

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN IPA PADA SISWA KELAS 4 SD NEGERI 4 BARENGLOR
TAHUN PELAJARAN 2023 / 2024**

SKRIPSI

Untuk Menyusun Skripsi S1 Dalam Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Pada Universitas Widya Dharma



Diajukan Oleh:

DWI MARYANI
NIM. 2301070022

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA
KLATEN
2024**

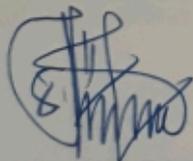
HALAMAN PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN IPA PADA SISWA KELAS 4 SD NEGERI 4 BARENGLOR
TAHUN PELAJARAN 2023 / 2024

Diajukan oleh
Dwi Maryani
NIM. 2301070022

Telah disetujui pembimbing untuk dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Widya Dharma Klaten

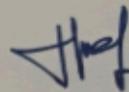
Tanggal : 6 Agustus 2024

Pembimbing I



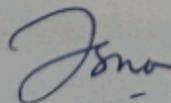
Sri Suwartini, S.Pd., M.Pd
NIK. 690 516 367

Pembimbing II



Putri Zudhah Ferryka, S.Pd., M.Pd
NIK. 690 516 366

Mengetahui,
Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Isna Rahmawati, S.Th.L., M.Pd

NIK. 690 516 368

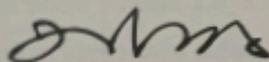
HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN IPA PADA SISWA KELAS 4 SD NEGERI 4 BARENGLOR
TAHUN PELAJARAN 2023 / 2024

Diajukan oleh
Dwi Maryani
NIM. 2301070022

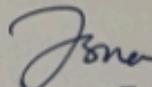
Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Widya Dharma Klaten
Tanggal : 6 Agustus 2024

Ketua



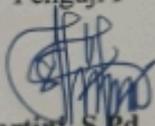
Prof. Dr.D.B. Putut Setiyadi, M. Hum.
NIP. 19600412 198901 1 001

Sekretaris



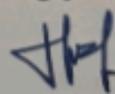
Isna Rahmawati, S.Th.I., M.Pd
NIK. 690 516 368

Penguji I



Sri Suwartini, S.Pd., M.Pd.
NIK. 690 516 367

Penguji II



Putri Zudhah Ferryka, S.Pd., M.Pd
NIK. 690 516 366

Disahkan Oleh,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr.D.B. Putut Setiyadi, M. Hum.
NIP. 19600412 198901 1 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dwi Maryani
NIM : 2301070022
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas 4 SD Negeri 4 Barenglor Tahun Pelajaran 2023 / 2024

Adalah benar – benar karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal – hal yang bukan merupakan karya saya dalam skripsi ini telah diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam Daftar Pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari skripsi ini.

Klaten, Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



(Dwi Maryani)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ni kupersembahkan kepada :

1. Ibuku tercinta, terimakasih atas doa, motivasi, nasehat dan kasih sayang yang diberikan selama ini;
2. Alm. Bapak, semoga Allah menempatkan di Surga-Nya;
3. Suamiku tercinta, Nanang Krisna Yuwono terimakasih doa dan suportnya;
4. Anak – anakku ku tersayang, Adhyaksa Mahardika Yuwono dan Ganendra Febrieazka Yuwono, kalianlahlah penyemangat mama
5. Ibu mertua, terimakasih atas doa, motivasi, dan nasehatnya;
6. Kakak adik tersayang, terimakasih atas motivasinya selama ini;
7. Teman–teman seangkatan dan seperjuangan, PPPK, terimakasih atas kekompakan dan semangatnya;
8. Kepada semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa saya sebutkan satupersatu, saya persembahkan Skripsi ini untuk kalian.

