

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *LECTORA INSPIRE*  
PADA MATERI PENGUKURAN WAKTU DI KELAS 2 SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh

Siti Ainul Wardah

NIM 1703111

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**DEPARTEMEN PEDAGOGIK**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2021**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**SITI AINUL WARDAH**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
*LECTORA INSPIRE* PADA MATERI PENGUKURAN WAKTU DI  
KELAS 2 SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

**Pembimbing I**



**Andhin Dvas Fitriani, M.Pd**

**NIP 198507112009122006**

**Pembimbing II**



**Aprilia Eki Saputri, M.Pd NIP**

**198904182015042002**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Dwi Hervanto, M. Pd. NIP**

**197708272008121001**

i

Siti Ainul Wardah, 2021

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *LECTORA INSPIRE* PADA MATERI PENGUKURAN WAKTU DI  
KELAS 2 SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *LECTORA INSPIRE* PADA MATERI PENGUKURAN WAKTU DI KELAS 2 SEKOLAH DASAR

Oleh:

Siti Ainul Wardah

1703111

Penelitian ini dibuat berdasarkan pada kajian teori yang menjelaskan bahwa guru merupakan salah satu sumber belajar, meskipun guru bukan merupakan satu-satunya sumber belajar akan tetapi guru memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Siswa akan lebih banyak belajar dan paham dengan materi pembelajaran jika materi pembelajaran disampaikan dengan multimedia interaktif. Multimedia interaktif sendiri dapat digunakan sebagai media komunikasi yang dapat dipakai dalam proses pembelajaran untuk memberikan kejelasan informasi. Salah satu multimedia interaktif yang mudah dikembangkan adalah multimedia interaktif berbasis *lectora inspire*. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi pengukuran waktu di kelas 2 Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah DnD (*Design and Development*) dengan model ADDIE. Dalam model ADDIE terdapat beberapa tahapan yaitu Analyze (analisis); Design (Desain); Development (Pengembangan); Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi). Adapun tahap dalam penelitian yang akan dilakukan ini hanya tiga tahap yaitu analisis, desain dan pengembangan. Dimana dalam tahap pengembangan, peneliti melakukan validasi produk yang melibatkan para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan guru. Dari komentar dan masukan yang diberikan oleh para ahli tersebut kemudian akan diketahui layak atau tidaknya produk tersebut. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif berbasis *lectora inspire*. Materi yang ada didalam multimedia interaktif tersebut adalah materi pengukuran waktu kelas 2 Sekolah Dasar. Perolehan skor kelayakan dari ahli media dari multimedia interaktif ini yaitu sebesar 3,77 dengan kategori “baik” dan skor dari ahli materi yaitu sebesar 3,56 dengan kategori “baik”.

**Kata Kunci:** Multimedia Interaktif, *Lectora Inspire*, Pengukuran Waktu

**ABSTRACT**

*DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA BASED ON LECTORA INSPIRE ON  
TIME MEASUREMENT MATERIALS IN CLASS 2 ELEMENTARY SCHOOL*

*By:*

Siti Ainul Wardah

1703111

*The teacher is one source of learning, although the teacher is not the only source of learning but the teacher has an important role in the learning process. Students will learn more and understand the learning material if the learning material is delivered with interactive multimedia. Interactive multimedia itself can be used as a communication medium that can be used in the learning process to provide clarity of information. One interactive multimedia that is easy to develop is interactive multimedia based on Lectora inspire. So this study aims to develop interactive multimedia based on Lectora inspire on time measurement material in grade 2 elementary school. The method used in this research is DnD (Design and Development) with the ADDIE model. In the ADDIE model there are several stages, namely Analyze (analysis); Design (Design); Development (Development); Implementation (Implementation) and Evaluation (Evaluation). The stages in the research to be carried out are only three stages, namely analysis, design and development. Where in the development stage, the researchers conducted product validation involving experts, namely media experts, material experts and teachers. From the comments and inputs given by these experts, it will be known whether the product is feasible or not. The product produced in this research is interactive multimedia based on Lectora inspire. The material contained in the interactive multimedia is material for measuring the time of grade 2 Elementary School. Obtaining a feasibility score from media experts from interactive multimedia is 3.77 in the "good" category and the score from material experts is 3.56 in the "good" category.*

**Keyword:** *Interactive Multimedia, Lectora Inspire, Measuring the Time*

iii

Siti Ainul Wardah, 2021

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS LECTORA INSPIRE PADA MATERI PENGUKURAN WAKTU DI  
KELAS 2 SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	.....
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....</b>	.....
<b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	.....
<b>ABSTRAK.....</b>	.....
<i>ABSTRACT.....</i>	.....
<b>DAFTAR ISI.....</b>	.....
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	.....
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	.....
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	.....
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	.....
1.2 Rumusan Masalah.....	.....
1.3 Tujuan Penelitian.....	.....
1.4 Manfaat Penelitian.....	.....
1.4.1 Secara Teoritis.....	.....
1.4.2 Secara Praktis.....	.....
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
2.1 KAJIAN- KAJIAN TEORI TERDAHULU YANG RELEVAN.....	.....

