

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *LECTORA*
INSPIRE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS IV SD MUHAMMADIYAH KABANJAHE**

SKRIPSI

Diajukan guna Memenuhi Syarat-syarat untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

(S. Pd.) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

MUHAMMAD RIZKY FERDIAN

NPM:1702090051



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

TAHUN 2021



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata-I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 8 Agustus 2020, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa

Nama : Muhammad Rizky Ferdian
NPM : 1702090051
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Ditetapkan (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris

Prof Dr.H.Elfrianto Nasution,S.Pd.,M.Pd

Dra.Hj. Syamsuyurnita,M.Pd

ANGGOTA PENGUJI

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita M.Pd
2. Suci Perwita Sari, S Pd, M Pd
3. Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd, M.Pd

3



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Muhamad Rizky Ferdian
N PM : 1702090051
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS LECTORA
INSPIRE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS IV SD MUHAMMADIYAH KABANJAHE

Saya layak di sidangkan.

Medan, September 2021

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing

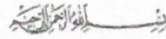
Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd, M.Pd

Diketahui Oleh :

Dekan

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

(Prof. Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd) (Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd, M.Pd)



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : MUHAMMAD RIZKY FERDIAN
NPM : 1702090051
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS LECTORA
INSPIRE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS IV SD MUHAMMADIYAH KABANJAHE

Nama Pembimbing: Eko Febri S Siregar, S.Pd, M.Pd

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
23/09/2021	- Hindari penggunaan bullets - Perbaiki penulisan pengutipan		
25/09/2021	- Perbaiki penulisan Daftar Pustaka dan Foot Test.		
29/09/2021	ACC		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Eko Febri S Siregar S.Pd, M.Pd

Medan, September 2021

Dosen Pembimbing
Riset Mahasiswa

Eko Febri S Siregar S.Pd, M.Pd



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Rizky Ferdian
NPM : 1702090051
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe”** adalah benar bersifat asli (*original*), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

YANG MENYATAKAN,



(MUHAMMAD RIZKY FERDIAN)

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Muhammad Rizky Ferdian Koto. 1702090051. FKIP. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara : " Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe"

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada mata pelajaran IPA materi listrik statis dan listrik dinamis di kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe. Untuk mengetahui besar kontribusi media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe, serta untuk mengetahui perubahan perilaku peserta didik setelah menggunakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire*. Pengembangan media berbasis *Lectora Inspire* dikembangkan dengan 8 tahapan yaitu (1) Pengumpulan data (2) Desain produk (3) Validasi desain (4) Revisi desain (5) Uji coba produk (6) Revisi Produk (7) Uji coba pemakaian (8) Revisi Produk. Media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* yang telah dirangkai selanjutnya diukur keefektifitasannya. Berdasarkan hasil test penggunaan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*. Dari pre-test diperoleh hasil yaitu nilai rata-rata adalah 68,33 dan hasil dari *post-test* diperoleh nilai rata-rata adalah 86,33, nilai tersebut membuktikan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata. Setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Sebaiknya guru lebih memanfaatkan media dalam bidang teknologi seperti media interaktif berbasis *Lectora Inspire*.

Kata Kunci : Media Interaktif, Media Berbasis *Lectora Inspire*, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Syukur alhamdulillah peneliti ucapkan berkat ridho Allah Swt. yang diberikan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif berbasis *Lectora Inspire* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe. Shalawat beserta salam kepada suri tauladan dan pembimbing kita Rasulullah Saw. yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang dirasakan saat ini. Penyusunan skripsi ini guna memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Selama menyelesaikan skripsi ini, peneliti menyadari banyak mengalami kesulitan dan rintangan baik dari segi waktu, materi, maupun tenaga. Namun berkat usaha dan kerja keras yang di ridhoi Allah Swt. Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan walaupun belum sempurna. Terima kasih kepada kedua orangtua peneliti yang sangat luar biasa Ayahanda **Nazriadi** dan Ibunda **Ernidawati** yang tidak pernah putus mendoakan anaknya, yang membesarkan, menafkahi, mengajarkan banyak hal, memberikan kasih sayang yang tulus, dan juga memotivasi. Terima kasih yang terbesar kepada Ayahanda dan Ibunda

tercinta. Untuk itu peneliti persembahkan skripsi ini sebagai tanda terima kasih kepada Ayah dan Bunda.

Peneliti menyadari, bahwa proposal ini dapat terselesaikan tidak lepas dari bantuan, bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini peneliti banyak mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Prof. Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Ibu **Dra. Hj. Syamsyuyurnita M.Pd.**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, SS, M.Hum.**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
5. Bapak **Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd., M.Pd.**, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta Dosen Pembimbing.
6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
7. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Untuk Saudara peneliti yang telah memberi dukungan dan semangat Arief Muharman Koto, Dio Ahmad Fuadi Koto, dan Gusran Elvandry Koto.

