

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI *LECTORA INSPIRE* PADA
MATA PELAJARAN BINA DIRI BAGI ANAK
TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

**NUR LIDRA ZAIS
NIM. 15004093**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

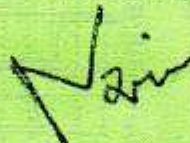
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI *LECTORA INSPIRE* PADA
MATA PELAJARAN BINA DIRI BAGI ANAK
TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB**

Nama : Nur Lidra Zais
NIP/BP : 15004093 / 2015
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2019

Disetujui Oleh :

Pembimbing



Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd
NIP. 19781129 200312 1 001

Ketua Jurusan



Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

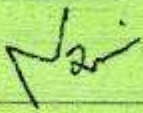
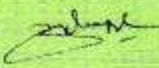

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah mempertabahkan skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan
Aplikasi *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Bina Diri bagi
Tunagrahita Ringan di SLB
Nama : Nur Lidra Zais
NIM/BP : 15004093 /2015
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2019

Tim penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd NIP. 19781129 200312 1 001	 _____
Anggota	: 1. Dra. Zuliarni, M.Pd NIP. 19590727 198503 2 001	 _____
	: 2. Dr. Ulfa Rahmi, M.Pd NIP. 19870524 201404 2 003	 _____

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Lidra Zais
NIM/BP : 15004093 /2015
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Bina Diri bagi Tunagrahita Ringan di SLB

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

Padang, Agustus 2019

Yang menyatakan



METERAI
TEMPEL
8BB8AAFF876582440
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Nur Lidra Zais
NIM. 15004093

ABSTRACT

Nur Lidra Zais. 2019. Development of interactive learning media using the *Lectora Inspire* application on self-help learning for mild mental retardation children in SLB. Essay. Faculty of Science Education. Padang State University.

Development interactive media learning using the *Lectora Inspire* application on self-help learning is one effort resolve lack of varied learning media for mild mental retardation children that causes bored and no interest children taking lessons. Development interactive learning media that includes text, images, sound and video. The purpose of developing this interactive media learning is to help children learn independently, increase interest and understanding children about subject matter.

This type of research is development research using 4D model (Four-D), that is *define, design, develop* and *desseminate*. Define stage consists of curriculum analysis, student analysis, and environmental analysis. In the design phase, the design of interactive media. The develop stage is validity test by two validators, is one material expert and one media expert, then the practicality test by mild mental retardation children of class VI at SLB Al-Azra'iyah, Payakumbuh. The last stage is disseminate interactive CD of learning media products.

The results of the media validity test are in the "**very valid**" category with a percentage of **94.28%**, the results of material validity are in the "**very valid**" category with a percentage of **91.67%** so that interactive media products can be tested. Then the results of practical test are in the "Very Practical" category with a percentage of 93,75%, so that interactive learning products are suitable for use by mild mental retardation children as learning media.

Keywords: interactive learning media, *lectora inspire*, self-help, mild mental retardation

ABSTRAK

Nur Lidra Zais. 2019. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* pada mata pelajaran bina diri bagi anak tunagrahita ringan di SLB. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* pada mata pelajaran bina diri merupakan salah satu upaya mengatasi kurangnya media belajar yang bervariasi bagi anak tunagrahita ringan yang menyebabkan kebosanan dan tidak tertariknya anak untuk mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memuat teks, gambar, suara dan video. Tujuan pengembangan media pembelajaran interaktif ini adalah untuk membantu anak belajar secara mandiri, meningkatkan daya tarik dan pemahaman anak terhadap materi pelajaran.

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4D (*Four-D*) yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), Pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*desseminate*). Tahap *define* terdiri atas analisis kurikulum, analisis siswa, dan analisis lingkungan. Pada tahap *desain* dilakukan perancangan media media interaktif. Tahap *develop* dilakukan uji validitas oleh 2 orang validator, yaitu 1 orang ahli materi dan media, kemudian uji praktikalitas dilakukan oleh anak tunagrahita ringan kelas VI di SLB Al-Azra'iyah Kecamatan Payakumbuh. Tahap terakhir adalah *desseminate* berupa CD interaktif produk media pembelajaran.

