PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *LECTORA INSPIRE* PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA KELAS V SD SWASTA ADICITA MULIA

SKRIPSI

OLEH
MAHMUDAH
F1081191042

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *LECTORA INSPIRE* PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA KELAS V SD SWASTA ADICITA MULIA

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Melaksanakan Penelitian pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

OLEH
MAHMUDAH
F1081191042

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *LECTORA INSPIRE* PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA KELAS V SD SWASTA ADICITA MULIA

MAHMUDAH
NIM F1081191042

Disetujui Oleh

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Hery Kresnadi, M. Pd	**Rio Pranata, M. Pd**
NIP. 196110251987031003	**NIP. 198810052019031010**

Disahkan Oleh

Dekan FKIP Universitas Tanjungpura

Dr. Ahmad Yani, M. Pd
NIP. 196604011991021001

Lulus Tanggal: 14 November 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *LECTORA INSPIRE* PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA KELAS V SD SWASTA ADICITA MULIA

SKRIPSI

MAHMUDAH
NIM F1081191042

Disetujui Oleh

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Hery Kresnadi, M. Pd	**Rio Pranata, M. Pd**
NIP. 196110251987031003	**NIP. 198810052019031010**

Penguji I	Penguji II
Dr. Hj. Siti Halidjah, M. Pd	**Dyoty Auliya Vilda Ghasya, M. Pd**
NIP. 197205282002122002	**NIP. 19922071192019032024**

Mengetahui

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dyoty Auliya Vilda Ghasya, M. Pd
NIP. 19922071192019032024

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Mahmudah

NIM : F1081191042

Jurusan/ Prodi : Pendidikan Dasar/ Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

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

Pontianak, 14 November 2024

Yang membuat pernyataan



Mahmudah

F1081191042

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire pada materi Sistem Pernapasan Manusia untuk siswa kelas V SD yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design*, *Development*, dan *Implementation* dengan pendekatan metode campuran (*mixed methode*). Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Swasta Adicita Mulia Pontianak yang berjumlah 23 orang. Media pembelajaran yang dikembangkan diuji kelayakannya melalui validasi oleh ahli media, ahli materi, dan diujicobakan kepada siswa untuk mengetahui respon mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain (rancangan awal) media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* memperoleh nilai 0,93 dikriteriakan "Validitas Sangat Tinggi", kelayakan produk yang dikembangkan memperoleh nilai 1.00 diukur dari aspek desain dan materi yang dikriteriakan "Validitas Sangat Tinggi", serta respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan "Sangat Baik" dengan presentase 87,13%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada materi Sistem Pernapasan Manusia yang dikembangkan ini layak digunakan dengan validitas dangat tinggi dan memperoleh respon yang sangat baik dari peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Interaktif, *Lectora Inspire*, Sistem Pernapasan Manusia

MOTTO

”Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

-QS. Al-Baqarah, 2: 286-

”Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

-QS. Al-Insyirah, 94: 6-

”Dan aku menyerahkan urusanku kepada Allah”

-QS. Al-Ghafir, 40: 44-

”Terlambat bukan berarti gagal, cepat bukan berarti hebat. Terlambat bukan menjadi alasan untuk menyerah, setiap orang memiliki proses yang berbeda. Percaya proses itu yang paling penting, karena Allah telah mempersiapkan hal baik dibalik kata proses yang kamu anggap rumit”

-Edwar Satria-

PERSEMBAHAN

Dengan penuh syukur atas Rahmat Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ibu dan Ayah, orang tua terhebat yang selalu menjadi penyemangat saya. Sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia, yang tak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan dukungan dalam bentuk apapun demi tercapai semua keinginan dan cita-cita anaknya. Terimakasih untuk semua do'a dan dukungan Ibu dan Ayah sampai saya bisa berada di titik ini. Sehat selalu, tolong hiduplah lebih lama lagi.
2. Diri sendiri, terimakasih karena telah mampu bertahan dan berjuang sampai di titik ini. Semoga selalu diberikan kemudahan dan diiringi ridho Allah dalam setiap langkah kedepannya. Selamat terbang lebih tinggi untuk diriku tercinta.
3. Yang tersayang, saudara-saudariku, terima kasih telah membantu, memberikan dukungan, do'a, dan kasih sayang kepada saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Terakhir untuk Almamater Universitas Tanjungpura Pontianak.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SD Swasta Adicita Mulia". Shalawat teriring salam semoga selalu tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Tujuan penyusunan skripsi ini diajukan sebagai syarat awal untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak.

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bimbingan, saran, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terima kasih terutama kepada Bapak Drs. Hery Kresnadi, M.Pd. selaku pembimbing pertama dan Bapak Rio Pranata, M.Pd. selaku pembimbing kedua. Selain itu, ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada:

1. Dr. Ahmad Yani T., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh perkuliahan di Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.
2. Dr. Hairida, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.
3. Rio Pranata, M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.
4. Dyoty Auliya Vilda Ghasya, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.
5. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura yang telah membimbing dan memberikan ilmu maupun keterampilan selama perkuliahan.

6. Kepala Sub Bagian Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
7. Kepala Tata Usaha Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura yang telah memberikan bantuan administrasi yang diperlukan.
8. Kepala Sekolah Dasar Swasta Adicita Mulia Pontianak yang telah mengizinkan sekolah tersebut dijadikan sebagai tempat untuk melakukan penelitian.
9. Guru wali kelas V Sekolah Dasar Swasta Adicita Mulia Pontianak yang telah bersedia untuk memberikan informasi yang diperlukan dalam penelitian ini.
10. Siswa kelas V Sekolah Dasar Swasta Adicita Mulia Pontianak yang telah bersedia untuk berpartisipasi dan memberikan informasi yang diperlukan dalam penelitian ini.
11. Comdev & Outreaching Universitas Tanjungpura dan Ditjen Belmawa Kemenristekdikti yang telah membantu peneliti secara finansial dengan memberikan beasiswa bidikmisi dan bantuan dana penelitian.
12. Orang tua tercinta yang telah melahirkan dan merawat, mendidik, memberikan cinta dan kasih sayang, dan mendukung peneliti hingga saat ini serta yang selalu mendoakan kebaikan kepada anaknya.
13. Keluarga besar dan saudara kandung yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan terhadap peneliti untuk mendapatkan pendidikan setinggi-tungginya.
14. Aldi wahyuda yang selalu membantu, memberikan dukungan dan motivasi dalam setiap proses penelitian dan penulisan skripsi hingga selesai.
15. Teman-teman “Lulus Bareng” dan sahabat “The Wings” yang selalu mendukung, membantu dan memberikan masukan selama penulisan skripsi ini.
16. Teman-teman seangkatan S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
17. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini terdapat kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik, saran, dan masukan

dari semua pihak yang membaca guna memperbaiki dan menyempurnakan skripsi ini. Semoga segala bantuan yang diberikan menjadi catatan amal dan semoga selalu mendapat keberkahan dan diberikan kesehatan oleh Allah subhanahu Wa Ta'ala. Aamiin.

Pontianak, 14 Oktober 2024
Peneliti

Mahmudah
F1081191042

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Permasalahan dan Rumusan Masalah 5
C. Tujuan Penelitian 6
D. Manfaat Penelitian 7
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 9
F. Terminologi (Peristilahan) 10
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR 14
A. Kajian Teori 14
1. Media Pembelajaran 14
2. *Lectora Inspire* 29
3. Sistem Pernapasan Manusia 38
4. Penelitian yang Relevan 49
B. Kerangka Berfikir 55
BAB III METODE PENELITIAN 59
A. Pendekatan dan Metode Pengembangan 59
B. Prosedur Pengembangan 61
1. Tahap *Analisys* (Analisis) 61
2. Tahap *Design* (Desain) 62
3. Tahap *Development* (Pengembangan) 64
4. Tahap *Implementation* (Impelemntasi) 65
C. Jenis Data 67
D. Teknik Pengumpulan Data 68
1. Wawancara 69

2. Kuesioner 69
E. Instrumen Pengumpulan Data 70
1. Pedoman Wawancara 70
2. Kuesioner 71
F. Teknik Analisis Data 76
1. Data Kualitatif 76
2. Data Kuantitatif 77
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 81
A. Hasil Penelitian 81
1. Tahap *Analisys* (Analisis) 81
2. Tahap Design (Desain) 94
3. Tahap *Development* (Pengembangan) 105
4. Tahap Implementation (Implementasi) 128
B. Pembahasan 130
1. Kebutuhan yang Mendorong Dilakukannya Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada Materi Sistem Pernapasan Manusia 130
2. Kelayakan Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada Materi Sistem Pernapasan Manusia 133
3. Tingkat Kelayakan Produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada Materi Sistem Pernapasan Manusia 134
4. Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada Materi Sistem Pernapasan Manusia 138
C. Keterbatasan Penelitian 140
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 141
A. Kesimpulan 141
B. Saran 142
DAFTAR PUSTAKA 144
LAMPIRAN 149

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Organ dan fungsi organ pernapasan manusia 44
Tabel 2.2 Penelitian yang relevan 53
Tabel 3.1 Kisi-kisi instrument wawancara 70
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrument kuesioner kebutuhan guru 71
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrument kuesioner kebutuhan peserta didik 73
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrument kuesioner validasi kelayakan rancangan desain 73
Tabel 3.5 Kisi-kisi instrument kuesioner kelayakan produk diukur dari aspek desain 74
Tabel 3.6 Kisi-kisi instrument kuesioner kelayakan produk diukur dari aspek materi 74
Tabel 3.7 Kisi–kisi instrument kuesioner tanggapan peserta didik 75
Tabel 3.8 Kisi–kisi instrument kuesioner tanggapan peserta didik 76
Tabel 3.9 Matriks tabulasi kelayakan Gregory……..…… 78
Tabel 3.10 Tabulasi silang kelayakan Gregory dengan dua penilai 78
Tabel 3.11 Kriteria kelayakan media pembelajaran interaktif..... 79
Tabel 3.12 Skala kriteria interpretasi respon peserta didik 80
Tabel 4.1 Hasil wawancara kepada guru kelas V 81
Tabel 4.2 Capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran 86
Tabel 4.3 Hasil kuesioner kebutuhan guru 87
Tabel 4.4 Hasil kuesioner kebutuhan peserta didik terhadap 91
Tabel 4.5 Hasil validasi rancangan desain 99
Tabel 4.6 Hasil validasi produk berdasarkan aspek desain tahap pertama 119
Tabel 4.7 Hasil validasi produk berdasarkan aspek desain tahap kedua 121
Tabel 4.8 Hasil validasi produk berdasarkan aspek materi tahap pertama 123
Tabel 4.9 Hasil validasi produk berdasarkan aspek materi tahap kedua 124
Tabel 4.11 Revisi produk berdasarkan aspek materi 128
Tabel 4.12 Hasil uji coba kelompok kecil 129
Tabel 4.13 Hasil uji coba kelompok besar 130

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berfikir 58
Gambar 3.1 Tahap-tahap penelitian pengembangan model ADDIE 60
Gambar 4.2 Perbandingan halaman masuk sebelum dan sesudah perbaikan .. 101
Gambar 4.3 Perbandingan slide sebelum dan sesudah perbaikan audio/music 102
Gambar 4.4 Perbaikan rancangan desain dengan menambahkan profil pengembang..... 104