HALAMAN MOTTO

*“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”
(QS. Al Insyirah:5)*

*“Waktu bagaikan pedang, jika kamu tidak memanfaatkannya dengan baik, maka ia akan memanfaatkamu”
(HR Muslim)*

*“Kebaikan itu terdapat dalam 5 hal ; merasa cukup, menahan diri untuk menyakiti, mencari perkara yang halal, takwa, dan yakin kepada Allah”
(Imam Syafi’i)*

*“Tidak ada kehilangan yang paling menyedihkan di dunia ini selain kehilangan kejujuran, harga diri, dan martabat”
(Tere Liye)*

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPA pada Siswa Kelas 4 SD Negeri 4 Borenglor Tahun Pelajaran 2023/2024". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma, Klaten.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr.D.B. Putut Setiyadi, M. Hum selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten.
2. Sri Suwartini, S. Pd., M.Pd dan Putri Zudhah Ferryka, S.Pd., M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
3. Isna Rahmawati, S.Th.I., M.Pd selaku Sekretaris Penguji yang telah membantu memberikan catatan saat ujian.
4. Seluruh dosen dan staf di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten yang telah memberikan ilmu dan dukungan selama masa studi.

5. Kepala Sekolah, guru, dan siswa kelas 4 SD Negeri 4 Barenglor yang telah memberikan izin dan berpartisipasi dalam penelitian ini.
6. Orang tua, keluarga, dan sahabat yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan karya ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak yang berkepentingan.

Klaten, Juli 2024



Dwi Maryani

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | iii |
| HALAMAN MOTTO | iv |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR TABEL..... | x |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xii |
| ABSTRAK | xiii |
| <i>ABSTRACT</i> | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 7 |
| C. Pembatasan Masalah | 8 |
| D. Rumusan Masalah | 8 |
| E. Tujuan Penelitian..... | 9 |
| F. Manfaat Penelitian | 9 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 12 |
| A. Tinjauan Pustaka | 12 |
| 1. Media Pembelajaran Interaktif..... | 12 |
| 2. <i>Software Lectora Inspire</i> | 15 |
| B. Keaslian Penelitian..... | 18 |
| C. Kerangka Berpikir..... | 20 |
| D. Hipotesis Penelitian..... | 22 |

| | |
|---|----|
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 25 |
| A. Pendekatan Penelitian | 25 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian..... | 25 |
| C. Objek Penelitian..... | 26 |
| D. Design Penelitian | 26 |
| E. Subjek Uji Coba Produk | 27 |
| F. Instrumen Penelitian..... | 28 |
| 1. Instrumen Lembar Validasi | 28 |
| 2. Instrumen Lembar Kepraktisan..... | 32 |
| G. Teknik Pengumpulan Data | 35 |
| 1. Data Lembar Validasi | 35 |
| 2. Data Lembar Kepraktisan | 36 |
| H. Teknik Analisis Data | 36 |
| 1. Analisis Data Hasil Validasi..... | 36 |
| 2. Analisis Data Hasil Kepraktisan | 39 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 41 |
| A. Hasil Penelitian | 41 |
| 1. <i>Analysis</i> | 41 |
| 2. <i>Design</i> | 43 |
| 3. <i>Development</i> | 52 |
| 4. <i>Implementation</i> (Implementasi) | 65 |
| 5. <i>Evaluate</i> (Evaluasi) | 69 |
| B. Pembahasan..... | 71 |
| 1. Proses pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Pada Siswa Kelas 4 Sd Negeri 4 Barenglor..... | 71 |
| 2. Tahap pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Pada Siswa Kelas 4 Sd Negeri 4 Barenglor..... | 72 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN | 78 |
| A. Simpulan | 78 |