Hasil uji validitas media berada pada kategori “**Sangat Valid**” dengan persentase sebesar **94,28%**, hasil validitas materi berada pada kategori “sangat valid” dengan persentase sebesar **91,67%** sehingga produk media interaktif dapat diujicobakan. Selanjutnya hasil uji praktikalitas produk berada pada kategori “**Sangat Praktis**” dengan presentase sebesar **93,75%**, sehingga produk media pembelajaran interaktif layak digunakan oleh anak tunagrahita ringan sebagai media belajar.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, *lectora inspire*, bina diri, tunagrahita ringan

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Aplikasi Lectora Inspire pada Mata pelajaran Bina Diri bagi Anak Tunagrahita Ringan di SLB**”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam tahap penyelesaian penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, pelajaran, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd selaku Penasehat Akademik dan Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan dengan sepenuh hati kepada penulis, memberi saran, serta masukan yang sangat berarti bagi penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd, selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang atas kesempatan dan bimbingannya.
3. Ibu Dr. Abna Hidayati M.Pd, selaku sekretaris jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
4. Bapak/ibu dosen dan staf dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah berkenan memberikan bekal ilmu wawasan selama perkuliahan.
5. Bapak Septriyon Anugrah, S.Kom., M.Pd.T, selaku Validator media pembelajaran interaktif yang telah memberikan saran, arahan, dan bimbingan sehingga media interaktif yang penulis kembangkan dapat diselesaikan dengan baik.

6. Ibu Ezariati, S.Pd selaku Kepala Sekolah SLB Al-Azra'iyah Kecamatan Payakumbuh.
7. Ibu Evairianti, S.Pd selaku guru mata pelajaran bina diri serta majelis guru dan staf tata usaha di SLB Al-Azra'iyah Kecamatan Payakumbuh yang telah memberikan izin dan membantu penulis selama melakukan penelitian.
8. Kedua orang tua ku Ayahanda tercinta Nur Ikhlas dan Ibunda tercinta Ezariati S.Pd , Adikku tersayang Rahmatul Fajri dan Dina Uswatun Hasanah yang aku sayangi. Terkhusus kepada Orang tuaku terimakasih atas semua pengorbananmu yang tak ternilai harganya, yang selalu memberikan dukungan moril dan material yang tak terhingga serta senantiasa ikhlas mendoakan dan setia menerima keluh kesah ku sampai bisa menyelesaikan skripsi ini.
9. Keluarga besarku yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu, yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan sehingga aku bisa menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat terbaikku, Dinda, Reski, Putri, Wakya, Fira, Dyah dan Rezy yang selalu ada dalam suka dan duka, selalu mensupport, selalu bersama dan membantuku dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Sahabat dan teman-teman jurusan KTP teristimewa seperjuangan BP 2015 yang telah memberikan banyak kenangan terindah selama masa perkuliahan.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kesempurnaan dan masih perlu bimbingan, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang membangun dapat menjadi perbaikan dimasa yang akan datang.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, semoga bantuan yang diberikan kepada penulis dapat menjadi amal ibadah dan mendapat balsan kebaikan disisi Allah SWT Amin.

Padang, Agustus 2019

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Pengembangan	6
E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	6
F. Pentingnya Pengembangan	8
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
H. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran	11
1. Media Pembelajaran pembelajaran	11
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
b. Manfaat Media Pembelajaran	12
c. Kriteria dan Prinsip Media Pembelajaran	13
d. Fungsi Media Pembelajaran.....	16
e. Jenis-jenis media pembelajaran.....	19
2. Media Interaktif.....	20
a. Pengertian Media Interaktif.....	20
b. Karakteristik Media Interaktif	21
c. Keuntungan Media Interaktif	21
3. Lectora Inspire.....	22
a. Pengertian Lectora Inspire.....	22

b. KeunggulanLectora Inspire	23
4. Hakekat Anak Tunagrahita Ringan.....	25
a. Pengertian Anak Tunagrahita Ringan	25
b. Karakteristik Anak Tunagrahita Ringan.....	27
5. Pembelajaran Bina Diri	28
a. Pengertian Pembelajaran Bina Diri	28
b. Ruang Lingkup Bina Diri	29
c. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pembelajaran Bina diri	31
6. Validitas dan Praktikalitas.....	31
a. Validitas.....	31
b. Praktikalitas	32
B. Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Konseptual	36
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Model Pengembangan	38
C. Prosedur Pengembangan	39
D. Uji Coba Produk.....	43
E. Instrumen Pengumpulan Data	44
F. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan.....	51
a. Tahap <i>design</i> (Pendefenisian)	51
b. Tahap <i>develop</i> (Perancangan)	54
c. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	61
d. Tahap <i>Dessiminate</i> (Penyebaran).....	72
B. Revisi Produk	73
C. Pembahasan.....	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	80