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Bantuan Pra-Riset 149
Lampiran 2 Surat KeteranganTelah Melakukan Pra-Riset..... 150
Lampiran 3 Kisi-kisi Kuesioner Wawancara 151
Lampiran 4 Hasil Wawancara Pra-Riset 152
Lampiran 5 Kisi-kisi Kuesioner Kebutuhan Guru 156
Lampiran 6 Hasil Kuesioner Kebutuhan Guru 158
Lampiran 7 Kisi-kisi Kuesioner Kebutuhan Peserta Didik..... 160
Lampiran 8 Rekapitulasi Hasil Kuesioner Kebutuhan Peserta Didik 161
Lampiran 9 Kisi-kisi Soal Latihan 162
Lampiran 10 Butir Soal Latihan..... 166
Lampiran 11 Kisi-kisi Soal Evaluasi..... 169
Lampiran 12 Butir Soal Evaluasi 173
Lampiran 13 Surat Permohonan Validasi Ahli Pertama..... 178
Lampiran 14 Surat Permohanan Validasi Ahli Kedua..... 179
Lampiran 15 Storyboard Rancangan Desain/ Rancangan Awal Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada Materi Sistem Pernapasan Manusia 180
Lampiran 16 Kisi-Kisi Kuesioner Validasi Kelayakan Rancangan Desain 199
Lampiran 17 Lembar Kuesioner Validasi Kelayakan Rancangan Desain..... 200
Lampiran 18 Hasil Kuesioner Validasi Kelayakan Rancangan Desain Oleh Validator Ahli Pertama 202
Lampiran 19 Hasil Kuesioner Validasi Kelayakan Rancangan Desain Oleh Validator Ahli Kedua 204
Lampiran 20 Kisi-Kisi Kuesioner Validasi Kelayakan Produk Diukur Dari Aspek Desain 206
Lampiran 21 Lembar Kuesioner Validasi Kelayakan Produk Diukur Dari Aspek Desain 207
Lampiran 22 Hasil Kuesioner Validasi Kelayakan Produk Diukur Dari Aspek Desain Tahap Ke-1 Oleh Validator Ahli Pertama 210
Lampiran 23 Hasil Kuesioner Validasi Kelayakan Produk Diukur Dari Aspek Desain Tahap Ke-1 Oleh Validator Ahli Kedua..... 213
Lampiran 24 Hasil Kuesioner Validasi Kelayakan Produk Diukur Dari Aspek Desain Tahap Ke-2 Oleh Validator Ahli Pertama 216
Lampiran 25 Hasil Kuesioner Validasi Kelayakan Produk Diukur Dari Aspek Desain Tahap Ke-2 Oleh Validator Ahli Kedua..... 219
Lampiran 26 Kisi-Kisi Kuesioner Validasi Kelayakan Produk Diukur Dari Aspek Materi 222
Lampiran 27 Lembar Kuesioner Validasi Kelayakan Produk Diukur Dari Aspek Materi 223

Lampiran 28 Hasil Kuesioner Validasi Kelayakan Produk Diukur Dari Aspek Materi Tahap Ke-1 Oleh Validator Ahli Pertama 225
Lampiran 29 Hasil Kuesioner Validasi Kelayakan Produk Diukur Dari Aspek Materi Tahap Ke-1 Oleh Validator Ahli Kedua 227
Lampiran 30 Hasil Kuesioner Validasi Kelayakan Produk Diukur Dari Aspek Materi Tahap Ke-2 Oleh Validator Ahli Pertama 229
Lampiran 31 Hasil Kuesioner Validasi Kelayakan Produk Diukur Dari Aspek Materi Tahap Ke-2 Oleh Validator Ahli Kedua 231
Lampiran 32 Surat Tugas 233
Lampiran 33 Surat Izin Riset 234
Lampiran 34 Surat Keterangan Telah Melakukan Riset 235
Lampiran 35 Uji Coba Kelompok Kecil 236
Lampiran 36 Uji Coba Kelompok Besar..... 237
Lampiran 37 Kisi-kisi Kuesioner Respon Peserta Didik 238
Lampiran 38 Lembar Kuesioner Respon Peserta Didik..... 239
Lampiran 39 Rekapitulasi Hasil Kuesioner Respon Peserta Didik Kelompok Kecil 243
Lampiran 40 Rekapitulasi Hasil Kuesioner Respon Peserta Didik Kelompok Besar..... 243
Lampiran 41 Tampilan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia..... 244

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era revolusi industri 4.0 membawa banyak perubahan di berbagai bidang kehidupan, salah satunya pada bidang pendidikan. Perubahan pada bidang pendidikan ini menciptakan tantangan-tantangan baru dalam proses pembelajaran. Menurut UU Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menjelaskan bahwa kompetensi utama guru meliputi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Hal ini terintegrasi dalam kompetensi guru yang seharusnya mampu memahami kompetensi dan karakter peserta didik di era digital serta kemampuan ICT (*Information and Commucation Technology*).