| | |
|---------------------|----|
| B. Saran..... | 78 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 80 |
| LAMPIRAN..... | 82 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1 Aspek dan Indikator Uji Kepraktisan Lembar Angket Siswa | 26 |
| Tabel 2 Aspek dan Indikator Uji Kepraktisan Lembar Angket Guru | 27 |
| Tabel 3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi | 35 |
| Tabel 4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media | 36 |
| Tabel 5 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Kepraktisan Siswa | 37 |
| Tabel 6 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Kepraktisan Guru | 38 |
| Tabel 7 Kategori Lembar Validasi | 39 |
| Tabel 8 Kategori Lembar Kepraktisan | 40 |
| Tabel 9 Kategori Kevalidan Media Pembelajaran | 43 |
| Tabel 10 Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran | 44 |
| Tabel 11 Lembar Validasi Ahli Materi yang Digunakan | 65 |
| Tabel 12 Lembar Validasi Ahli Materi Media Pembelajaran | 66 |
| Tabel 13 Lembar Validasi Ahli Media yang Digunakan | 67 |
| Tabel 14 Lembar Validasi Ahli Media Media Pembelajaran | 68 |
| Tabel 15 Rata-Rata Gabungan Ahli Materi dan Ahli Media | 68 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1 Halaman Pembuka | 42 |
| Gambar 2 Halaman Menu Utama | 42 |
| Gambar 3 Halaman Pendahuluan | 43 |
| Gambar 4 Halaman Petunjuk | 44 |
| Gambar 5 Halaman Kompetensi | 45 |
| Gambar 6 Halaman Menu Materi | 46 |
| Gambar 7 Halaman Materi Pertemuan 1 | 47 |
| Gambar 8 Halaman Materi Pertemuan 2 | 48 |
| Gambar 9 Halaman Menu Latihan | 49 |
| Gambar 10 Halaman Latihan | 50 |
| Gambar 11 Halaman Pembuka | 51 |
| Gambar 12 Halaman Pendahuluan | 52 |
| Gambar 13 Halaman Petunjuk Penggunaan Media | 53 |
| Gambar 14 Halaman Menu Utama | 53 |
| Gambar 15 Tampilan Halaman Kompetensi Dasar | 54 |
| Gambar 16 Tampilan Halaman Indikator dan Tujuan Pertemuan 1 | 54 |
| Gambar 17 Tampilan Halaman Menu Materi | 55 |
| Gambar 18 Tampilan Halaman Latihan 1 | 56 |
| Gambar 19 Tampilan Halaman Latihan 2 | 56 |
| Gambar 20 Tampilan Halaman Latihan 3 | 57 |
| Gambar 21 Tampilan Halaman Latihan 4 | 57 |
| Gambar 22 Kegiatan Uji Coba di SD N 4 Klaten | 64 |
| Gambar 23 Grafik respon siswa terhadap media pembelajaran | 66 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Gambar Design Aplikasi Media Pembelajaran Lectora Inspira | 81 |
| Lembar validasi Ahli Materi | 85 |
| Lembar validasi Ahli Media | 94 |
| Data Uji Kepraktisan | 100 |

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas 4 SD Negeri 4 Barenglor Tahun Pelajaran 2023 / 2024

Dwi Maryani
dmaryanee@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk siswa kelas 4 di SD Negeri 4 Barenglor pada tahun pelajaran 2023/2024. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan bahwa pembelajaran IPA di kelas 4 masih didominasi oleh metode ceramah yang kurang menarik bagi siswa, sehingga berpotensi menurunkan minat dan hasil belajar mereka.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4 SD Negeri 4 Barenglor yang berjumlah 30 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan tes hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Validitas media pembelajaran interaktif ini dinilai oleh ahli materi dan ahli media dengan hasil yang sangat baik. Praktikalitas media dinilai berdasarkan respon guru dan siswa dengan hasil yang menunjukkan kemudahan penggunaan dan kejelasan instruksi. Efektivitas media pembelajaran ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif ini dibandingkan dengan sebelum penggunaannya.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas 4 SD Negeri 4 Barenglor. Media ini direkomendasikan untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Kata Kunci: pengembangan media pembelajaran, interaktif, Ilmu Pengetahuan Alam

Development of Interactive Learning Media in Science Subjects for 4th Grade Students of SD Negeri 4 Barenglor in the 2023/2024 Academic Year

Dwi Maryani
dmaryanee@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop interactive learning media in Natural Sciences (IPA) subjects for grade 4 students at SD Negeri 4 Barenglor in the 2023/2024 school year. The background of this study is based on initial observations showing that science learning in grade 4 is still dominated by lecture methods that are less interesting for students, thus potentially reducing their interest and learning outcomes.

This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model consisting of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were 30 grade 4 students of SD Negeri 4 Barenglor. Data collection was carried out through observation, interviews, questionnaires, and learning outcome tests.

