

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
LECTORA INSPIRE PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS
V DI SDN 54 ANAK AIR KOTA PADANG**

Oleh:

**MITA PUTRI ANI
NPM.1710013411122**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
LECTORA INSPIRE PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS
V DI SDN 54 ANAK AIR KOTA PADANG**

Disusun Oleh:

Mita Putri Ani

NPM.1710013411122

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Pembelajaran IPA Kelas V di SDN 54 Anak Air Kota Padang**” untuk persyaratan wisuda 2021.

Padang, Agustus 2021

Disetujui Oleh:

Pembimbing

Siska Angreni, S. Pd., M. Pd

Executive Summary

Mita Putri Ani. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Pembelajaran IPA Kelas V di SDN 54 Anak Air Kota Padang". Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing: Siska Angreni, S. Pd., M. Pd

IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat sasaran, menggunakan prosedur, dan dapat dijelaskan dengan penalaran - penalaran sehingga menghasilkan suatu kesimpulan. Dalam proses pembelajaran di sekolah, guru masih menggunakan media tradisional khususnya dalam pembelajaran IPA. Kebanyakan guru suka menggunakan media yang praktis dan mudah, seperti buku paket dan lembar kerja siswa (lks). Adapun media lain seperti media berupa patung anatomi tubuh manusia yang mana pemakaiannya terbatas hanya pada materi tertentu saja. Berdasarkan hal di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah validitas dan praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V SDN 54 Anak Air yang dikembangkan?. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Pembelajaran IPA Kelas V di SDN 54 Anak Air Kota Padang".

Menurut Pane & Dasopang (2017: 337) pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur dan mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Menurut Widiana (2016 : 149) Pembelajaran IPA adalah salah satu mata pelajaran dasar yang wajib diajarkan dengan mengikutsertakan benda-benda lain yang mendukung pembelajaran tersebut. Dalam pembelajaran IPA perlu memiliki strategi mengajar yang lebih inovatif agar bidang studi yang diajarkan mampu diserap dengan baik. Dalam Kustandi & Darmawan (2020 : 97) teknologi pendidikan adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, dan pengelolaan, serta penilaian proses dan sumber untuk belajar. Dengan adanya teknologi diharapkan kualitas pendidikan dapat mengarah kearah yang lebih baik. Menurut Putra (2014 : 20). Multimedia interaktif adalah suatu sistem yang menggunakan lebih dari satu media presentasi (teks, suara, video, gambar, dan animasi) secara bersamaan dan melibatkan keikutsertaan pemakai untuk memberi perintah, mengendalikan, dan memanipulasi.

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangannya adalah model pengembangan 4D. Tahapan yang dilakukan pada penelitian ini adalah tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*) dan tahap pengembangan (*development*). Instrumen penelitian ini meliputi lembar validasi yang divalidasi oleh 3 orang dosen ahli dan lembar praktikalitas respon guru dan siswa Kelas V SD Negeri 54 Anak Air sebanyak 11 orang. Praktikalitas dilakukan setelah media divalidasi dan layak untuk diuji cobakan dengan tujuan mengetahui tingkat kepraktikalitasan media pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan persentase validitas rata-rata 93% dengan kriteria sangat praktis dengan persentase praktikalitas rata-rata 93% dengan kriteria sangat praktis. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Pembelajaran IPA Kelas V di SDN 54 Anak Air Kota Padang ini valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPA sehingga dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam pembelajaran di kelas V di SDN 54 Anak Air Kota Padang.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, *Lectora Inspire*.

Executive Summary

Mita Putri Ani. 2021. "Development of Lectora Inspire-Based Interactive Learning Media in Class V Science Learning at SDN 54 Anak Air Padang City". Thesis for Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Supervisor: Siska Angreni, S. Pd., M. Pd

Science is a human effort in understanding the universe through targeted observations, using procedures, and can be explained by reasoning so as to produce a conclusion. In the learning process at school, teachers still use traditional media, especially in science learning. Most teachers like to use practical and easy media, such as textbooks and student worksheets (LKS). As for other media, such as media in the form of anatomical sculptures of the human body, the use of which is limited to certain materials. Based on the above, the formulation of the problem in this study is how the validity and practicality of interactive learning media based on Lectora Inspire in science subjects for fifth grade students of SDN 54 Anak Air were developed?. Based on this, the researchers conducted a study entitled "Development of Lectora Inspire-Based Interactive Learning Media in Class V Science Learning at SDN 54 Anak Air Padang City".

According to Pane & Dasopang (2017: 337) learning is essentially a process, namely the process of regulating and organizing the environment around students so that it can grow and encourage students to carry out the learning process. According to Widiana (2016: 149) Science learning is one of the basic subjects that must be taught by including other objects that support the learning. In learning science, it is necessary to have more innovative teaching strategies so that the field of study being taught can be well absorbed. In Kustandi & Darmawan (2020: 97) educational technology is theory and practice in the design, development, utilization, and management, as well as the assessment of processes and resources for learning. With technology, it is hoped that the quality of education can lead to a better direction. According to Putra (2014: 20). Interactive multimedia is a system that uses more than one presentation media (text, sound, video, images, and animation) simultaneously and involves the participation of users to give orders, control, and manipulate.

The type of research is Research and Development (R&D) with the development model being the 4D development model. The stages carried out in this research are the definition stage, the design stage and the development stage. This research instrument includes a validation sheet which is validated by 3 expert lecturers and a practical response sheet for teachers and students of Class V SD Negeri 54 Anak Air as many as 11 people. Practicality is carried out after the media is validated and feasible to be tested with the aim of knowing the level of practicality of the learning media.

The results showed an average validity percentage of 93% with very practical criteria with an average practicality percentage of 93% with very practical criteria. From these data, it can be concluded that the development of Lectora Inspire-Based Interactive Learning Media in Class V Science Learning at SDN 54 Anak Air Padang City is valid and practical to use in science learning so that it can be used as one of the teaching materials in class V learning at SDN 54 Children. Padang City Water.

Keywords: Development, Interactive Learning Media, Lectora Inspire.

DAFTAR PUSTAKA

- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran (konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat)*. Indonesia: Kencana
- Putra , I., E. (2014). Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Media Animasi Interaktif. *Jurnal teknoif*, 1 (2).
- Trianto. (2011) *mendesain model pembelajaran inovatif- progresif*. Jakarta. Kencana
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Widiana, I. W. (2016). Pengembangan assesmen proyek dalam pembelajaran ipa di sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 147-157.