B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tampilan jendela <i>Lectora Inspire 17</i>	25
2. Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) dari Pembelajaran Bina Diri	31
3. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi dan Media	45
4. Kisi-kisi Instrumen Angket Siswa	47
5. Kriteria Interpretasi Skor	50
6. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Pertama	62
7. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Kedua	64
8. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap Pertama	66
9. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap Kedua	68
10. Hasil Data Uji Coba Praktikalitas pada Siswa	70
11. Hasil Akhir Validitas dan Praktikalitas	72
12. Revisi Produk Media Pembelajaran Interaktif berdasarkan Saran dari Ahli Media	74
13. Revisi Produk Media Pembelajaran Interaktif berdasarkan Saran dari Ahli Materi	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan awal <i>Lectora Inspire 17</i>	24
2. Jendela <i>Lectora Inspire 17</i>	25
3. Kerangka Berfikir Penelitian	36
4. Prosedur penelitian pengembangan menurut model 4-D	39
5. <i>Open File Project</i>	55
6. Tampilan lembar kerja	56
7. Ganti nama folder penyimpanan media interaktif	56
8. Mengatur ukuran lembar kerja	56
9. Mengatur Tampilan <i>Background</i> Lembaran kerja	57
10. Kerangka awal pada media interaktif	57
11. Melakukan <i>Import File</i>	58
12. Tampilan lembar kerja yang sudah di rancang dengan <i>button</i> dan gambar	58
13. Tampilan lembar kerja yang berisi video, teks, dan <i>button</i>	58
14. Mengatur <i>Action</i>	59
15. Memberikan efek <i>Transition</i>	59
16. Membuat materi uji	59
17. Memilih jenis pertanyaan	60
18. Mengisi pertanyaan untuk materi uji	60
19. <i>Publishing</i>	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus.....	84
2. Flowchart	89
3. Storyboard.....	90
4. Lembaran Validasi Ahli Media.....	97
5. Lembaran Validasi Ahli Materi	103
6. Lembaran Angket Praktikalitas Siswa	109
7. Data Subjek Uji Coba	113
8. Surat Izin Penelitian dari Jurusan	114
9. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Sumatera Barat.....	115
10. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	116
11. Dokumentasi	117

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi belakangan ini berkembang dengan begitu pesatnya termasuk dalam bidang pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut guru agar dapat memanfaatkan teknologi tersebut dalam proses pembelajaran terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang berperan penting dalam proses pembelajaran.

Menurut Arsyad (2015: 2),

“Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Media juga disebut juga alat perantara atau *mediator*. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar-siswa dan isi pembelajaran”.

Media pembelajaran digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan agar tercapainya tujuan belajar. Media pembelajaran dapat membantu keefektifan proses belajar. Penggunaan media pembelajaran harus menarik, menyenangkan, dan dilengkapi dengan informasi yang sesuai dengan materi ajar. Di sisi lain media pembelajaran tersebut juga harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakter siswa.

Setiap anak memiliki kebutuhan dan karakteristik yang berbeda-beda, baik berdasarkan gaya belajar ataupun berdasarkan kekurangan yang dimiliki oleh anak termasuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Anak berkebutuhan

khusus memerlukan layanan khusus dalam hal pendidikan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan anak. Adanya gangguan kondisi mental pada anak akan mempengaruhi pemrosesan dan penerimaan informasi. Gangguan mental yang rendah pada ABK disebut juga dengan anak tunagrahita.

Menurut Abdullah (2013: 5),

“Anak tunagrahita yaitu anak yang didefinisi memiliki tingkat kecerdasan yang rendah (dibawah normal) sehingga untuk meniti tugas perkembangannya memerlukan bantuan atau layanan secara khusus, terutama dalam program pendidikan. Berdasarkan kapabilitas kemampuan yang bisa dirujuk sebagai dasar pengembangan potensi, anak tunagrahita dapat di diklasifikasikan menjadi (a) anak tunagrahita memiliki kemampuan untuk dididik dengan rentang IQ 50-75, (b) anak tunagrahita memiliki kemampuan untuk dilatih dengan rentang IQ 25-50, (c) anak tunagrahita memiliki kemampuan untuk dirawat dengan rentang IQ 25 ke bawah”.