The results of the study showed that the interactive learning media developed met the criteria for validity, practicality, and effectiveness. The validity of this interactive learning media was assessed by material experts and media experts with very good results. The practicality of the media was assessed based on teacher and student responses with results showing ease of use and clarity of instructions. The effectiveness of learning media is shown by a significant increase in student learning outcomes after using this interactive learning media compared to before its use. The conclusion of this study is that the interactive learning media developed can increase students' interest and learning outcomes in science subjects in grade 4 of SD Negeri 4 Barenglor. This media is recommended for use in the learning process as an effort to improve the quality of science learning in elementary schools.

Keywords: development of learning media, interactive, Natural Sciences

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di abad 21 saat ini sudah tidak dapat dibendung meski dengan berbagai alasan. Anak-anak hingga orang tua tidak dapat lepas dari adanya teknologi. Sesuai dengan julukannya, abad 21 disebut sebagai masa pengetahuan atau *knowledge age* (Robbia & Fuadi, 2020). Di masa ini, teknologi telah merambah pada beberapa aspek kehidupan. Dampak negatif hadirnya teknologi juga sudah mulai terasa karena semakin banyak manusia yang menyalah gunakan untuk hal-hal yang kurang baik. Namun terlepas dari semua itu, sisi positif tampaknya juga tidak kalah memberi dampak besar pada aspek kehidupan. Salah satu aspek yang merasakan adanya perkembangan teknologi adalah pendidikan.

Pendidikan adalah sarana penting dalam meningkatkan suatu sumber daya manusia (SDM) untuk memastikan sebuah kemajuan masyarakat di dalam suatu bangsa. Pendidikan ialah upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, dan karakter), pikiran dan tumbuh anak dalam rangka kesempurnaan hidup dan kelarasan dengan dunianya (Saidah, 2016). Melalui pendidikan budi pekerti, manusia di indonesia diharapkan memiliki karakter yang kuat dan mampu bersaing dengan SDM negara lain. Pendidikan abad ke-21 mengintegrasikan kecakapan yang dimiliki siswa, diantaranya kecakapan

pengetahuan, kecakapan keterampilan, kecakapan sikap, dan kecakapan penguasaan teknologi informasi dan komunikasi, Kemdikbud (dalam Ramdani et al., 2019). Tuntutan jaman yang semakin ketat dalam pendidikan menjadikan guru sebagai ujung tombak terdepan hadirnya pengetahuan dituntut untuk selalu *upgrade* ilmu demi menjaga kualitas pendidikan.

Guru yang memiliki peran sentral dalam dunia pendidikan diharapkan mampu mentransfer ilmu pengetahuan dengan baik sehingga tujuan pendidikan yang berkualitas tercapai. Selain itu, guru juga diharapkan memiliki kemampuan untuk menginspirasi dan membimbing siswa secara holistik. Proses pembelajaran tidak hanya sebatas mentransfer fakta dan konsep, tetapi juga melibatkan pembentukan karakter, keterampilan sosial, dan semangat keberanian. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang tepat untuk membantu guru dalam menjalankan tugasnya. Metode pembelajaran adalah deskripsi lingkungan pembelajaran yang meliputi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, peran guru dan siswa, alat dan bahan yang digunakan, pengaturan ruang belajar (Joice et al., 2019). Pemilihan metode pembelajaran yang sesuai menjadi kunci keberhasilan dalam mentransfer ilmu pengetahuan dan membentuk karakter siswa secara efektif. Berbagai metode pembelajaran seperti ceramah, diskusi, praktikum, proyek, dan pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan oleh guru sesuai dengan konteks dan tujuan pembelajaran.

Dalam suatu metode pembelajaran dibutuhkan sebuah perantara atau pengantar untuk menyampaikan pesan atau materi yang akan dikomunikasikan yang disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam proses belajar mengajar (Sadiman, et al., 2019). Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi antara lain adalah fungsi penyampaian informasi, fungsi reinforcement, fungsi stimulasi, fungsi motivasi, fungsi individualisasi (Dayton et al., 2020). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan menyediakan berbagai bentuk dukungan visual, auditif, dan interaktif. Salah satu media pembelajaran yang saat ini banyak digunakan di sekolah-sekolah adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi. Penggunaan media berbasis teknologi mampu meningkatkan kemampuan dan kecakapan peserta didik untuk memahami pembelajaran dibandingkan tanpa adanya media dan menggunakan pendekatan ceramah saja (Faradita, 2020).

