..... 67
a. Hasil Uji Validitas Multimedia Interaktif..... 67
b. Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif..... 69
c. Hasil Uji Efektivitas Multimedia Interaktif..... 70
B. Analisis Data ……..... 71
1. Analisis Data Uji Validitas Multimedia Interaktif..... 71
a. Analisis Data Uji Validitas Ahli Materi 71
b. Analisis Data Uji Validitas Ahli Bahasa 72
c. Analisis Data Uji Validitas Ahli Media 73
2. Analisis Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif 74
a. Hasil Uji Praktikalitas Respon Guru..... 74
b. Hasil Uji Praktikalitas Respon Peserta Didik 74
c. Hasil Uji Efektivitas Multimedia Interaktif..... 75
C. Revisi Produk..... 75
D. Pembahasan 79
BAB V SIMPULAN DAN SARAN..... 83
A. Simpulan 83
B. Saran 84
DAFTAR RUJUKAN…… 85
LAMPIRAN-LAMPIRAN…… 88

DAFTAR BAGAN

Bagan **Halaman**

Bagan 2.1 Kerangka Konseptual 33

Bagan 3.1 Skema Pengembangan Multimedia Interaktif 40

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

Tabel 3.1 Daftar Skala Penilaian Untuk Uji Validitas 43
Tabel 3.2 Penentuan Nilai Validitas..... 44
Tabel 3.3 Skala Penilaian Angket Guru 45
Tabel 3.4 Skala Penilaian Angkrt Peserta Didik 45
Tabel 3.5 Penentuan Nilai Praktikalitas 46
Tabel 4.1 Daftar Nama Validator..... 66
Tabel 4.2 Hasil Revisi Validasi Ahli Materi 76
Tabel 4.3 Hasil Revisi Validasi Bahasa 77
Tabel 4.4 Hasil Revisi Validasi Media..... 78

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

Gambar 2.1 Tampilan Icon *Lectora Inspire* 11
Gambar 2.2 Halaman Awal *Lectora Inspire* 11
Gambar 2.3 Tampilan *Name& Location* 12
Gambar 2.4 Tampilan *Form Page Size* 12
Gambar 2.5 Tampilan Halaman Awal..... 13
Gambar 2.6 Tampilan Menu Publikasi Produk 13
Gambar 4.1 Tampilan Aplikasi *Lectora Inspire* di dekstop..... 55
Gambar 4.2 Tampilan Awal *Lectora Inspire* 55
Gambar 4.3 Tampilan Masuk Aplikasi 56
Gambar 4.4 Tampilan Memasukkan Password..... 56
Gambar 4.5 Tampilan Menu Masuk Aplikasi 56
Gambar 4.6 Tampilan Lembar Aplikasi *Lectora Inspire*..... 57
Gambar 4.7 Tampilan Profil Penulis..... 57
Gambar 4.8 Pengenal Judul Pembelajaran..... 57
Gambar 4.9 Pengantar Tujuan Pembelajaran 58
Gambar 4.10 Rincian Tujuan Pembelajaran..... 58
Gambar 4.11 Lanjutan Tujuan Pembelajaran..... 58
Gambar 4.12 Tampilan Awal Materi 59
Gambar 4.13 Tampilan Keunikan Budaya Berupa Rumah Adat..... 59
Gambar 4.14 Tampilan Pembahasan Rumah Gadang..... 59
Gambar 4.15 Tampilan Teks Mengenai Rumah Gadang 60
Gambar 4.16 Lanjutan Teks Rumah Gadang 60
Gambar 4.17 Lanjutan Teks Rumah Gadang 60
Gambar 4.18 Tampilan Pertanyaan Urutan Peristiwa 61
Gambar 4.19 Jabaran Urutan Peristiwa..... 61
Gambar 4.20 Tampilan Contoh Teks Non Fiksi 61
Gambar 4.21 Lanjutan Contoh Teks Non Fiksi 62

Gambar 4.22 Tampilan Pertanyaan Urutan Peristiwa 62
Gambar 4.23 Jabaran Urutan Peristiwa 62
Gambar 4.24 Contoh Rumah Adat 63
Gambar 4.25 Macam-Macam Rumah Adat 63
Gambar 4.26 Teks Pengantar 63
Gambar 4.27 Contoh Keberagaman Budaya 64
Gambar 4.28 Pertanyaan Jenis Usaha Masyarakat 64
Gambar 4.29 Penjelasan Materi 64
Gambar 4.30 Jenis-Jenis Usaha Agraris 65
Gambar 4.31 Tampilan Gambar Jenis Usaha 65
Gambar 4.32 Tampilan Lanjutan Jenis Uaha 65
Gambar 4.31 Penutup 66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran **Halaman**

Lampiran 1 Surat Izin Uji Coba Produk 89

Lampiran 2 Surat Balasan Uji Coba Produk 90

Lampiran 3 Surat Izin Melaksanakan Penelitian 91

Lampiran 4 Surat Balasan Melaksanakan Penelitian 92

Lampiran 5 Pengamatan Penggunaan Media Pembelajaran Yang Digunakan Oleh Guru 93

Lampiran 6 Lembar Wawancara 94

Lampiran 7 Lembar Kisi-Kisi Validasi Materi 96

Lampiran 8 Lembar Validasi Materi 97

Lampiran 9 Lembar Kisi-Kisi Validasi Media 102

Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Media 103

Lampiran 11 Lembar Kisi-Kisi Validasi Bahasa 108

Lampiran 12 Lembar Validasi Bahasa 109

Lampiran 13 Rancangan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire 114

Lampiran 14 Lembar Angket Respon Guru 118

Lampiran 15 Lembar Angket Respon Peserta Didik 124

Lampiran 16 Soal *Pretest* dan *Posttest* 136

Lampiran 17 Lembar Evaluasi 141

Lampiran 18 Perhitungan Lembar Validitas 165

Lampiran 19 Perhitungan Lembar Praktikalitas 168

Lampiran 20 Perhitungan Nilai *Pretest* dan *Posttest* 172

Lampiran 21 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 177

Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian 186

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia pendidikan khususnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Proses pembelajaran kini telah menjelma menjadi pembelajaran berbasis teknologi. Dengan adanya teknologi diharapkan kualitas pendidikan dapat mengarah kearah yang lebih baik.

Untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas dan menumbuhkan semangat belajar siswa, guru dituntut untuk membuat pembelajaran lebih menarik, kreatif dan inovatif, sehingga mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik dalam belajar individual maupun belajar kelompok atau dalam kelas. Berbagai inovasi pendidikan harus terus dilakukan seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi. Pembelajaran kurikulum 2013 dapat dikaitkan dengan pengembangan teknologi di era 4.0 dimana guru harus bisa mengajar sesuai zamannya yang mana saat ini kita berada di zaman penuh dengan kecanggihan teknologi (Putri & Erita, 2021). Usaha untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas, menarik, kreatif dan inovatif salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan guru dalam proses belajar mengajar. Menurut (Yuliandri & Wahjudi, 2014) media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan ajar kepada penerima pesan

atau pembelajar.

Penggunaan media pembelajaran sangatlah membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. (Arsyad, 2014) menyatakan bahwa, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi di zaman yang modern ini, pendidik dituntut untuk dapat menciptakan ataupun mengembangkan suatu media yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Minalti (2021), bahwa pemanfaatan kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan sangat dibutuhkan untuk dapat menunjang proses pembelajaran terlebih di masa pandemi *Covid-19* sekarang ini. Dalam masa pandemi pembelajaran dilaksanakan secara *online* atau daring sehingga guru harus lebih kreatif dalam memilih sarana dan juga sumber pembelajaran digital yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut Pribadi (2017), media pembelajaran merupakan salah satu bentuk fasilitas sekolah guna meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, media memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Interaksi antara pendidik dengan peserta didik akan lebih efisien jika menggunakan media. Penggunaan media pembelajaran secara kreatif dapat mendorong motivasi belajar peserta didik, memperjelas dan

mempermudah konsep yang abstrak serta mempertinggi daya serap materi pelajaran. Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa kelompok, diantaranya adalah media grafis, media audio, dan media proyeksi. Media proyeksi terutama media proyeksi gerak sangat berpotensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dikarenakan lebih efektif serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat memaksimalkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Banyak terdapat aplikasi untuk mengembangkan konten media pembelajaran saat ini, salah satunya adalah aplikasi *Lectora Inspire*. Ada banyak software yang mendukung pembuatan media interaktif, namun aplikasi *Lectora Inspire* merupakan *authoring tool* yang dapat memudahkan pendidik dalam pembuatan dan merancang multimedia pembelajaran interaktif yang sesuai dengan materi ajar.

Lectora Inspire merupakan alat pengembangan pembelajaran elektronik (*e-learning*), yang dikembangkan oleh Triviants Corporaration. *Lectora Inspire* merupakan aplikasi pengembang yang simpel, sehingga memungkinkan *non-programmer* dapat mengembangkan konten *e- learning* atau multimedia interaktif (Astuti, 2018:17). *Lectora Inspire* merupakan *software* aplikasi komputer yang dapat menciptakan animasi dan konten multimedia. *Lectora Inspire* menyediakan berbagai macam fitur yang mampu membuat dan

mengolah teks maupun objek sehingga hasil akan terlihat lebih menarik. *Lectora Inspire* saat ini sedang banyak diterapkan dibeberapa lingkungan instansi pendidikan karena sangat mudah dalam penggunaannya dalam menciptakan media pembelajaran interaktif. Aplikasi *Lectora Inspire* menyediakan *template* yang siap digunakan untuk memasukkan materi pembelajaran dan *template* dalam aplikasi *Lectora Inspire* bisa dirubah dengan sekreatif mungkin, selain itu di dalam *Library Lectora Inspire* sudah terdapat banyak gambar, animasi, karakter animasi yang dapat kita gunakan secara langsung. Keuntungan pembelajaran dengan menggunakan *Lectora Inspire* antara lain sistem pembelajaran lebih interaktif, mampu menggunakan teks, suara, video, animasi dalam suatu kesatuan dan mampu memvisualisasikan materi yang abstrak (Mudinillah (2019). *Lectora Inspire* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif aplikasi untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SD Negeri 16 Bansa. Bahwasannya disekolah penelitian belum ada dikembangkannya multimedia interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire*, sebagian besar proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Peserta didik hanya berperan sebagai penerima informasi, maka pemahaman peserta didik terbatas pada materi yang disampaikan dan kurang memahami makna dan tujuan dari materi yang dipelajari. Selain itu juga guru hanya menggunakan media buku cetak dan LKS dalam proses

pembelajarannya. Walaupun sarana dan prasarana untuk menunjang proses pembelajaran sudah lengkap, namun jarang sekali digunakan karena alasan kurangnya waktu dan pemahaman untuk membuat media pembelajaran interaktif. Dengan demikian untuk mempermudah berjalannya proses pembelajaran, guru lebih memilih menggunakan metode ceramah dan peserta didik hanya menerima materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga penggunaan media pembelajaran masih kurang optimal sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal inilah yang menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan kurang dapat berinteraksi antara satu dengan yang lain. Padahal di dalam pembelajaran, terdapat konsep-konsep yang abstrak dan kompleks, sehingga akan sulit bagi peserta didik untuk memahami konsep-konsep tersebut jika pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode ceramah. Multimedia interaktif berbasis Lectora ini dapat menjawab permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik. Adanya musim pandemi ini membuat materi yang disusun menggunakan multimedia berbasis Lectora Inspire ini semakin bermanfaat karena dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran meskipun materi yang ditempuh cukup banyak. Selain itu animasi-animasi yang tersedia pada fitur aplikasi Lectora Inspire ini cukup banyak dan beragam sehingga pemakai aplikasi ini dapat memilih animasi sesuai dengan tema dan animasi kesukaan peserta didik yang mana animasi tersebut dapat menjadi motivasi belajar tersendiri bagi peserta didik.

Berdasarkan penjelasan latar belakang, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* Pada Pembelajaran Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar di Kabupaten Agam"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, rumusan masalah dalam pengembangan ini antara lain sebagai berikut :

1. Bagaimanakah validitas pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* pada pembelajaran tema 8 kelas V Sekolah Dasar ?
2. Bagaimanakah praktikalitas pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* pada pembelajaran tema 8 kelas V Sekolah Dasar ?
3. Bagaimanakah efektivitas pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* pada pembelajaran tema 8 kelas V Sekolah Dasar ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan dari pengembangan ini adalah :

1. Untuk menghasilkan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* pada pembelajaran tema 8 kelas V sekolah dasar yang valid.
2. Untuk menghasilkan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* pada pembelajaran tema 8 kelas V sekolah dasar yang praktis.

3. Untuk menghasilkan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* pada pembelajaran tema 8 kelas V sekolah dasar yang efektif.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Penyajian media pembelajaran di design dengan tampilan yang menarik, yang dapat di akses secara *online* dan *offline*
2. Multimedia Interaktif berbasis aplikasi Lectora Inspire dilengkapi dengan video dan gambar-gambar pendukung yang relevan pada setiap materi yang diberikan.
3. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran merupakan Bahasa Indonesia dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.
4. Penyajian multimedia interaktif menggunakan animasi, suara, dan juga tombol interaktif sehingga akan terlihat lebih menarik.

E. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Sekolah

   Meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan sekolah.

2. Bagi Pendidik

   Dapat memberikan masukan terhadap pendidik dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran.

3. Bagi Peserta Didik

   Sebagai alat bantu dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam belajar, selain itu juga memberikan pengalaman belajar dengan metode belajar yang dapat membantu mereka menjadi aktif.

4. Bagi Peneliti lain

   Sebagai referensi untuk peneliti lain dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang akan ditelitinya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi peneliti yang dilaksanakan ini adalah media pembelajaran yang dapat diuji validitas, praktikalitas dan afektivitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya materi pembelajaran yang dikembangkan yaitu dengan cara memvalidasi materi pembelajaran pada para ahli, uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui kepraktisannya serta mudahnya materi pembelajaran yang digunakan yaitu dengan cara melihat hasil pengisian angket respon guru dan siswa terhadap praktikalitas bahan ajar yang dikembangkan. Sedangkan uji efektifitas dilakukan untuk melihat hasil tes belajar siswa tentang media pembelajaran yang dihasilkan.

Dalam melakukan pengembangan produk ini, penelitian pengembangan ini didasarkan pada pertimbangan waktu dan biaya. Sehingga hanya dikembangkan pada kelas V tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita) subtema 1 (Manusia dan Lingkungan).

G. Definisi Masalah

Untuk menghindari kesalahan penafsiran dalam penelitian ini, maka peneliti menjelaskan beberapa istilah, yaitu :

1. Multimedia Interaktif, merupakan suatu sistem yang menggabungkan antara gambar, video, animasi dan juga suara secara interaktif.
2. Lectora Inspire, merupakan program aplikasi (*Software)* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. *Lectora Inspire* mampu untuk mengembangkan sebuah produk pembelajaran yang di dalamnya terdapat vidio, gambar, animasi, maupun game sebagai tambahan dalam sebuah media pembelajaran.
3. Validitas, adalah suatu standart urkuran yang menunjukkan ketepatan dan kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi, dengan indikator yang digunakan yaitu kriteria umum, kriteria khusus, aspek praktis dan aspek teknis.
4. Praktikalitas, adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan aplikasi yang dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* yang sudah dikembangkan.
5. Efektivitas adalah pengaruh atau hubungan sebab akibat pada subjek yang diberikan perlakuan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Lectora Inspire

a. Pengertian Lectora Inspire

Menurut Shalikhah (2016) *Lectora Inspire* merupakan *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *E-Learning* yang dikembangkan oleh *Trivantis Corporation*. Pendirinya adalah Timothy D.Loudermik di Amerika Pada Tahun 2009. *Lectora Inspire* merupakan suatu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat website, media pembelajaran interaktif, dan presentasi. *Output* yang dihasilkan dapat di publikasikan menjadi *single executable file*, CD-ROM, HTML, AICC, SCORM, dsb. Aplikasi ini juga menyertakan tiga perangkat lunak yaitu *Snagit,Camtasia Studio,* dan *Flyper*.

b. Kelebihan Lectora Inspire

Adapun keuntungan pembelajaran dengan menggunakan *Lectora Inspire* antara lain adalah :

1. Sistem pembelajaran lebih interaktif
2. Mampu menggunakan teks, suara, video, animasi, dalam suatu kesatuan.
3. Mampu memvisualisasikan materi yang abstrak
4. Media penyimpanan relatif mudah dan fleksibel.

c. Prosedur Penggunaan Lectora Inspire

Download aplikasi Lectora Inspire melalui situs resmi http://drive.google.com/uc?id=1xZ3WWqwuieS5bSD5yFR4x0xD6V0Qe yj&export=download