Anak tunagrahita ringan adalah anak yang memiliki taraf intelegensi berkisar antara 50-75, dan memiliki potensi untuk menguasai mata pelajaran akademik di sekolah dasar. Kemampuan yang dapat dikembangkan, antara lain : (1) membaca, menulis, dan berhitung; (2) menyesuaikan diri dan tidak menggantungkan diri kepada orang lain; (3) keterampilan sederhana. Faktor pendukung anak tunagrahita dalam menguasai materi adalah dengan memperbanyak gambar atau visualisasi diikuti dengan suara yang bervariasi dengan mengurangi kosakata yang terlalu tinggi dan kalimat yang panjang.

Anak tunagrahita ringan kurang memiliki kemampuan dalam merespon lingkungannya, kesulitan dalam memilah dan memilih hal yang patut dan tidak patut dicontoh, kurang mampu mengontrol emosinya, dan sebagian dari mereka tidak memiliki kelainan fisik. Perlulah guru

memberikan perhatian khusus bagi anak tunagrahita ringan, salah satunya dalam pembelajaran bina diri.

Pembelajaran bina diri merupakan program khusus bagi anak tunagrahita. Pelajaran bina diri memfokuskan pada keterampilan merawat diri, keterampilan mengurus diri, keterampilan bersosialisasi, keterampilan keselamatan dan kesehatan, keterampilan bekerja dan keterampilan menggunakan waktu. Pelajaran bina diri sangat diperlukan agar anak tunagrahita bisa mandiri dan bisa beradaptasi secara baik dengan lingkungan sekitar. Guru dituntut mampu menyampaikan konsep yang sesuai agar siswa mampu memahami pembelajaran tersebut, dengan itu perlunya media belajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak tunagrahita. Media pembelajaran yang bervariasi seperti media interaktif menjadi pilihan yang tepat untuk mengajar anak tersebut. Salah satu aplikasi untuk merancang media interaktif adalah aplikasi *Lectora Inspire*.

Lectora Inspire merupakan *software* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yang berbentuk multimedia interaktif. *Lectora Inspire* memiliki fitur yang lengkap dengan mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, ke dalam presentasi yang akan dibuat sesuai kebutuhan siswa. *Lectora Inspire* juga bisa membuat tes evaluasi yang dapat dioperasikan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran, dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* dalam membuat media pembelajaran akan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari sehingga

dapat meningkatkan minat dan daya ingat siswa dalam memahami pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan penulis dan hasil wawancara dengan guru di SLB Al-Azra'iyah Kecamatan Payakumbuh, bahwa sekolah tersebut memiliki 40 siswa berkebutuhan khusus tunagrahita. Jumlah guru yang mengajar disana berjumlah 12 orang. Dalam proses pembelajaran 80% guru di sekolah tersebut masih menggunakan media sederhana untuk mengajar anak tunagrahita. Media yang selama ini digunakan adalah buku teks, gambar dan alat peraga sederhana. Belum adanya penerapan media interaktif di sekolah tersebut. Sedangkan dari hasil pengamatan dan wawancara di sekolah tersebut sudah memiliki sarana pendukung yang lengkap untuk menggunakan media interaktif, diantaranya adalah 5 buah komputer, 4 buah laptop, dan 1 infokus.

Selama ini dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan mendatangi satu persatu siswa untuk menjelaskan materi dengan berbantuan buku paket, dan media sederhana. Kurangnya media belajar yang bervariasi menjadi salah satu masalah kenapa anak tunagrahita tersebut kurang tertarik mengikuti pembelajaran, terutama dalam pelajaran bina diri yang perlu diajarkan bagi anak tunagrahita.

Dalam pembelajaran bina diri dibutuhkan media belajar yang menarik untuk meningkatkan pengetahuan dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media sederhana yang digunakan selama ini membuat siswa jenuh dan tidak memperhatikan guru, lebih tertarik dengan dunianya sendiri

bahkan berkeliaran dikelas, sehingga pada saat penerapan pembelajaran atau praktek siswa tidak bisa melakukannya dengan baik. Keterbatasan intelektual yang dimilikinya juga menjadi kendala dalam penerimaan informasi. Berbeda dengan anak di sekolah umum, dalam proses pembelajaran dihindari pemaksaan bagi anak tunagrahita untuk mengikuti pembelajaran. Jika anak tidak mau mengikuti pelajaran, maka guru tidak boleh memaksa anak tersebut untuk belajar, dengan itu perlunya media belajar yang menarik dengan penambahan gambar, audio, dan video, yaitu media interaktif. Media interaktif dirasa cocok bagi anak tunagrahita karena konten yang dimuat pada media interaktif termasuk dalam faktor pendukung anak tunagrahita untuk menguasai pembelajaran, yang nantinya akan dikurangi tulisan yang terlalu banyak atau kata-kata yang bersifat abstrak dengan berfokus pada konten gambar, audio, dan video.