2.2 SPESIFIKASI PRODUK YANG DIKEMBANGKAN.....	
2.3 KAJIAN TEORI.....	
2.3.1 Multimedia.....	
2.3.2 Lectora Inspire.....	
2.3.3 Matematika.....	
2.3.4 Pengukuran Waktu.....	
2.4 KERANGKA BERPIKIR.....	

### **BAB III METODOLOGI**

3.1 Desain Penelitian .....	
3.2 Model Pengembangan.....	
3.3 Sumber Data Penelitian.....	
3.4 Instrumen Penelitian.....	
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	
3.6 Teknik Analisis Data.....	

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Penyajian Data Hasil Penelitian.....	
4.1.1 Hasil Wawancara.....	
4.2 Desain Multimedia Interaktif berbasis Lectora Inspire .....	
4.2.1 Menentukan KI dan KD.....	
4.2.2 Pembuatan Desain Produk <i>Lectora Inspire</i> .....	
4.3 Pengembangan Draft Produk.....	

4.3.1 Mengembangkan Produk <i>Lectora Inspire</i> .....	
4.4 Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> .....	
4.4.2 Deskripsi Data Validasi Ahli Media.....	
4.4.2 Deskripsi Data Validasi Ahli Media.....	
4.5 Revisi Hasil Validasi Produk.....	
4.6 Kelebihan dan Kekurangan Produk.....	
4.6.1 Kelebihan Produk.....	
4.6.2 Kekurangan Produk.....	
4.7 Pembahasan.....	

## **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	
B. Implikasi.....	
C. Saran.....	

## **DAFTAR PUSTAKA.....**

## **LAMPIRAN.....**

## **BIOGRAFI PENULIS.....**



## **DAFTAR TABEL**

4.1 Tabel KI, KD dan Indikator Pencapaian Kompetensi

4.2 Tabel Hasil Validasi Ahli Media

4.3 Tabel Hasil Validasi Ahli Materi

## DAFTAR GAMBAR

- 4.1 *Flowchart*
- 4.2 *Storyboard* cover multimedia interaktif
- 4.3 *Storyboard* pendahuluan multimedia interaktif
- 4.4 *Storyboard* konten kompetensi
- 4.5 *Storyboard* konten materi ajar
- 4.6 *Storyboard* konten kuis
- 4.7 Tampilan cover multimedia interaktif
- 4.8 Tampilan pendahuluan multimedia interaktif
- 4.9 Tampilan petunjuk penggunaan multimedia interaktif
- 4.10 Tampilan kompetensi multimedia interaktif
- 4.11 Tampilan materi ajar multimedia interaktif
- 4.12 Tampilan materi pengukuran waktu pada multimedia interaktif
- 4.13 Tampilan video pembelajaran pada multimedia interaktif
- 4.14 Tampilan awal kuis pada multimedia interaktif
- 4.15 Tampilan soal kuis pada multimedia interaktif
- 4.16 Tampilan hasil nilai pada multimedia interaktif
- 4.17 Cover multimedia interaktif sebelum revisi
- 4.18 Cover multimedia interaktif setelah revisi
- 4.19 Konten materi ajar sebelum revisi

4.20 Konten materi ajar setelah revisi

4.21 Tampilan kuis sebelum revisi

4.22 Tampilan kuis setelah revisi

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian

Lampiran 3. Lembar Instrumen Ahli Media

Lampiran 4. Lembar Instrumen Ahli Materi

Lampiran 5. Lembar Hasil Angket Ahli Media

Lampiran 6. Lembar Hasil Angket Ahli Materi

Lampiran 7. Lembar RPP dan materi ajar Hasil Revisi

Lampiran 8. Lembar Desain Akhir Multimedia Interaktif

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewita, Tiara. (2015). “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis *Lectora Inspire* dengan Metode Self Directed Learning untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Jetis Bantul”. Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FIP. Yogyakarta: UNY
- Hergenhahn, Olson. (2008). *Theories of Learning “Lectora Portable: Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif.”* Jakarta: Kencana
- Ionita, L & Ionta, Irina. (2011). *Lectora-a Complete e-Learning Solution*. Makalah disajikan dalam The 6 International Conference on Virtual Learning ICVL.
- Kartika Bunga Nadhya Noor. (2018) “Development Of Interactive Learning Media Based
- Kim, D., & Gilman, D. A. (2008). *Effect of Text, Audio and Graphic Aids in Multimedia Instruction for Vocabulary Learning*”. *Educational Technology & Society*, 11 (3):115
- Mas’ud Muhamad. (2014). *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Purnomosidi, dkk. (2008). *Matematika 2 untuk kelas 2 SD/MI*. Al-Yalu: Jakarta
- Riched and Klein. (2009). *Design and development research*. New York: Routledge
- Sanaky, Hujair AH. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta