

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
*LECTORA INSPIRE* MATERI FUNGSI ORGAN PERNAPASAN MANUSIA  
MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**Anggun Nofitasari**

**NPM 12144600133**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**

**2016**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
*LECTORA INSPIRE* MATERI FUNGSI ORGAN PERNAPASAN MANUSIA  
MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas PGRI Yogyakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



**Oleh:**

**Anggun Nofitasari**

**NPM 12144600133**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**

**2016**

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri Golo, dan (2) mengetahui ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri Golo Yogyakarta.

Metode pada penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Golo Yogyakarta pada semester ganjil. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Golo Yogyakarta sebanyak 29 siswa. Prosedur pengembangan: Potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba terbatas, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, dan prodak akhir. Teknik dan pengumpulan data: angket pedoman wawancara dan tes. Teknik analisis data yang digunakan: angket lembar validasi ahli materi dan ahli media menggunakan skala likert, angket respon siswa menggunakan skala Gutman, Pedoman wawancara guru menggunakan analisis deskripsi, dan tes menggunakan KKM.

Hasil penelitian (1) pengembangan ini menunjukkan bahwa produk berbasis multimedia pembelajaran interaktif ditinjau dari aspek isi, pembelajaran, tampilan dan pemrograman layak untuk digunakan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil penelitian ahli materi dengan jumlah skor 155 dengan kriteria *sangat baik*. Ahli media menilai produk dari aspek tampilan dengan jumlah skor 45 dalam kriteria *baik* dan aspek pemrograman dengan jumlah skor 59 dalam kriteria *baik*. Hasil angket respon siswa uji coba lapangan diperoleh presentase 93,10% dalam kriteria *sangat baik*. Berdasarkan hasil respon guru terhadap media pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* mudah digunakan untuk mengajar kepada anak-anak pada materi fungsi organ pernapasan manusia. (2) Hasil ketuntasan rata-rata dari nilai *pre-test* 68,10 dengan presentase 68,10% dengan kriteria *cukup*. Sedangkan rata-rata dari nilai *post-test* 81,89 dengan presentase 81,89% dalam kriteria *baik*. Dari 29 siswa, semua siswa sudah mencapai nilai KKM  $\geq 75$  dengan presentase 100% dengan kriteria *sangat baik*. Hasil angket respon siswa uji coba terbatas diperoleh presentase 92% dalam kriteria *sangat baik*.

Kata kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, *Lectora Inspire*, IPA.

## ABSTRACT

*This research aimed to determine (1) how to develop media based on Lectora Inspire on nature science subject in V class at Golo Elementary School, and (2) determine students' mastery learning after using lectora Inspire on science subject in V class at Golo Elementary School.*

*This research method was research and development (R&D). This research was conducted used Golo Elementary School in the odd semester. The subjects were 29 students. The procedure developments were: potential and problems, data collection, product design, design validation, design revisions, limited testing, product revision, field trials, product revision, and the final product. Data collection techniques: questionnaire, interview guidelines and testing. Validation analysis techniques of sheet material expert used a likert scale, students questionnaire responses used a scale Gutman, interview teachers used description analysis, and tests used minimum completeness criteria.*

*Result of this study indicated that (1) the development of instructional products based multimedia interactive learning review of content aspect, the learning, the display, and programming were usable. This is shown by the result of expert assessment of the material with an average score of 155 with very good criteria. Media experts assessed the product from the aspect of the design of the display with a score of 45 with good criteria and aspect programming with a score of 59 with good criteria. and field trials the percentage 93,10% was obtained in very good criteria. Based on the result of the teacher's response to learning media learning Lectora Inspire based was easy to use and it was appropriate, so it was worth if it was used to teach the children the material of the human respiratory organ function. (2) The average of the pres-test 68,10 with percentage 68,10% with middle criteria. While an average of 81,89 with a percentage value post-test 81,89 with good criteria. from 29 students, all students has reached the minimum criteria completeness  $\geq 75$  with a percentage of 100% with very good criteria. Result student questionnaire responses limited trial percentage 92% was obtained in very good criteria.*