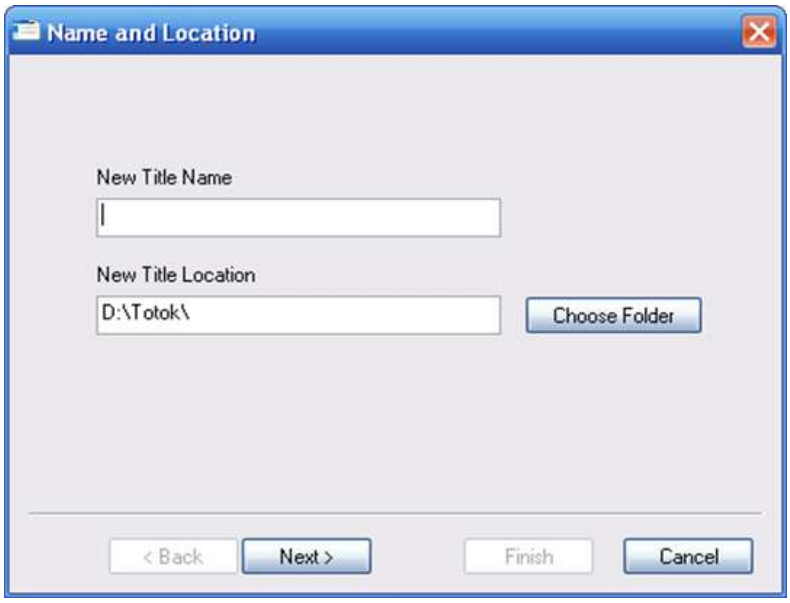
1. Buka *software Lectora Inspire,*Klik dua kali pada *icon*

Gambar 2.1 Tampilan *Icon Lectora Inspire*

2. Kemudian muncul halaman *Getting Started With Lectora*. Terdapat pilihan *Create New Title*, *Open Existing Title*, serta *Video Tour and Tip Of The Day*. Pada pilihan *Create New Tilte* terdapat tiga alternatif, yaitu: *Title Wizard*, *Template*, dan *Blank Title.*

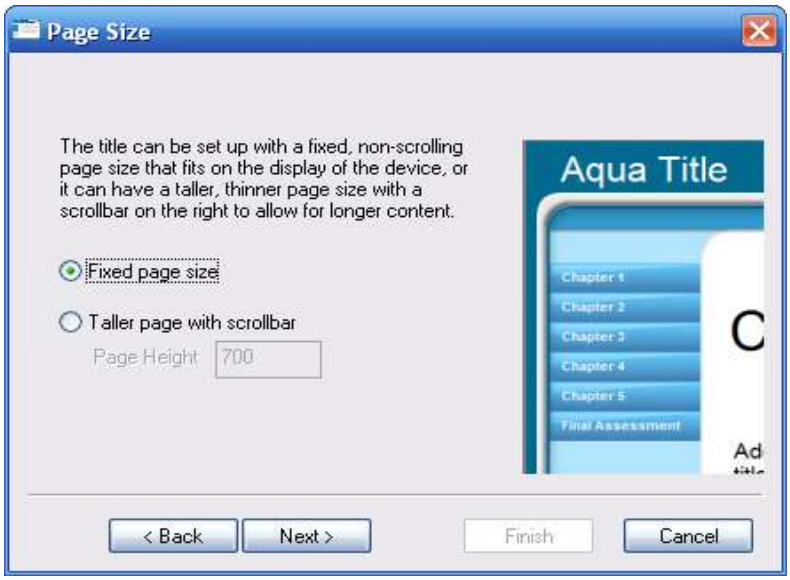
Gambar 2.2 Halaman Awal *Lectora Inspire*

3. Kemudian muncul *form* pemberian nama pada projek media yang akan dibuat serta tempat untuk menyimpan projek media yang akan dibuat.



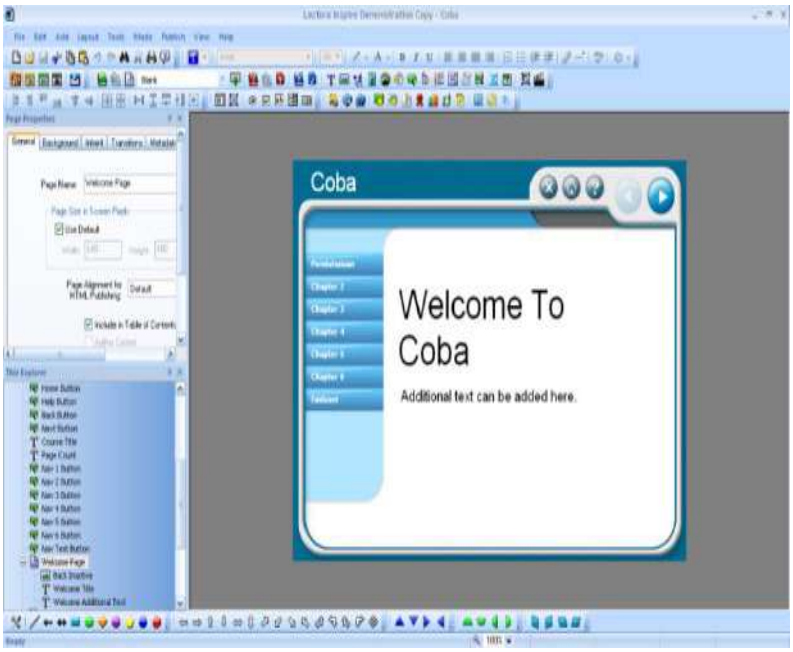
Gambar 2.3 Tampilan *Name & Location*

4. Kemudian tampil form pengaturan ukuran halaman. Terdapat dua pilihan, yaitu *fixed page size* atau taller *page with scrollbar*.



Gambar 2.4 Tampilan *Form Page Size*

5. Setelah selesai menentukan ukuran tampilan kemudian klik *finish* maka akan tampil halaman awal media yang akan dibuat.