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Bina Diri bagi Anak Tunagrahita Ringan di SLB”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, terdapat beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan media sederhana dalam mengajar anak tunagrahita.

2. Tidak adanya variasi media belajar bagi anak tunagrahita ringan sehingga antusias anak kurang dalam belajar.
3. Belum adanya pengembangan media interaktif bagi anak tunagrahita di sekolah tersebut.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan pada aspek-aspek berikut:

1. Bagaimana pengembangan media belajar bagi anak tunagrahita ringan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* yang valid?
2. Bagaimana pengembangan media belajar bagi anak tunagrahita ringan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* yang praktis?

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran bagi anak tunagrahita ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif yang valid dalam mata pelajaran bina diri bagi anak tunagrahita ringan.
2. Mengembangkan media pembelajaran interaktif yang praktis dalam mata pelajaran bina diri bagi anak tunagrahita ringan.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah dihasilkannya media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Lectora Inspire* pada mata pelajaran bina diri bagi anak tunagrahita yang berkualitas dan layak digunakan sebagai media belajar anak tunagrahita.

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah :

1. Dari aspek materi, media pembelajaran ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan anak tunagrahita ringan sebagai pengetahuan dalam mengembangkan diri. Konten dari media ini terdiri dari teks, gambar, audio, dan video sesuai dengan pelajaran yang diajarkan.
2. Dari aspek media, media pembelajaran ini memiliki karakteristik sebagai berikut :
 - a. Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* sebagai aplikasi utama untuk membuat media interaktif. Aplikasi *Adobe Photoshop* untuk membuat latar belakang (*background*) yang menarik, pengeditan gambar dan tulisan. Aplikasi *Adobe Premiere* untuk mengedit video dan suara.
 - b. Pada tampilan produk terdapat beberapa bagian yaitu:
 - 1) Tampilan awal produk adalah berupa judul dari media dan dilengkapi dengan tombol mulai
 - 2) Tampilan kedua berupa tampilan ajakan kepada siswa untuk memulai pembelajaran “hai.... selamat datang anak-anak, apakah kalian siap untuk memulai pelajaran?”
 - 3) Tampilan ketiga merupakan tampilan menu awal (*Home*) yang terdiri dari SK dan KD (Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar), Materi, Video Pembelajaran, Profil, Petunjuk, Mari Bernyanyi dan Keluar.

- 4) Menu “SK/KD” berisi Standar kompetensi dan kompetensi dasar yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari
- 5) Menu “Materi” berisi materi dengan beberapa pilihan yaitu makanan bergizi, penyakit, merias diri, rambu lalu lintas, dan pemeliharaan alat-alat rumah tangga. Setiap pilihan tersebut apabila di klik akan menuju halaman yang berisi materi yang diikuti dengan gambar dan video pembelajaran.
- 6) Menu “Latihan” berisi pertanyaan terkait materi yang telah diajarkan.
- 7) Menu “Profil” berisi tentang identitas perancang media.
- 8) Menu “Mari Bernyanyi” berisi tentang sebuah lagu yang berkaitan dengan materi yang nantinya akan dinyanyikan secara bersama-sama oleh siswa.
- 9) Menu “Keluar” merupakan tampilan penutup program.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* dilakukan sebagai salah satu upaya dalam memecahkan masalah dan untuk mengatasi kurangnya media belajar bagi anak tunagrahita ringan. Media yang digunakan hanya media sederhana dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat membantu dan memudahkan proses belajar anak karena dilihat dari faktor pendukung anak tunagrahita dalam menguasai materi adalah dengan memperbanyak visualisasi gambar, video, tambahan suara dan mengurangi kosakata sulit atau

kalimat yang panjang. Sesuai dengan pendapat Rini dkk (2017), karakteristik anak tunagrahita adalah kapasitas belajar untuk hal-hal yang konkrit sangat terbatas dan mengalami kesulitan dalam menangkap rangsangan. Kemudian Ramdani dan Tresnawati (2016), menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak, dengan adanya video membuat anak semakin tertarik dengan media pembelajaran. Maka media interaktif menggunakan *Lectora Inspire* ini dirasa cocok bagi anak tunagrahita dalam memahami pelajaran karena di sana memuat unsur, teks, gambar, audio, dan video yang akan memudahkan anak memahami pelajaran.