*Keywords : Development, Learning Media, Lectora Inspire, Nature Science.*



**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
*LECTORA INSPIRE* MATERI FUNGSI ORGAN PERNAPASAN MANUSIA  
MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD**



Yogyakarta, 05 Agustus 2016

Dosen Pembimbing



Wahyu Kurniawati, M.Pd

NIS. 19840511 200804 2 003

**PENGESAHAN DEWAN PENGUJI SKRIPSI**




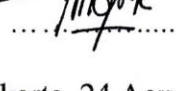
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
LECTORA INSPIRE MATERI FUNGSI ORGAN PERNAPASAN MANUSIA  
MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD**

Oleh:

**Anggun Nofitasari**



**NPM. 12144600133**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Program Studi Pendidikan Guru  
Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Yogyakarta pada  
tanggal 20 Agustus 2016  
Susunan Dewan Penguji

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua : Sigit Handoko, M.H		31/8-2016
Sekretaris : Danuri, M.Pd		31/8 2016
Penguji I : Dhiniaty Gularso, S.Si, M.Pd		31/8/2016
Penguji II : Wahyu Kurniawati, M.Pd		31/8 2016

Yogyakarta, 24 Agustus 2016

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Yogyakarta

  
Dekan  
  
Dra. Hj. Nur Wahyuni, M.A  
NIP. 19570310 198503 2 001

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Anggun Nofitasari

NPM : 12144600133

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif  
Berbasis *Lectora Inspire* Materi Fungsi Organ Pernapasan  
Manusia Mata Pelajaran IPA Kelas V SD

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini, benar-benar merupakan pekerjaan saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau hasil pemikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, 8 Agustus 2016

Yang membuat pernyataan,



Anggun Nofitasari  
NPM. 12144600133

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### ❖ Motto :

“Semakin tua semakin merunduk, merunduk karena memiliki isi bukan malu tidak memiliki isi”

(Anggun)

Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan

(Qs. Al Insyirah: 5-6)

La Tahzan Innallaha Ma'ana “Jangan bersedih, sesungguhnya Allah bersama kita

(Qs. At. Taubah: 40)

### ❖ Persembahan

- Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan hidayah-Nya untuk saya
- Kedua orang tuaku tersayang, Bapak Tri Samat & Ibu Yulianti atas doa restu, motivasi dan kasih sayang yang selalu tercurah untuk saya
- Adikku tersayang Dimas Yuwono Prastowo yang selalu mendukung dan mendo'akanku
- Kakakku tersayang Novan Yudha Pranawa yang sedang bertugas, yang selalu mendo'akanku
- Bapak & ibu dosen yang dengan ikhlas mendidik dan membimbing
- Sahabatku dan teman kos mbah Sastro Sanun yang selalu menyemangatiku
- Keluarga besar Eifouria A4-12
- Almamaterku Universitas PGRI Yogyakarta

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Materi Fungsi Organ Pernapasan Manusia Mata Pelajaran IPA Kelas V SD” ini dengan lancar. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa adanya suatu usaha maksimal, bimbingan, dan bantuan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Buchory MS, M.Pd., Rektor Universitas PGRI Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas PGRI Yogyakarta dan telah memberikan seluruh fasilitas untuk mendukung studi.
2. Dra. Hj. Nur Wahyumiani, M.A., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Dhiniaty Gularso, M.Pd., Ketua Program Studi PGSD UPY, yang telah memberikan dukungan, arahan, dan pengesahan pada skripsi ini.
4. Wahyu Kurniawati, M.Pd., Dosen pembimbing skripsi, yang telah membantu, memberikan bimbingan dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Taufik Muhtarom, M.Pd. validator yang telah membantu dalam penyusunan skripsi.