Media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kurikulum yang ditetapkan oleh kementerian. Sebuah media pembelajaran belum tentu cocok diterapkan pada suatu kurikulum ketika dalam perjalanannya ternyata tidak dapat dilihat output terbaik seperti yang diharapkan oleh guru pemangku mata pelajaran.1Terlebih, Indonesia selalu berupaya memperbaiki kualitas pendidikan dengan cara meluncurkan berbagai terobosan kurikulum baru. Hadirnya “Kurikulum Merdeka” di tingkat Sekolah Dasar (SD) tentu membawa

tantangan baru bagi guru SD dalam mengembangkan media pembelajaran yang tepat. Guru SD perlu menjalin keterhubungan yang erat antara media pembelajaran yang mereka kembangkan dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka. Hal ini mencakup penggunaan media pembelajaran yang mendorong kemandirian siswa, penerapan pembelajaran berbasis masalah, dan penekanan pada pengembangan keterampilan.

Dengan memahami perubahan kurikulum dan meresponsnya melalui pengembangan media pembelajaran yang sesuai, guru dapat menjadi agen perubahan yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia. Ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, responsif, dan sesuai dengan tuntutan perkembangan pendidikan. Pembelajaran dapat dilakukan baik di lembaga formal maupun informal. Pendidikan formal dapat diperoleh oleh peserta didik melalui berbagai tingkat pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga tingkat tinggi. Sekolah Dasar termasuk dalam kategori pendidikan formal karena menyediakan berbagai mata pelajaran seperti Matematika, IPA, IPS, Kewarganegaraan, Pendidikan Jasmani, dan Seni Budaya. Contohnya, mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar merupakan bagian dari kurikulum yang membahas ilmu pengetahuan alam dan lingkungan sekitarnya. Materi sains juga diajarkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA).

Pada masa kemerdekaan, sains dinamakan ilmu pasti yang kemudian berubah menjadi IPA untuk tingkat SD (Abidin Y, 2017). Pada pembelajaran

IPA, siswa dituntut untuk mampu mempelajari diri sendiri, alam sekitar, serta mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-harinya (Putra, 2018). Dalam mengikuti pembelajaran IPA, tentu tidak semua siswa dapat tertarik, namun banyak juga yang merasa bosan karena tidak sesuai dengan *passion* yang dimiliki. Sebagaimana kita tahu bahwa mata pelajaran IPA tidak hanya berhenti sampai di SD, namun tetap ada di jenjang SMP, SMA bahkan sampai pada kuliah ketika seseorang mengambil jurusan eksakta. Untuk itu diperlukan strategi supaya dalam menyampaikan mata pelajaran IPA dapat diterima dengan mudah.

SD Negeri 4 Barenglor merupakan salah satu Sekolah Dasar yang berada di wilayah Kabupaten Klaten yang terakreditasi “A” dan merupakan sekolah yang menerapkan kurikulum merdeka di kelas IV. Meskipun pihak sekolah telah menyediakan *LCD* proyektor dan sarana pendukung lainnya, pembelajaran yang dilakukan masih sebatas menggunakan *white board*. Penggunaan media oleh guru dinilai belum mencapai tingkat efektivitas yang optimal, sebab belum berhasil membangkitkan ketertarikan penuh siswa terhadap informasi atau materi yang diajarkan.

Dalam pembelajaran IPA, siswa kurang memperoleh pemahaman yang memadai terhadap materi yang disajikan dan cenderung merasa bosan ketika hanya diminta untuk fokus tanpa mendapatkan *feedback* atau respons yang bagus, hal ini disebabkan oleh kurang meratanya perhatian yang diberikan oleh guru. Implikasi dari kondisi tersebut adalah, pembelajaran IPA di SD Negeri 4

Barenglor tidak berjalan dengan optimal. Hal tersebut dapat dilihat dari output yang diperoleh di kelas.

Berdasarkan data nilai kelas 4, untuk pelajaran IPA rata-rata hanya sebesar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni sebesar 75. Berdasarkan paparan dari beberapa alasan tersebut, peneliti menyimpulkan perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif yang harus dilakukan demi tercapainya target yang telah ditentukan. Media pembelajaran interaktif dapat membuat siswa lebih nyaman dalam mengikuti sistem pembelajaran, selain itu melalui media yang interaktif siswa akan lebih tertarik dan tidak bosan dalam mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru mata pelajaran IPA.