9. Untuk teman teman, Karmila Dewi Harahap, Weni Widiastuti , Sri Kumala Dewi dan semua teman seperjuangan saya kelas VIII B Pagi PGSD yang senantiasa selalu memotivasi serta membantu saya dalam banyak hal.

Peneliti menyadari skripsi ini masih terdapat kekurangan belum sempurna serta tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti mengharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca demi menyempurnakan skripsi ini. Harapan peneliti semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pendidik umumnya dan khususnya pada peneliti. Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam penyelesaian kripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu semoga Allah membalas kebaikan kalian semua.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu.

Medan, 7 September 2021

Muhammad Rizky Ferdian

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGHANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	9
A. Kerangka Teoretis.....	9
1. Media Pembelajaran.....	9
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	10
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	10
2. <i>Lectora Inspire</i>	12

a. Pengertian <i>Lectora Inspire</i>	12
b. Karakteristik <i>Lectora Inspire</i>	13
c. Keunggulan dan Kelemahan <i>Lectora Inspire</i>	13
3. Hasil Belajar.....	14
B. Kerangka Konseptual.....	16
C. Penelitian Relevan.....	17
D. Hipotesis.....	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	19
B. Populasi dan Sampel.....	19
C. Metode Penelitian.....	20
D. Variabel Penelitian.....	21
E. Defenisi Variabel Penelitian.....	21
F. Instrumen Penelitian.....	22
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	29
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	29
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	31
C. Diskusi Hasil Penelitian.....	47
D. Keterbatasan Penelitian.....	49
BAB V PENUTUP.....	51
A. Kesimpulan.....	51

B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal <i>Lectora Inspire</i>	13
Gambar 2.2 Kerangka Konseptual.....	16
Gambar 4.1 Draft <i>Lectora Inspire</i> yang dikembangkan.....	33
Gambar 4.2 Pemilihan gambar yang berkaitan dengan materi.....	33
Gambar 4.3 Tampilan poin materi.....	34
Gambar 4.4 Tampilan desain sebelum revisi.....	36
Gambar 4.5 Tampilan desain sesudah revisi.....	36
Gambar 4.6 Bagan pre-test.....	46
Gambar 4.7 Bagan pos-test.....	47

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil belajar peserta didik.....	3
Tabel 3.1 Data Peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah	20
Tabel 3.2 Rating scakle pada angket validasi materi.....	22
Tabel 3.3 Kualifikasi kelayakan berdasarkan	22
Tabel 3.4 Angket validasi ahli materi.....	23
Tabel 3.5 Validasi ahli media.....	24
Tabel 3.6 Angket respon peserta didik	24
Tabel 3.7 Kompetensi dasar dan indikator.....	25
Tabel 3.8 Model desain keefektifitasan.....	28
Tabel 4.1 Hasil uji coba kelompok kecil.....	37
Tabel 4.2 Hasil uji coba kelompok besar.....	40
Tabel 4.3 Hasil validasi ahli materi	41
Tabel 4.4 Hasil validasi ahli media.....	42
Tabel 4.5 Validasi ahli media (revisi).....	43
Tabel 4.6 Hasil statistik pada pre-test	45
Tabel 4.7 Hasil statistik pada pos-test.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana pelaksanaan pembelajaran.....	55
Lampiran 2 Materi pembelajaran.....	56
Lampiran 3 Lembar kerja peserta didik.....	58
Lampiran 4 Pengerjaan soal oleh peserta didik.....	59
Lampiran 5 Surat balasan dari sekolah.....	62
Lampiran 6 Surat validasi ahli materi.....	63
Lampiran 7 Surat validasi ahli media.....	64
Lampiran 8 Angket validasi peserta didik.....	65
Lampiran 9 Dokumentasi.....	66
Lampiran 10 Tampilan sebelum revisi.....	67
Lampiran 11 Tampilan sesudah revisi.....	68
Lampiran 12 Hasil uji validasi.....	71
Lampiran 13 Hasil reliabilitas.....	72
Lampiran 14 Soal evaluasi.....	73
Lampiran 15 K1.....	75
Lampiran 16 K2.....	76
Lampiran 17 K3.....	77
Lampiran 18 Berita acara Bimbingan Proposal.....	78
Lampiran 19 Berita acara Seminar.....	79
Lampiran 20 Surat Keterangan Seminar.....	80
Lampiran 21 Surat Pernyataan Plagiat.....	81
Lampiran 22 Surat izin Riset.....	82
Lampiran 23 Surat Balasan Riset.....	83
Lampiran 24 Berita acara Bimbingan Skripsi.....	84
Lampiran Data riwayat hidup.....	85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, sebab dengan adanya pendidikan akan tercipta sumber daya manusia terdidik yang mampu menghadapi perkembangan zaman yang semakin lama semakin maju. Menurut undang-undang No 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang sistem Pendidikan Nasional bahwa tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Faktor-faktor yang mempengaruhi mutu pendidikan antara lain guru, peserta didik, materi pembelajaran, sumber belajar, media, sarana dan prasarana serta proses pembelajaran.