Pengaruh dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada bidang pendidikan yaitu sangat memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar jarak jauh, sehingga pembelajaran tidak hanya sebatas proses belajar mengajar dalam kelas. Selain itu, pembelajaran dapat dilakukan secara fleksibel dan mandiri karena peserta didik dapat belajar apa saja, dimana saja dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan dan keinginan mereka (Kresnadi & Pranata, 2020). Hal ini membuat peran guru sedikit mengalami pergeseran sebab guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk merespon maraknya perkembangan teknologi agar tidak terseret arus globalisasi yang memicu degredasi mutu pendidikan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada bidang pendidikan menuntut guru yang berperan sebagai pendidik untuk menguasai pengetahuan teknologi. Hal ini, selaras dengan prinsip *Technological Pedagogic and Content Knowledge* (TPACK) yang dikemukakan oleh Mishra dan Koehler (2006) yang mana guru perlu menguasai tiga jenis kemampuan utama, yaitu pengetahuan teknologi, pengetahuan pedagogis, dan pengetahuan konten/materi (Koehler, Mishra, Kereluik, Shin, & Graham, 2014). Guru juga harus lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan perkembangan TIK sebab sering terjadi tenaga pendidik kalah cepat dengan derasnya arus kemajuan teknologi (Yaumi, 2018). Inovasi dan kreativitas yang dapat guru lakukan sebagai pemanfaatan perkembangan teknologi yaitu dengan membuat media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*.

Media pembelajaran merupakan alat perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Oleh karena itu, guru dan peserta didik tidak dapat dipisahkan dari media pembelajaran karena media pembelajaran dapat membuat guru menjadi lebih proaktif dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik sehingga tercipta suasana pembelajaran yang kondusif, aktif dan menyenangkan yang pada akhirnya dapat memfasilitasi siswa untuk mengakses dan memperoleh keterampilan, ilmu pengetahuan dan teknologi dari sumber belajar dan mendapatkan hasil belajar yang optimal (Ramadan, Kresnadi, & Halidjah, 2023). Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik dan membantu peserta didik agar lebih mudah memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit

(Rustandi, Asyril, & Hikma, 2020). Selain itu, untuk menarik perhatian peserta didik diperlukannya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi karena penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Widiasih, Widodo, & Kartini, 2017). Penggunaan media pembelajaran pada saat ini tidak hanya harus menarik, tetapi juga harus sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan pasar agar lulusan yang dihasilkan dapat mengikuti perkembangan zaman. Sebab era revolusi industri 4.0 mengaruskan peserta didik siap menghadapi pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu bersaing di dunia kerja nanti (Yaumi, 2018).

Berdasarkan pengalaman praktek, permasalahan yang ada di SD Swasta Adicita Mulia adalah jarang digunakannya media pembelajaran berbasis teknologi dan media yang digunakan tidak beragam, hanya menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Hal ini membuat peserta didik menjadi jenuh karena penggunaan media yang sama secara terus-menurus. Peneliti melakukan pengamatan lebih lanjut melalui wawacara pra-penelitian dengan wali kelas V di SD Swasta Adicita Mulia, didapatkan informasi bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, informasi dan komunikasi belum dilakukan secara optimal. Guru biasanya hanya menggunakan buku, papan tulis, dan memberikan *worksheet* serta sesekali menggunakan media pembelajaran berbasis *Microsoft PowerPoint*. Persentase penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi hanya mencapai 15% - 25% dalam satu semester.

Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu mengatasi masalah tersebut. Salah satu *software* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis TIK adalah *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* merupakan salah satu perangkat lunak (*software*) multimedia yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Dalam program *Lectora Inspire*, materi dapat diajarkan dengan tampilan yang menarik karena terdapat gambar, video singkat serta game sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dengan tujuan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi yang diajarkan.