Gambar 2.5 Tampilan Awal *Lectora* 2

6. Setelah selesai melakukan pengerjaan dalam membuat media, maka langkah selanjutnya adalah mem–*publish* ke dalam berbagai format yang diinginkan

Gambar 2.6 Tampilan *Menu Publis*

2. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak. Menurut Ahmadi dan Sofan Amri (2014) menyatakan bahwa pembelajaran tematik integratif merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran serta pemikiran yang kreatif menggunakan tema.

Ahmadi (2014), menyatakan lebih lanjut bahwa pembelajaran tematik integratif adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Pembelajaran tematik integratif dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan. Menurut Trianto (2011), merupakan suatu model model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai standar kompetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik integratif adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Kemudahan belajar dapat dicapai sebab pembelajaran dilakukan dengan terpadu atau tematik integratif.

a. Landasan Pembelajaran Tematik.

Landasan pembelajaran tematik di sekolah dasar menurut (Ahmadi, 2014), meliputi landasan filosofi, landasan psikologis, dan landasan yuridis.

1. Landasan filosofis
   a) Progresivisme

      Proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreatifitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (natural), dan memperhatikan pengalaman peserta didik.

   b) Konstruktivisme.

      Konstruktivisme melihat pengalaman langsung peserta didik (*direct experiences)* sebagai kunci dalam pembelajaran. Sehingga isi atau materi pembelajaran perlu dihubungkan dengan pengalaman peserta didik secara langsung.

   c) Humanisme

      Melihat peserta didik dari segi keunikan / kekhasannya, potensinya, dan motivasi yang dimilikinya.

2. Landasan psikologis.
   a) Psikologis perkembangan untuk menentukan isi / materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada peserta didik agar tingkatkeluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.

b) Psikologis belajar untuk menentukan bagaimana isi / materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada peserta didik dan bagaimana pula peserta didik harus mempelajarinya. Melalui pembelajaran tematik diharapkan adanya perubahan prilaku peserta didik menuju kedewasaan, baik fisik, mental, intelektual, moral maupun sosial.

3. Landasan yuridis.

a) UU No. 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak yang menyatakan bahwa setiap anah berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai minat dan bakatnya.

b) UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak medapatkan pelayanan pendidikan sesuai bakat, minat, dan kemampuannya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik integratif disekolah dasar memiliki landasan yang meliputi landasan filosofi, landasan psikologis, dan landasan yuridis. Landasan tersebut dibutuhksn karena pembelajaran tematik integratif memiliki potensi yang strategis dalam keberhasilan proses pendidikan disekolah dasar.

b. Karakterstik Pembelajaran Tematik Integratif

Pembelajaran tematik integratif diharapkan dapat membentuk pribadi peserta didik melalui pengintegrasian sikap,keterampilan dan pengetahuan. Kemdikbud (2014) menyebutkan beberapa karakteristik pembelajaran tematik,yaitu:

1. Berpusat pada anak
2. Memberikan pengalaman langsuang pada anak
3. Pemisah antar muatan pelajaran tidak begitu jelas.
4. Menyajikan konsep dari berbagai pelajaran dalam satu proses pembelajaran .
5. Bersifat luwes
6. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengam minat dan kebutuhan anak.

Karakteristik pembelajaran tematik integratif menurut Ahmadi dan Amri (2014), sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik integratif memiliki karateristik-karakteristik sebagai berikut:

1. Berpusat pada peserta didik.

   Proses pembelajaran yang dilakukan harus menempatkan peserta didik sebagai pusat aktivitas dan harus mampu memperkaya pengalaman belajar. Pengalaman belajar tersebut dituangkan dalam kegiatan belajar yang menggali dan mengembangkan fenomena alam disekitar peserta didik.

2. Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik.

   Agar pembelajaran lebih bermakna maka peserta didik perlu belajar secara langsung dan mengalami sendiri. Atas dasar ini maka guru perlu menciptakan kondisi yang kondusif dan memfasilitasi tumbuhnya pengalaman yang bermakna.

3. Pemisahan mata pelajaran.

   Mengigat tema dikaji dari berbagai mata pelajaran dan saling keterkaitan maka batas mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas.

4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

   Penyajian kosep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran bertujuan agar peserta didik dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh.

5. Bersifat fleksibel.

   Pelaksanaan pembelajaran tematik integratif tidak terjadwal secara ketat antar mata pelajaran.

6. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat, dan kebutuhan peserta didik.

Hal ini sejalan dengan pendapat (Daryanto, 2014) pembelajaran-pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut: 1) berpusat pada peserta didik, 2) memberikan pengalaman langsung, 3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, 4) menyajikan konsep dari berbagai mata

pelajaran, 5) bersifat fleksibel, 6) hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik 7) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan karakteristik pembelajaran tematik integratif di atas, maka menjadi pedoman untuk mengembangkan media pembelajaran tematik integratif yang memiliki karakteristik berpusat kepada peserta didik, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, sesuai minat dan kebutuhan peserta didik sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Hal tersebut menuntun agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Menurut Kustandi (2020), Pendidik sekurang kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk itu, pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yang meliputi:

1. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses

belajar mengajar.

2. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
3. Seluk-beluk proses belajar
4. Hubungan antara metode mengajar dan media pembelajaran
5. Nilai atau manfaat metode penidikan dalam pembelajaran
6. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
7. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan
8. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran

Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media berasal dari kata “medium” yang memiliki arti “perantara atau pengantar”. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, pendidik, buku pelajaran, dan lingkungan sekolah merupakan media (Kustandi, 2020).

Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut AECT (Assosiation of Education and Communication Technology) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan

untuk menyampaikan pesan atau informasi. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.