Media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan di dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang memanfaatkan software *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* adalah sebuah perangkat lunak (*software*) yang dirancang untuk membantu pembuat konten *e-learning* dalam mengembangkan modul pembelajaran interaktif dan multimedia. *Software* ini dikembangkan oleh Trivantis Corporation di Tahun 1999. *Lectora Inspire* memberikan kemampuan kepada pengguna untuk membuat materi pembelajaran online dengan berbagai fitur seperti teks, gambar, audio, video, uji coba, dan elemen interaktif lainnya. Seiring waktu, Trivantis terus melakukan pembaruan dan peningkatan pada *Lectora Inspire* untuk memenuhi tuntutan pasar dan mengikuti perkembangan teknologi *e-learning*. Peningkatan fitur seperti integrasi dengan berbagai sistem manajemen pembelajaran (LMS), pustaka

aset, dan editor yang lebih canggih terus diperkenalkan. Pada tahun 2019, *e-Learning Brothers* mengakuisisi Trivantis Corporation, termasuk Lectora dan Lectora Inspire. Akuisisi ini dapat memengaruhi arah pengembangan dan strategi pemasaran Lectora Inspire di masa mendatang.

Lectora Inspire dapat dengan mudah dipelajari dan diimplementasikan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman tingkat lanjut atau penggunaan coding dalam proses pembuatannya. Sehingga, menurut peneliti hal ini memberikan kemudahan bagi para guru dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari penelitian yang dilakukan antara lain adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran IPA di kelas 4 SD Negeri 4 Barenglor masih didominasi oleh metode ceramah yang kurang menarik bagi siswa, sehingga dapat mengurangi minat dan hasil belajar mereka.
2. Keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
3. Diperlukan pengembangan media pembelajaran yang interaktif untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif bagi siswa kelas 4 SD Negeri 4 Barenglor

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini membatasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada mata pelajaran IPA kelas 4 di SD Negeri 4 Barenglor. Fokus penelitian adalah pada peningkatan efektivitas dan motivasi pembelajaran serta desain instruksional yang efektif dalam konteks tersebut. Dalam hal ini, pengembangan media pembelajaran difokuskan pada penyusunan materi yang menarik dan interaktif, serta metode penyampaian yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar. Selain itu, penelitian ini juga mempertimbangkan aspek kemudahan penggunaan media oleh guru dan siswa, serta kesesuaian konten dengan kurikulum yang berlaku. Dengan demikian, diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dan memotivasi mereka untuk lebih antusias dalam mempelajari mata pelajaran IPA.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada mata pelajaran IPA pada kelas 4 SD Negeri 4 Barenglor.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah disampaikan, tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan *Software Lectora Inspire* dalam mata pelajaran IPA pada kelas 4 SD Negeri 4 Barenglor.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif diharapkan mampu memberikan manfaat antara lain adalah sebagai berikut.

1) Manfaat Teoritis

- a. memberikan kontribusi untuk memahami sejauh mana efektivitas media pembelajaran dengan *software Lectora Inspire* dalam meningkatkan proses pembelajaran.
- b. Membantu dalam pemahaman lebih lanjut mengenai faktor-faktor psikologis dan teori motivasi yang mendasari peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa ketika menggunakan media tersebut.
- c. Memberikan pemahaman desain instruksional yang efektif. Hal ini mencakup pertimbangan teoritis terkait struktur pembelajaran, presentasi informasi, dan penggunaan interaktivitas.