Media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* memiliki keunggulan, diantaranya adalah mudah digunakan (*user friendly*), mendukung konten multimedia (audio, visual, audio-visual) dan tidak memerlukan akses internet secara terus-menerus karena media yang dihasilkan berupa *output* yang dapat disimpan di laptop, komputer, maupun *smartphone*. Hal ini memungkinkan terjadinya pembelajaran jarak jauh dan mandiri oleh peserta didik. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* ini dibuat semenarik mungkin agar peserta didik tertarik dan senang untuk belajar.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* sangat membantu peserta didik dalam memahami materi sistem pernapasan yang tidak dapat dilihat secara langsung. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Mita Putri Ani (2021) mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dihasilkan bahwa media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* memenuhi kriteria sangat valid dengan persentase 93% dan memenuhi kriteria

sangat praktis dengan persentase 93%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* layak untuk digunakan. Penelitian lain yang dilakukan oleh Susi Santi Tinus, dkk (2021) yang menggunaan aplikasi *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menunjukkan skor rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 53,10 dan post-test 78,81 serta hasil perhitungan uji-t yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 dengan taraf signifikan 5% yang berarti penggunaan aplikasi *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, terdapat kesenjangan antara tuntutan perkembangan TIK terhadap guru dan peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran di SD Swasta Adicita Mulia yang belum optimal dalam memanfaatkan perkembangan TIK. Oleh sebab itu, peneliti perlu melakukan penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai pemanfaatan TIK dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SD Swasta Adicita Mulia".

B. Permasalahan dan Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang, permasalahan umum dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif

berbasis *Lectora Inspire* yang layak digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran materi Sistem Pernapasan Manusia kelas V sekolah dasar?". Untuk lebih jelasnya, pemasalahan dalam penelitian ini dirumuskan dalam sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan yang mendorong dilakukannya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada materi Sistem Pernapasan Manusia kelas V SD Swasta Adicita Mulia Pontianak?
2. Bagaimana kelayakan desain atau rancangan awal media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang dihasilkan pada materi Sistem Pernapasan Manusia kelas V SD Swasta Adicita Mulia Pontianak?
3. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang dikembangkan pada materi Sistem Pernapasan Manusia kelas V SD Swasta Adicita Mulia Pontianak diukur dari aspek desain dan materi?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang dikembangkan pada materi Sistem Pernapasan Manusia kelas V SD Swasta Adicita Mulia Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang layak digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran materi Sistem

Pernapasan Manusia kelas V sekolah dasar. Adapun tujuan khusus dari penelitian yang dilakukan ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan yang mendorong dilakukannya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada materi Sistem Pernapasan Manusia kelas V SD Swasta Adicita Mulia Pontianak.
2. Menganalisis tingkat kelayakan desain atau rancangan awal media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang dihasilkan pada materi Sistem Pernapasan Manusia kelas V SD Swasta Adicita Mulia Pontianak.
3. Menganalisis tingkat kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang dikembangkan pada materi Sistem Pernapasan Manusia kelas V SD Swasta Adicita Mulia Pontianak diukur dari aspek desain dan materi.
4. Menganalisis respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang dikembangkan pada materi Sistem Pernapasan Manusia kelas V SD Swasta Adicita Mulia Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka dalam penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat positif dari pentingnya kegunaan suatu media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Berikut adalah manfaat yang diharapkan dari penelitian yang dilaksanakan:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Sebagai landasan pemikiran untuk penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti-peneliti lain maupun oleh peneliti sendiri.

b. Sebagai rujukan kepada masyarakat maupun peneliti dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* ini dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran secara mandiri dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dengan lebih menyenangkan.

b. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi dalam memecahkan permasalahan kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

c. Bagi Peneliti

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* ini berguna untuk mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama menjadi mahasiswa di perguruan tinggi dan sebagai referensi bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* adalah sebagai berikut:

a. Media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada materi Sistem Pernapasan Manusia kelas V SD Swasta Adicita Mulia yang dikembangkan layak digunakan.

b. Media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspir* pada materi Sistem Pernapasan Manusia kelas V SD Swasta Adicita Mulia yang dikembangkan dapat menjadi alternatif dalam memecahkan permasalahan mengenai media pembelajaran yang digunakan tidak beragam dan penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi belum optimal di sekolah.

c. Media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada materi Sistem Pernapasan Manusia kelas V SD Swasta Adicita Mulia memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri.