Mengingat banyaknya macam media tersebut, maka pendidik harus dapat berusaha memilihnya dengan cermat agar dapat digunakan dengan tepat. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran diganti dengan istilah seperti bahan pembelajaran (instructional material), komunikasi pandang dengar (audio visual communication), alat peraga pandang (visual education), alat peraga dan media penjelas. Dari penjelasan di atas, kesimpulan dari istilah media adalah:

1. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai perangkat lunak (*Software),* yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik pada proses belajar, baik di dalam maupun di luar kelas.

3. Media memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai perangkat keras (*hardware*), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, dan juga diraba dengan panca indra.
4. Media pembelajaran dapat digunakan secara massa, misalnya seperti radio dan telefisi, serta kelompok besar dan kelompok kecil misalnya seperti *film, slide,* video, dan OHP, atau per orangan seperti media pembelajaran interaktif, komputer, *radio tape*, kaset, dan juga *video recorder.*

b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Menurut Kustandi (2020), media pembelajaran memiliki tiga ciri penting yang dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran. Diantaranya sebagai berikut:

1. Ciri Fiksatif

   Ciri ini menggambarkan kemampuan media dalam merekam , menyimpan, melestarikan, merekomendasikan serta mengkontruksi suatu peristiwa atau objek. Ciri ini sangat penting bagi pendidik karena kejadian atau objek yang telah direkam dan disimpan dapat digunakan setiap saat. Peristiwa yang terjadi hanya sekali dapat diabadikan dan disusun kembali untuk kegiatan pembelajaran. Contohnya: peristiwa bersejarah yang terjadi di suatu negara ataupun objek biotik yang harus dipelajari siswa.

2. Ciri Manipulatif

Transformasi suatu peristiwa atau objek dimungkinkan karena media mempunyai ciri manipulatif. Peristiwa atau kejadian yang memakan waktu lama dapat ditampilkan kepada peserta didik dalam waktu sekejap dengan pengambilan gambar time-lapse recording. Kemampuan media dengan ciri manipulatif memerlukan perhatian lebih, karena jika terdapat kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan dalam penafsiran sehingga dapat mengubah sikap peserta didik ke arah yang tidak di inginkan. Misalnya : pada proses metamofosis belalang yang berlangsung selama berbulan bulan dapat ditampilkan kepada peserta didik dengan durasi 5 sampai 10 menit dengan urutan yang benar.

3. Ciri Distributif

Ciri ini memungkinkan suatu objek atau peristiwa di transparasikan melalui ruang secara bersamaan atau dengan kata lain peristiwa tersebut disajikan kepada peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dengan ciri ini suatu kejadian atau objek dapat ditampilkan kepada peserta didik dengan mudah. Misalnya pada materi hewan dan tumbuhan dapat ditampilkan di depan peserta didik dalam bentuk gambar ataupun video.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Rusman (2015), fungsi dari media pembelajaran dalam proses pembelajaran di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat bantu yang dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi pelajaran kepada peserta didik. Selain itu, alat bantu belajar ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, selain itu media sebagai alat bantu diharapkan dapat memberikan stimulus , mempersamakan pengalaman serta pemahaman pesan yang disampaikan dalam pembelajaran.

2. Media sebagai pengarah dalam pembelajaran. Salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai pengarah pesan atau materi yang akan disampaikan, serta kompetensi apa yang akan dikembangkan untuk dimiliki peserta didik.

3. Media mengurangi terjadinya verbalisme. Dalam proses pembelajaran sering terjadi peserta didik mengalami verbalisme karena materi yang dijelaskan atau diterangkan oleh pendidik bersifat abstrak atau tidak ada wujud, tidak ada ilustrasi nyata atau contoh sehingga peserta didik hanya bisa mengatakan tapi tidak memahami bentuk ataupun karakteristik objek. Dengan demikian media pembelajaran dapat berfungsi

sebagai alat yang efektif dalam memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan.

4. Media dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga. Yakni media memungkinkan suatu objek atau peristiwa yang sulit dijangkau untuk ditampilkan didepan kelas dalam bentuk gambar ataupun video (Rusman,2015).

5. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah mempelancar interaksi antara pembelajar dan pebelajar sehingga kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Hal ini diungkapkan Sudjana dan Rivai (dalam Cahyadi, 2019:26-27) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, antara lain:

> (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih ,udah dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pembelajaran dan (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengaekan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Sedangkan menurut Kustnandi dan Darmawan (2020: 20) manfaat media pembelajaran di dalam proses mengajar yaitu:

> (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat

> memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, serta kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, dan (3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media adalah upaya untuk meningkatkan mutu belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien, yang mana guru selalu menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan media agar pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

6. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Siska (2018), media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu:

1. Media Visual, yaitu jenis media yang menggunakan indera pengelihatan
2. Media Audio, yaitu jenis media yang menggunakan indera pendengaran
3. Media Audio Visual yaitu media yang menggunakan indera pengelihatan dan pendengaran sekaligus.
4. Multimedia , yaitu kumpulan beberapa jenis media seperti teks, gambar, video, audio, grafik, ataupun slide.

4. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Menurut Ismail dkk (2017), multimedia merupakan suatu sistem yang menggabungkan antara gambar, video, animasi, dan juga suara secara interaktif. Selain itu, multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat di operasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang di inginkan untuk proses selanjutnya. Multimedia interaktif memungkinkan peserta didik untuk bekerja menggunakan kecepatan mereka sendiri. Multimedia interaktif banyak dikembangkan sebagai media presentasi, game, CD interaktif dan kuis interaktif.

b. Karakteristik Multimedia Interaktif

Multimedia pembelajaran memiliki beberapa karakteristik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran, diantaranya seperti yang disebutkan oleh (Deny Darmawan, 2012), yaitu:

1. Berisi konten materi yang *representatif* dalam bentuk *visual, audio,* dan *audiovisual.*
2. Memiliki kekuatan bahasa, warna dan bahasa *resolusi objek*.
3. Tipe – tipe pembelajaran yang bervariasi.
4. Respon pembelajaran dan penguatan bervariasi.
5. Mengembangkan prinsip *Self Evaluation* dalam mengukur proses dan hasil belajarnya.