Pengembangan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada mata pelajaran bina diri ini juga sebagai upaya meningkatkan ketertarikan siswa dan pemahaman siswa dalam pelajaran bina diri, sehingga bisa membantu siswa memahami pelajaran yang nantinya bisa mengimplementasikannya secara maksimal dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media interaktif di SLB juga diharapkan dapat berguna bagi guru, sehingga dengan adanya media interaktif tersebut bisa memotivasi guru menggunakan media interaktif di setiap mata pelajaran dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran interaktif memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran yang memudahkan anak dalam belajar dan memperoleh informasi. Media pembelajaran interaktif akan membuat pelajaran lebih

menyenangkan dan efektif apalagi bagi anak tunagrahita. Namun yang menjadi permasalahan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif masih jarang digunakan pada Sekolah Luar Biasa. Akan tetapi, dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, waktu, dan biaya, maka penulis memiliki keterbatasan yaitu media yang didesain memuat materi pembelajaran dalam satu semester, kemudian pengembangan media interaktif ini hanya pada tahap validitas dan praktikalitas produk. Penulis juga membutuhkan waktu untuk memahami dan mempelajari cara menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* agar penulis bisa merancang media interaktif yang bagus dan menarik, dan pada pembuatan produk hanya melakukan sendiri, sehingga masih banyak kekurangan dalam membuat produk tersebut.

H. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran bagi anak tunagrahita dalam pembelajaran bina diri
2. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan, pertimbangan, dan suatu hal yang baru dalam menumbuh kembangkan ketertarikan siswa dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran.
3. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada program studi Teknologi Pendidikan, jenjang S1 Jurusan Kurikulum dan Teknologi pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* bagi anak tunagrahita ringan di SLB telah selesai dilakukan dan produk media interaktif dapat dimanfaatkan secara mandiri oleh siswa sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami siswa.
2. Hasil data uji validitas pada produk media pembelajaran interaktif dari aspek media menunjukkan rata-rata presentase sebesar 94,28% dan validitas materi memperoleh 91,75%, sehingga diperoleh rata-rata dari hasil validitas media dan materi adalah 93,02% dapat dikategorikan “sangat valid”.
3. Berdasarkan hasil data uji praktikalitas dengan 6 orang anak tunagrahita ringan yang terdiri dari aspek kemanfaatan, tampilan, dan penyajian memperoleh persentase sebesar 93,75%, dapat dikategorikan “sangat praktis”.
4. Berdasarkan hasil deskriptif uji validitas dan praktikalitas, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran interaktif bina diri menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* layak digunakan bagi anak tunagrahita ringan di SLB.

B. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan diatas, dianjurkan saran-saran berikut:

1. Media pembelajaran interaktif ini diharapkan bisa menjadi solusi belajar yang baik bagi anak tunagrahita ringan karena bisa digunakan secara mandiri untuk belajar dan berlatih yang tentunya tidak akan cukup selama di sekolah, dan dengan keterbatasan intelektual yang dimiliki anak tunagrahita media interaktif ini cocok digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan pelatihan kepada guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif yang nantinya dapat membantu dalam proses pembelajaran, dimana media pembelajaran interaktif bisa dijadikan media yang menyenangkan bagi anak SLB.
3. Para pengguna produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dan dapat dijadikan referensi untuk pengembangan berikutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, Nandiyah. (2013). Mengenal Anak Berkebutuhan Khusus. *Magistra (Nomor 86 Th.XXV)*, 1-9.
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar.(2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- _____. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Ashari dan Yeni. (2014). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pembelajaran PKN Untuk Menyandang Tunarungu Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*. ISSN : 2302-7339 (Vol. 11 No. 01): 1-9.
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Daryanto.(2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gavamedia
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Khusus dan Layanan Khusus. (2009). *Program Kepembinaan Diri bagi Peserta Didik Tunagrahita*, kementerian Pedidikan dan Kebudayaan: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Efendi, Mohammed. (2005). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Iswari, Mega. (2008). *Kecakapan Hidup Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Padang: UNP Press
- Kurnia, Andre. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan Software lectora inspire pada mata Pelajaran ipa kelas VII di SMP. *Skripsi*. Padang: FIP UNP.
- Kustandi, Cecepdan Sujipto, Bambang. (2011). *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Marlina. (2009). *Asesmen Pada Anak Berkebutuhan Khusus*. Padang: UNP Press.
- Mas'ud, Muhammad. (2014). *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.