2. Keterbatasan Pengembangan

a. Pengembangan media pembelajaran yang dilaksanakan terbatas hanya pada materi Sistem Pernapasan Manusia.

b. Media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada materi Sistem Pernapasan Manusia yang dikembangkan terbatas hanya untuk android.

c. Media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada materi Sistem Pernapasan Manusia yang dikembangkan tidak memuat game karena layanan *flash player* telah ditutup secara resmi pada tahun 2020 sehingga tidak bisa digunakan.

d. Model penelitian pengembangan ADDIE yang digunakan hanya meliputi empat tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, dan *implementation*.

F. Terminologi (Peristilahan)

Untuk memberikan pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini, perlu diberikan batasan istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan suatu proses mendesain rancangan media pembelajaran menggunakan perangkat lunak (*software*) *Lectora Inspire*, kemudian merealisasikan rancangan tersebut ke dalam bentuk aplikasi sebagai produk yang dihasilkan. Selanjutnya, dilakukan penelitian terhadap hasil produk yang digunakan

dalam pembelajaran yang diharapkan dapat membantu kegiatan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif pada penelitian ini adalah media pembelajaran yang dapat memberikan *feedback*/umpan balik ketika pengguna sedang mengoperasikan media pembelajaran tersebut sehingga memudahkan kegiatan pembelajaran.

Umpan balik tersebut berupa:

a. Sebelum masuk ke program media pembelajaran, pengguna terlebih dahulu mengisi identitas yang berupa nama dan kelas, jika pengguna tidak mengisi identitas tersebut maka akan ada pesan untuk pengguna agar mengisi identitasnya dengan benar.
b. Ketika pengguna mengklik gambar yang ada di media pembelajaran, maka akan muncul penjelasan mengenai gambar tersebut.
c. Ketika pengguna mengklik tombol atau lambang audio, masuk, Latihan, evaluasi, video, *previous*, *next*, *home*, dan *exit* maka akan ada respon dari media pembelajaran sesuai dengan fungsi tombol atau lambang yang dipilih.
d. Ketika pengguna mengisi latihan soal maka setelah selesai diisi akan muncul nilai hasil latihan tersebut sesuai dengan jumlah benarnya.

3. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire*

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif yang menggunakan perangkat lunak

(*software*) sebagai alat untuk menghasilkan produk yang berupa aplikasi belajar yang layak digunakan. Media pembelajaran interaktif ini sebagai pendamping pembelajaran yang digunakan setelah pembelajaran selesai. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berfungsi sebagai pengayaan yaitu untuk pendalaman dan evaluasi bagi peserta didik. Materi yang dicantumkan harus mengarah ke pengayaan dan pendalaman.

4. Materi Sistem Pernapasan Manusia

   Materi Sistem Pernapasan Manusia yang tercantum di dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang dikembangkan adalah mengenai pengertian bernapas dan Sistem Pernapasan Manusia, organ dan fungsi organ pada Sistem Pernapasan Manusia, mekanisme pernapasan pada manusia, gangguan atau kelainan pada Sistem Pernapasan Manusia dan cara pencegahannya, serta cara memelihara kesehatan Sistem Pernapasan Manusia.

5. Kelayakan desain atau rancangan awal media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada Materi Sistem Pernapasan Manusia merupakan tingkat kelayakan rancangan media pembelajaran yang akan digunakan sebagai dasar pengembangan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. Kelayakan desain media pembelajaran ditentukan berdasarkan hasil validasi ahli terhadap rancangan media pembelajaran yang dihasilkan.

6. Kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada Materi Sistem Pernapasan Manusia merupakan tingkat kelayakan

media pembelajaran sebelum digunakan dalam uji coba produk. Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada Materi Sistem Pernapasan Manusia ditentukan berdasarkan hasil validasi ahli terhadap produk yang telah dikembangkan.