6. Dapat digunakan secara klasikal maupun individual.
7. Dapat digunakan secara *online* maupun *offline*.
8. Dalam multimedia interaktif harus memperhatikan beberapa aspek, diantaranya yang harus diperhatikan adalah aspek teknis.

Kharismaya (2012), menentukan bahwa desain *visual* atau *screen design* yang paling baik mencakup empat tujuan utama, yaitu:

1. Memastikan keterbacaan (*Legibility)*
2. Mengurangi usaha yang dibutuhkan untuk menginterprestasikan pesan yang disampaikan
3. Meningkatkan keterlibatan aktif pengguna dengan pesan yang disampaikan
4. Memfokuskan perhatian pengguna pada bagian yang paling penting dari pesan yang disampaikan.

c. Kelebihan Multimedia Interaktif

Kelebihan yang dimiliki multimedia interaktif sebagai media pembelajaran menurut Noptiyanti & Sudira (2015) diantaranya sebagai berikut :

1. Memberikan pembelajaran dengan penyimpanan informasi yang baik
2. Desain pembelajaran yang ditunjukkan kepada peserta didik dengan karakteristik belajar yang berbeda.

3. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik
4. Menuntut peserta didik untuk lebih interaktif
5. Siswa memiliki pengendalian terhadap kecepatan pemahaman setiap individu

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rido Afrineldi (2020) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Tutorial Dalam Pembelajaran IPA Tema 6 Cita-Citaku untuk Kelas IV SD menunjukkan hasil validasi yaitu sangat valid dengan nilai 0.91 dari aspek materi, 0.82 dari aspek media , serta 0.86 dari aspek penilaian guru. Perbedaan penelitian relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada kelas, materi, waktu dan tempat penelitian.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Aminah (2019) berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash C56 Pada Materi Ekosistem Kelas V SD/MI‖ menunjukkan hasil validasi ahli materi diperoleh rata-rata sebesar 100% dengan kategori sangat baik, dan ahli media di peroleh rata- rata sebesar 91% dengan kriteria sangat baik. Perbedaan penelitian relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada *software* , subtema, tempat dan waktu penelitian.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Andreas Edy Saputra (2018) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire mengacu pada Kurikulum 2013 Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 5

pada Kelas V Sekolah Dasar menunjukkan hasil pengembangan media pembelajaran audio visual lectora inspire di validasi oleh pakar media dengan 4,7 dalam kategori sangat baik. Perbedaan penelitian relevan dengan penelitian peneliti yaitu pada materi.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ratri Septiana Astuti (2018), dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire mengacu pada Kurikulum 2013 Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran V SD dengan kesimpulan bahwa kualitas media pembelajaran berupa media audiovisual lectora inspire tematik yang dikembangkan ini layak untuk digunakan pada pembelajaran tematik kelas V SD Kurikulum 2013 setelah melalui tahap validasi ahli media guru. Perbedaan penelitian relevan dengan penelitian peneliti yaitu pada materi.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual yang dipakai pada pengembangan ini berawal dari masalah yang ditemukan di sekolah. Salah satunya ialah berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan. Pendidik mengatakan bahwa terdapat beberapa peserta didik yang kurang tertarik dalam pembelajaran. Selain itu, disekolah tersebut pendidik kurang maksimal dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah, serta masih minimnya penggunaan multimedia interaktif yang dikembangkan atau digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran. Materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran akan lebih mudah

diterima oleh peserta didik apabila menggunakan media pembelajaran .