6. Hermawan Wahyu Setiadi, M.Pd. ahli media yang telah membantu dalam penyusunan skripsi.
7. Septi Suciati, S.Pd.SD. Kepala Sekolah SD Negeri Golo Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
8. Margaretha Purwani Lestari, S.Pd. ahli materi dan guru kelas V yang telah membantu dalam penyusunan skripsi.
9. Bapak dan Ibu serta keluarga yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.
10. Siswa-siswi kelas V SD Negeri Golo Yogyakarta, atas partisipasi dan bantuannya selama ini.
11. Sahabat-sahabatku kos mbah Sastro Sanun yang selalu memberikan dukungan dan motivasinya.
12. Teman-teman sekaligus keluarga besar Eifouria kelas A4-12 PGSD UPY.
13. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharap saran dan kritik yang membangun dan positif dari para pembaca dan pengguna skripsi lain. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, 8 Agustus 2016

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK .....	ii
ABSTRACT .....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
PENGESAHAN DEWAN PENGUJI SKRIPSI .....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Pengembangan .....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI .....	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Pengertian Teknologi Pendidikan.....	11
2. Media Pembelajaran .....	12
3. Multimedia Interaktif.....	35
4. <i>Lectora Inspire</i> .....	42
5. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar ...	47
6. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....	59
7. Sikap Siswa dalam menggunakan Media .....	63

B. Penelitian yang Relevan .....	63
C. Kerangka Berpikir .....	66
D. Hipotesis Penelitian .....	67
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>68</b>
A. Metode Pengembangan .....	68
B. Prosedur Pengembangan .....	70
1. Potensi dan Masalah .....	70
2. Pengumpulan Data .....	70
3. Tahap Desain Produk .....	71
4. Validasi desain .....	71
5. Revisi desain .....	71
6. Uji coba produk .....	72
7. Revisi Produk .....	72
8. Uji Coba Pemakaian .....	72
9. Revisi Produk .....	73
10. Produk Akhir .....	73
C. Uji Coba Produk .....	73
1. Desain Uji Coba .....	73
2. Subjek Uji Coba .....	74
3. Jenis Data .....	75
4. Teknik Pengumpulan Data .....	75
5. Instrumen Pengumpulan Data .....	77
6. Uji Validitas dan Reabilitas .....	82
7. Teknik Analisis Data .....	87
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN KETUNTASAN BELAJAR...</b>	<b>90</b>
A. Hasil Pengembangan .....	90
1. Potensi dan Masalah .....	90
2. Pengumpulan Data .....	90
3. Desain Produk .....	91
4. Validasi Desain .....	91
5. Revisi Desain .....	99