2) Manfaat Praktis

- a) Bagi Guru:

- Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih mudah dan jelas, sehingga meminimalisir kesalahpahaman dan memaksimalkan pemahaman siswa.
- Penggunaan media pembelajaran dapat menghilangkan kebosanan dan meningkatkan antusiasme siswa dengan menghadirkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.
- Media pembelajaran yang siap pakai dapat membantu guru menghemat waktu dan tenaga dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran.
- Guru dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih mudah dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran yang efektif.

b) Bagi Siswa

- Media pembelajaran dapat membantu siswa mempelajari materi secara lebih mudah dan mendalam dengan menghadirkan informasi dalam format yang lebih menarik dan mudah dipahami.
- Media pembelajaran yang interaktif dan engaging dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

- Media pembelajaran dapat digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri di luar kelas, sehingga meningkatkan kemandirian dan tanggung jawab belajar mereka.
- Dengan memahami materi dengan lebih baik dan memiliki motivasi belajar yang tinggi, siswa berpotensi untuk mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi.

c) Bagi Sekolah

- Meningkatkan mutu pendidikan: Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan di sekolah, sehingga meningkatkan mutu pendidikan yang ditawarkan.
- Meningkatkan prestasi belajar siswa: Dengan meningkatnya kualitas pembelajaran, prestasi belajar siswa secara keseluruhan juga berpotensi untuk meningkat.
- Meningkatkan efisiensi pembelajaran: Media pembelajaran dapat membantu sekolah menghemat waktu dan biaya dalam proses pembelajaran, meningkatkan efisiensi pengelolaan sumber daya.
- Meningkatkan daya saing sekolah: Sekolah yang menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan efektif akan lebih kompetitif dibandingkan dengan sekolah lain.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji validasi media pembelajaran dengan bantuan *software Lectora Inspire* yang dirancang memperoleh nilai rata-rata ahli materi 85,1% dan termasuk kategori “sangat valid”. Nilai rata-rata gabungan ahli materi dan ahli media memperoleh nilai 85,05% termasuk dalam kategori “sangat valid”. Selain itu, penilaian angket respon guru mendapatkan nilai 85% sehingga termasuk dalam kriteria “praktis” dan nilai rata-rata penilaian dari angket respon siswa sebesar 68% dan 20% dengan kriteria “praktis” dan “sangat praktis”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan *software Lectora Inspire* pada mata pelajaran IPA untuk kelas 5 di SD N 4 Bareng Lor Klaten Utara dapat dinyatakan teruji kevalidan dan kepraktisannya.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, saran yang dapat diberikan supaya produk pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan secara optimal antara lain adalah sebagai berikut.

1. Pelajari cara pengoperasian *software Lectora Inspire* melalui modul, sehingga pengajar lebih fleksibel dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
2. Siapkan alternatif perangkat lain dan media pembelajaran cadangan untukantisipasi ketika terjadi gangguan teknis yang tidak diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Robbia, H., & Fuadi, N. (2020). Perkembangan Teknologi dan Pengaruhnya di Abad 21. *Jurnal Teknologi dan Masyarakat*, 12(2), 45-58.
- Saidah, N. (2016). *Pendidikan Karakter: Teori dan Praktik di Sekolah*. Pustaka Pelajar.
- Ramdani, D., & et al. (2019). Integrasi Kecakapan Abad ke-21 dalam Kurikulum Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 12-24.
- Joice, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2019). *Models of Teaching*. Pearson Education.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2019). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Press.
- Dayton, D., & others. (2020). *Media Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Penerbit Universitas Terbuka.
- Faradita, L. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di Sekolah-sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 78-85.
- Abidin, Y. (2017). *Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*. Refika Aditama.
- Putra, D. P. (2018). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar: Teori dan Praktik*. Pustaka Pelajar.
- Kholis, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Lectora Inspire Pada Kompetensi Dasar Memahami Spesifikasi Dan Karakteristik Kayu Siswa Kelas X DPIB Di SMKN 11 Malang. *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan*, 7(1), 45-56.

- Octavina, M. T., & Susanti. (2020). Pengembangan Media Interaktif Program Lectora Inspire Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Kelas XI Akuntansi Dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi dan Bisnis*, 8(2), 120-135.
- Latifah, S., Yuberti, & Argestiana, V. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(2), 150-165.
- Fleming, N. D. (2015). *Teaching and Learning Styles: VARK Strategies*. New Zealand: Christchurch.
- Riyana, C. (2016). *Pengantar Teknologi Pendidikan*. Alfabeta.
- Piaget, J. (2020). Intellectual Evolution from Adolescence to Adulthood. *Human Development*, 15(1), 1-12.
- Komalasari, K. (2013). *Pengembangan Model Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.