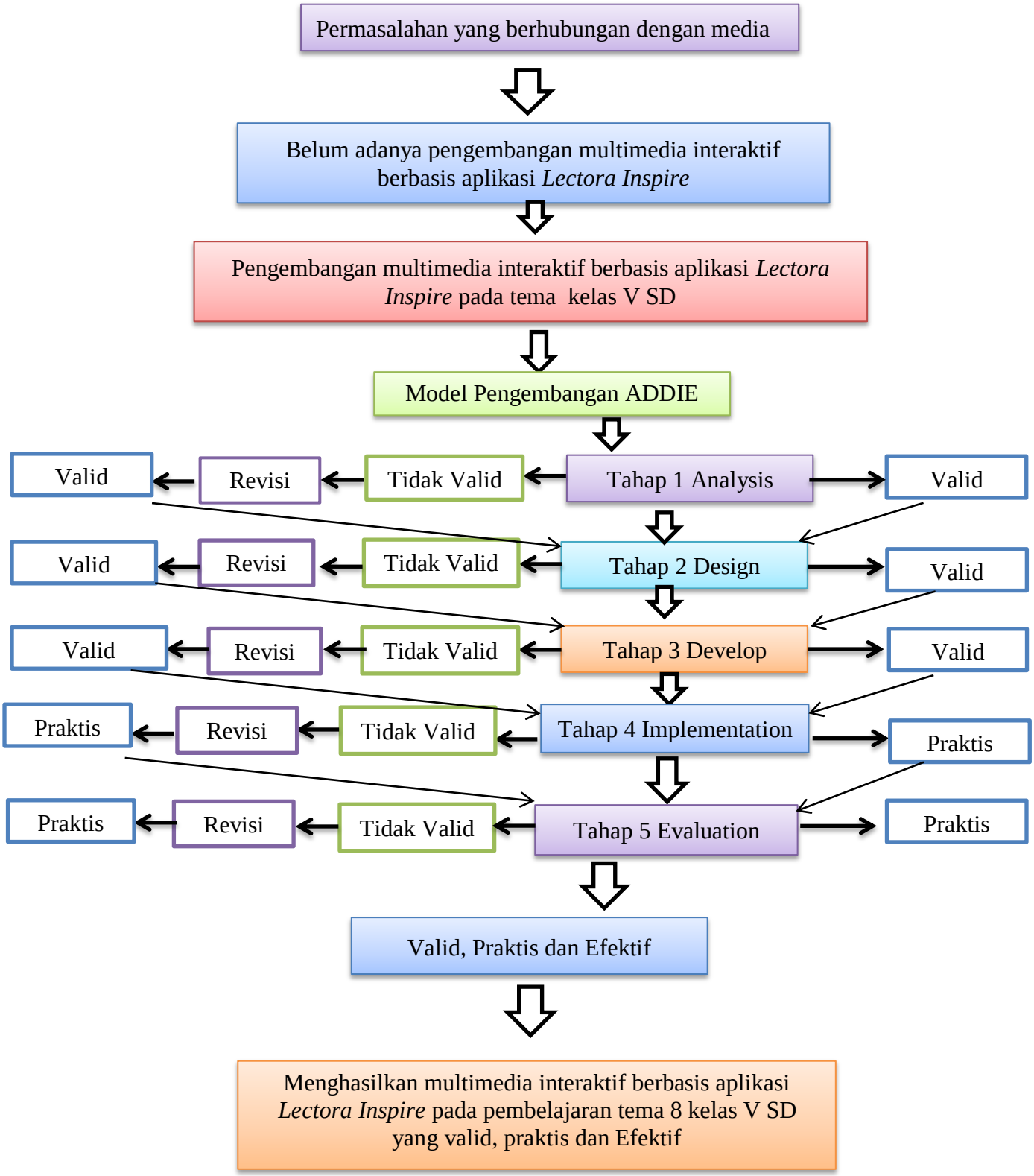
Dari permasalahan di atas, penulis menawarksn alternatif yaitu dengan mengembangkan produk berupa media pembelajaran yakni multimedia interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* . Media pembelajaran interaktif merupakan gabungan dari beberapa media seperti teks, gambar, grafik, video, animasi ataupun audio. Multimedia interaktif dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang di inginkan untuk proses selanjutnya. Multimedia Interaktif memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri. *Lectora Inspire* merupakan salah satu software yang mampu mengerjakan hal-hal yang berkaitan dengan multimedia.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif dengan berbasis aplikasi *Lectora Inspire* merupakan suatu media pembelajaran yang terdiri dari beberapa gabungan media seperti teks, audio, gambar, grafik, maupun animasi. Multimedia Interaktif berisi materi, gambar,animasi,audio, video, dan juga evaluasi. Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini diharapkan nantinya minat peserta didik untuk belajar akan terus meningkat, serta diharapkan nantinya antusiasnya anak didik dalam mengikuti pembelajaran.

Setelah multimedia interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* ini dirancang dan dikembangkan, selanjutnya adalah uji validasi oleh tim

ahli yang terdiri dari ahli materi, bahasa dan ahli media untuk melihat kelayakan dan dapat melihat kekurangan dari multimedia interaktif yang dikembangkan. Jika media pembelajaran tersebut tidak layak, maka akan diperbaiki sesuai dengan saran validator dengan tujuan menghasilkan produk yang layak atau valid. Kemudian langkah selanjutnya adalah uji coba.

Jika dalam uji coba dinyatakan bahwa media pembelajaran tersebut sudah layak digunakan, dan sudah efektif dalam proses pembelajaran maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif tersebut telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* pada materi pembelajaran. Alur dari kerangka konseptual ini dapat dilihat pada bagan berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Konseptual

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penejelasan diatas dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil uji validitas dari penelitian yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Pada Pembelajaran Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar" pada aspek materi diperoleh hasil persentase rata-rata yaitu 87,45% dengan kategori sangat valid, kemudian pada aspek media diperoleh persentase rata-rata 91,25% dengan kategori sangat valid, sedangkan pada aspek bahasa diperoleh persentase rata-rata yaitu 87,5% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan persentase rata-rata tingkat kevalidan yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* sudah valid dan layak untuk diuji cobakan di lapangan.
2. Hasil uji praktikalitas multimedia interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* yang peneliti kembangkan sudah dinyatakan praktis oleh guru dan juga peserta didik di kelas V sekolah dasar. Persentase tingkat kepraktisan di SDN 21 Pakan Sinayan adalah 94,23% untuk respon guru dan 96,38% untuk respon peserta didik, sedangkan persentase tingkat kepraktisan di SDN 16 Bansa adalah 94,23% untuk respon guru dan 95,27% untuk respon peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* sudah layak untuk digunakan di lapangan.

3. Hasil uji efektivitas multimedia interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* yang peneliti kembangkan dinyatakan efektif digunakan siswa kelas V sekolah dasar. Persentase hasil belajar siswa yaitu 88,89% meningkat, sebanyak 16 dari 18 peserta didik mengalami peningkatan, sedangkan 2 orang lagi tetap. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* sudah efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengemukakan beberapa saran, sebagai berikut :

1. Bagi guru, agar dapat menggunakan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD.
2. Bagi peneliti lain, agar mendapatka hasil yang sempurna atau yang lebih praktis dan efektif terhadap multimedia interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD lebih lanjut pada ruang lingkup sekolah yang lebih luas dengan situasi dan kondisi yang berbeda
3. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa dengan menambahkan materi-materi dari rujukan buku lain yang lebih banyak, sehingga produk yang dihasilkan lebih menambah wawasan peserta didik tentang pembelajaran yang dipelajarinya