6. Uji coba produk .....	103
7. Revisi Produk.....	104
8. Uji Coba Pemakaian .....	105
9. Revisi Produk.....	106
10. Produk akhir.....	107
B. Hasil Ketuntasan Belajar .....	108
1. Hasil <i>Pre-test</i> .....	108
2. Hasil <i>Post-test</i> .....	109
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	112
A. Kesimpulan.....	112
1. Pengembangan Media.....	112
2. Ketuntasan Belajar Siswa .....	113
B. Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA .....	116
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Kisi- kisi Validasi Ahli Materi .....	78
Tabel 2 : Kisi- kisi Validasi Ahli Media .....	79
Tabel 3 : Kisi- kisi Angket Respon Siswa.....	80
Tabel 4 : Kisi- kisi Lembar Wawancara Guru.....	81
Tabel 5 : Kisi- kisi Soal Tes Uji Coba Soal .....	82
Tabel 6 : Hasil Pre-test Perbandingan Nilai <i>Person Correlation</i> dengan Nilai r Tabel .....	84
Tabel 7 : Hasil Post-test Perbandingan Nilai <i>Person Correlation</i> dengan Nilai r Tabel .....	85
Tabel 8 : Output Butir Soal Pilihan Ganda Pre-test pada Tabel Reability statistics .....	86
Tabel 9 : Output Butir Soal Pilihan Ganda Pre-test pada Tabel Reability statistics .....	86
Tabel 10 : Pedoman Penilaian Lembar Validasi Ahli Materi Dan Ahli Media.....	88
Tabel 11 : Pedoman Penilaian Respon Siswa.....	88
Tabel 12 : Pedoman Penilaian Ketuntasan Belajar Siswa .....	89
Tabel 13 : Validasi Ahli Materi Aspek Bagian Awal dan Bagian Isi .....	93
Tabel 14 : Validasi Ahli Materi Aspek Pembelajaran.....	94
Tabel 15 : Validasi Ahli Media Aspek Desain Tampilan.....	96
Tabel 16 : Validasi Ahli Media Aspek Pemrograman.....	98
Tabel 17 : Hasil Respon Siswa pada Uji coba Terbatas .....	104
Tabel 18 : Hasil Respon Siswa pada Uji coba Lapangan.....	105
Tabel 19 : Hasil Respon Guru pada Uji coba Lapangan .....	106
Tabel 20 : Hasil Ketuntasan Belajar Siswa pada Uji coba Lapangan .....	109

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Bagan Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif .....	41
Gambar 2 : Tampilan <i>Antarmuka Lectora</i> .....	44
Gambar 3 : Tampilan <i>Bar Menu</i> .....	44
Gambar 4 : Tampilan Pilihan <i>New Tittle</i> .....	44
Gambar 5 : Tampilan <i>Toolbar Standart</i> .....	45
Gambar 6 : Tampilan <i>Toolbar Text</i> .....	45
Gambar 7 : Tampilan <i>Toolbar Mode</i> .....	45
Gambar 8 : Tampilan <i>Toolbar Insert</i> .....	45
Gambar 9 : Tampilan <i>Toolbar Alignment</i> .....	46
Gambar 10 : Tampilan <i>Toolbar Arrow</i> .....	46
Gambar 11 : Tampilan <i>Toolbar Trapazoid, Triangle, Paralleogram</i> .....	46
Gambar 12 : Tampilan <i>Tittle Explorer</i> .....	47
Gambar 13 : Bagian-bagian Hidung .....	55
Gambar 14 : Bagian-bagian Tenggorokan .....	55
Gambar 15 : Paru-paru .....	56
Gambar 16 : Proses Pernapasan .....	57
Gambar 17 : Alur Kerangka Berpikir .....	67
Gambar 18 : Langkah-langkah Penggunaan Metode <i>Reseaarch And Development (R &amp; D)</i> .....	69
Gambar 19 : Desain Uji Coba Penelitian .....	74
Gambar 20 : Penulisan Kalimat yang Kurang Tepat (Sebelum Direvisi) .....	100
Gambar 21 : Penulisan Kalimat yang Kurang Tepat (Sesudah Revisi) .....	100
Gambar 22 : Tampilan Pemilihan Menu Sebelum Dilengkapi Tujuan Pembelajaran (Sebelum Direvisi) .....	101
Gambar 23 : Tampilan Pemilihan Menu Sesudah Dilengkapi Tujuan Pembelajaran (Sesudah Revisi) .....	101

Gambar 24 : Penambahan menu petunjuk Pengerjaan Soal (Sesudah Revisi)	102
Gambar 25 : Penambahan Keterangan pada Gambar (Sebelum Direvisi).....	102
Gambar 26 : Penambahan Keterangan pada Gambar (Sesudah Revisi) .....	103
Gambar 27 : Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	110
Gambar 28 : Bagan Perbandingan Presentase Rata-rata Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	111

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Surat Ijin Penelitian.....	119
Lampiran 2 : Lembar Validasi Silabus .....	122
Lampiran 3 : Lembar Validasi RPP .....	130
Lampiran 4 : Validasi Instrumen Ahli Materi .....	141
Lampiran 5 : Validasi Instrumen Ahli Media .....	147
Lampiran 6 : Siswa Uji Coba Tebatas .....	153
Lampiran 7 : Uji Coba Lapangan .....	158
Lampiran 8 : Lembar Validasi Intrumen Wawancara Guru .....	161
Lampiran 9 : Hasil Produk Akhir Tampilan Media Pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> Mata Pelajaran IPA Materi Fungsi Organ Pernapasan Manusia .....	164
Lampiran 10 : Uji Coba <i>Pre-test</i> .....	169
Lampiran 11 : Uji Coba <i>Post-test</i> .....	188
Lampiran 12 : Soal <i>Pre-test</i> Uji Coba Lapangan .....	205
Lampiran 13 : Soal <i>Post-test</i> Uji Coba Lapangan .....	210
Lampiran 14 : Daftar Nilai dan Post-test .....	219
Lampiran 15 : Dokumentasi .....	222

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan zaman di era globalisasi saat ini dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi sudah sedemikian berkembang pesatnya, terbukti dari kemajuan IPTEK dalam setiap aspek kehidupan masyarakat yang banyak memberikan kemudahan akan pemenuhan kebutuhan dengan menghadirkan berbagai inovasi-inovasi terbaru. Sebagai warga negara kita tidak dapat menutup diri dengan adanya perkembangan IPTEK, jika menolak perkembangan yang ada justru akan menjadikan semakin tertinggal jauh dengan negara lain.

Pembukaan UUD 1945 menyatakan bahwa salah satu tujuan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Pemerintah melakukan berbagai upaya agar tujuan tersebut dapat tercapai, salah satunya yaitu di bidang pendidikan. Undang-undang No. 20 pasal 1 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Perbaikan mutu pendidikan akan berdampak terhadap perkembangan pembangunan bangsa karena sumber daya manusia merupakan faktor penting dalam memperbaiki kondisi dan situasi suatu bangsa. Guru merupakan

pemegang peran penting dalam hal ini, selain tugas utamanya mengajar guru juga dituntut untuk mendidik para siswa-siwnya agar tidak hanya pintar di akademisnya, namun dapat diimbangi dengan sikap dan keterampilannya. Hal ini diharapkan agar menjadi generasi yang punya kekuatan spiritual, cerdas dan tanggap terhadap perkembangan yang ada.

Salah satu karakteristik pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah merangsang siswa untuk menemukan sendiri konsep yang dipelajari. Durukan (2011:102) berpendapat bahwa kurikulum baru berpusat memerlukan penggunaan strategi, metode dan teknik sesuai dengan pendekatan konstruktivis dan melibatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan salah satu karakteristik pembelajaran KTSP tersebut, maka metode pembelajaran yang digunakan harus mampu membimbing siswa agar mencapai standar kompetensi yang diharapkan dengan menemukan sendiri konsep yang dipelajari.

Ketuntasan belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri sering tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Hal ini bisa diakibatkan siswa merasa jenuh pada proses penyampaian materi pembelajaran di kelas, sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru tersebut. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar di alami oleh guru yang masih kurang dalam memberikan

variasi dalam gaya mengajarnya. Peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran berbasis konvensional. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru, siswa dapat berjalan dengan baik.

Kenyataan dilapangan proses pembelajaran yang ada selama ini belum optimal karena pembelajaran masih bersifat *teacher center* sehingga siswa hanya duduk diam dan mendengarkan materi dari guru. Pembelajaran yang sering dilakukan oleh guru jarang sekali melibatkan media pembelajaran, selama ini guru hanya menggunakan media papan tulis dalam proses pembelajaran. Guru dalam proses pembelajaran sangat aktif tetapi justru sebaliknya siswanya sangat pasif, menerima dan mengikuti penjelasan guru. Pembelajaran yang seperti ini akan mengakibatkan perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa rendah. Guru sebagai pentransfer ilmu harus mamahami kejenuhan-kejenuhan para siswanya dalam pembelajaran. Salah satu kejenuhan siswa adalah pada penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Media yang digunakan pada umumnya merupakan media cetak biasa seperti buku paket, LKS, papan tulis serta media gambar dan media-media yang bersifat dua dimensi lainnya.

Pengenalan komputer pada kemajuan IPTEK saat ini bagi anak-anak begitu penting untuk masa depannya. Hal ini dibuktikan dengan banyak anak usia Sekolah Dasar yang sangat tertarik untuk bermain *game online* dan



aplikasi-aplikasi komputer lainnya daripada bermain kelereng dan layang-layang. Mata pelajaran komputer juga telah dijadikan tambahan di SD yang memiliki kualitas mutu pendidikan yang tinggi, yang sudah menerapkannya. Keuntungan yang didapatkan khususnya bagi dunia pendidikan sendiri, banyak hal pekerjaan yang dibantu oleh komputer, mulai dari menyetik, berhitung, *browsing* dari internet, dan yang tidak kalah penting adalah bagi seorang guru dalam menciptakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, yang akan ditunjukkan untuk mempermudah siswanya dalam meningkatkan pemahaman materi pelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajarannya.

Pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan pengembangan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer yang memungkinkan terciptanya multimedia pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif melalui CD pembelajaran. Muatan materi yang disertai gambar dan audio melalui CD pembelajaran interaktif, mampu menyajikan materi dengan lebih jelas dan akan menarik perhatian siswa. Menurut Daryanto, (2013:51) multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), merupakan mata pelajaran yang banyak tidak disukai siswa-siwi Sekolah Dasar (SD). Hal ini dikarenakan materi yang ada di dalamnya banyak hafalan serta memerlukan visualisasi berupa gambar-gambar agar memudahkan dalam memahami

materi kepada siswanya. Berdasarkan hasil observasi peneliti di SD Golo Yogyakarta pada siswa kelas V dan wawancara dengan wali kelas diperoleh informasi bahwa prestasi belajar IPA masih rendah. Rendahnya ketuntasan belajar IPA siswa dapat dilihat dari hasil ketuntasan nilai tahun semester yang lalu yang hanya mencapai 43,3% siswa mencapai KKM (Ketuntasan Kriteria Minimal) yaitu 75, yaitu sebanyak 13 siswa dari 30 siswa.

Pemenuhan kebutuhan dalam proses pembelajaran seperti ini, sebagai seorang guru yang berwawasan luas dan selalu *up to date* terhadap perkembangan siswanya serta perkembangan zaman. Seharusnya seorang guru telah paham bahwa para siswa akan lebih tertarik jika media pembelajaran yang digunakan merupakan multimedia interaktif berbasis komputer dalam bentuk CD pembelajaran. CD pembelajaran interaktif ini nantinya akan menjadi suplemen bagi siswa dalam belajar diluar pemberian materi di kelas oleh guru. Suplemen ini dapat diterapkan saat siswa telah selesai materi di kelas. Suplemen pembelajaran berupa CD Pembelajaran interaktif ini dapat digunakan di sekolah bahkan di rumah. Oleh karena itu, peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran menggunakan komputer berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang mudah dipahami siswa. *Lectora Inspire* merupakan *Software* yang dapat digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif. Salah satu keunggulan *Lectora* ialah bagi seorang guru atau pengajar, keberadaan *Lectora Inspire* dapat memudahkan membuat media pembelajaran (Mas'ud, 2014:3).

Alasan peneliti memilih media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* agar menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak hanya bersifat satu arah, di dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk mampu memainkan tombol-tombol pada aplikasi komputer serta masih teruji pengetahuan yang dimilikinya untuk menjawab soal-soal yang ada dan akan diketahui skor perolehannya. Media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* di sini sebuah media yang memuat fitur-fitur materi seperti; petunjuk penggunaan, SK/KD serta indikator-indikator pencapaian proses belajar, materi inti, dan evaluasi. Berkaitan dengan fitur-fitur yang telah disediakan di program pembelajaran *Lectora Inspire*, nantinya siswa tinggal meng-klik maka di dalam fitur materi akan muncul keterangan berupa gambar-gambar dan penjelasan materi yang akan dipelajari yaitu mata pelajaran IPA semester I, kelas V materi “Fungsi Organ Pernapasan Manusia”. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer menggunakan *Lectora Inspire* ini agar peserta didik mampu mengembangkan daya pikir siswa dari desain yang menarik dengan peran-peran visual berupa gambar. Siswa juga berlatih berpikir kritis dalam proses pembelajaran karena dalam hal ini pembelajaran menjadi *student center* dan guru dapat menganalisis kemampuan siswanya.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. kurang terampilnya guru dalam mengadakan variasi, sehingga siswa merasa jenuh dalam proses pembelajaran di kelas
2. masih minimnya pengetahuan guru mengenai media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang dapat dikembangkan untuk menunjang proses belajar mengajar.
3. kesulitan siswa dalam memahami pelajaran karena guru masih cenderung menggunakan model konvensional dalam menyampaikan materi.
4. ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V masih rendah.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka perlu diadakan pembatasan masalah agar penelitian ini lebih fokus dan mendalam dalam menjawab permasalahan yang ada. Peneliti memfokuskan kepada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri Golo, pada materi “Fungsi Organ Pernapasan Manusia”.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka didapat rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media berbasis *Lectora Inspire* IPA kelas V SD Negeri Golo?
2. Bagaimanakah ketuntasan siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* IPA kelas V SD Negeri Golo?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* IPA kelas V SD Negeri Golo.
2. Mengetahui ketuntasan belajar siswa setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* IPA kelas V SD Negeri Golo.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun kegunaan penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Sebagai referensi bagi kegiatan penelitian pengembangan dengan menggunakan program *Lectora Inspire*.

- b. Melalui media pembelajaran multimedia interaktif sebagai suatu langkah dalam melaksanakan pembaharuan pembelajaran IPA khususnya kelas V Sekolah Dasar menjadi lebih menarik, menyenangkan dan bermutu.
  - c. Memberikan kontribusi pemikiran dalam mengembangkan multimedia pembelajaran, khususnya pemanfaatan multimedia dalam pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif.
2. Manfaat praktis
- a. Bagi Guru
    - 1) Sebagai media pembelajaran baru untuk memudahkan guru dalam menyampaikan mata pelajaran IPA kepada siswa.
    - 2) Sebagai referensi guru untuk mengembangkan media pembelajaran baru dalam membantu mengajarkan mata pelajaran IPA menjadi pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan dan bermutu.
  - b. Bagi Siswa
    - 1) Memudahkan siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPA.
    - 2) Sebagai pengalaman belajar baru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran IPA.
  - c. Bagi Sekolah
    - 1) Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
    - 2) Untuk meningkatkan wawasan dalam bidang teknologi pembelajaran khususnya pemanfaatan multimedia interaktif bagi tenaga edukatif dalam meningkatkan profesionalisme guru dan tenaga pendidik yang lain.

### **G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran media pembelajaran yang berupa:

1. media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dalam pembelajaran IPA kelas V SD dengan materi fungsi organ pernapasan manusia.
2. tampilan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* berisi daftar menu pendahuluan; profil penulis, menu, dan evaluasi.
3. media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dalam pembelajaran mata pelajaran IPA kelas V SD dengan materi fungsi organ pernapasan manusia yang memenuhi aspek kelayakan isi. Kebahasaan, penyajian, kemudahan pengoperasian, dan evaluasi pembelajaran.