Pendidikan tidak terlepas dari peran guru dan orang tua dalam proses pembelajaran. Peran seorang guru adalah sebagai fasilitator dalam pembelajaran dan peran orang tua juga sangat penting untuk mengarahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada masa kini, guru lebih dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi, tujuannya agar pembelajaran yang diberikan pada peserta didik dapat menyongsong pembelajaran abad 21. Oleh karena itu untuk terwujudnya pendidikan yang diharapkan maka diperlukan sebuah kurikulum dalam pelaksanaan pendidikan.

Kurikulum merupakan suatu alat atau sarana yang telah dirumuskan untuk mencapai tujuan pendidikan. Saat ini, pendidikan Indonesia menerapkan

kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari kurikulum sebelumnya yang dinilai mampu untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang seimbang antara guru dan peserta didik. Kurikulum 2013 dikembangkan untuk mempersiapkan peserta didik menjawab tantangan abad 21, perkembangan teknologi serta memenuhi kebutuhan peserta didik dengan tidak menyampingkan nilai-nilai moral dan kebangsaan. Kurikulum 2013 juga lebih menekankan kepada karakter peserta didik. Untuk mencapai hal yang sudah dirumuskan dalam kurikulum maka diperlukan sebuah pembelajaran.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah perlu dirancang agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Salah satu cara agar peserta didik dapat mengembangkan potensinya yaitu dengan menggunakan perangkat pembelajaran. Adapun perangkat-perangkat pembelajaran yakni silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), metode, media dan evaluasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SD Muhammadiyah Kabanjahe, pada tanggal 1 Juni 2021, diperoleh informasi dari kepala sekolah SD Muhammadiyah, Linda Sahputri br Ginting S.Pd.I, bahwa Kurikulum 2013 sudah diterapkan di kelas I-V, sedangkan kelas VI masih menerapkan KTSP. Ketika peneliti melakukan observasi di kelas IV, Peneliti menemukan bahwa guru kurang memanfaatkan teknologi dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran. Guru juga belum menggunakan media pembelajaran.

dalam mendukung keefektifan pembelajaran. Guru lebih dominan menyampaikan materi dengan cara menggunakan metode ceramah dan mencatat materi dari papan tulis.

Penggunaan media yang tidak beranekaragam, menyebabkan motivasi dan minat peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan aktivitas yang ditampilkan peserta didik selama pembelajaran, seperti berbicara dengan temannya, duduk dengan cara menempelkan kepala ke meja seperti tertidur. Aktivitas ini berdampak pada perolehan nilai hasil belajar peserta didik yang tidak mencapai hasil yang maksimal. Adapun hasil belajar peserta didik tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe

No	Nilai	Jumlah
1	40-50	5
2	50-60	3
3	60-70	10
4	70-80	5
5	80-90	7

Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa terendah sejumlah 5 peserta didik, dan nilai tertinggi berjumlah 7 peserta didik. Merujuk hal diatas, peneliti merasadi perlukan adanya pengembangan sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu solusi yang digunakan oleh guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2010:3) menyatakan bahwa secara garis besar media mengacu pada manusia, materi, dan peristiwa, kondisi tersebut

memberikan kondisi kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Media pembelajaran juga sangat membantu peserta didik maupun guru dalam proses pembelajaran di kelas. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, karena mampu membantu guru dalam menyampaikan berbagai pesan dari bahan pelajaran dengan pertimbangan yang matang. Media pembelajaran sangat mempengaruhi berhasil atau tidaknya materi yang disampaikan oleh guru. Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dapat menimbulkan dan menumbuhkan minat belajar peserta didik, bahkan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Daryanto, 2013:8).

Lectora Inspire merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi media pembelajaran. Kelebihan aplikasi *Lectora Inspire* yaitu mudah untuk digunakan baik sebagai media pembelajaran serta dalam penyusunan evaluasi. Dengan menggunakan *Lectora Inspire*, guru bisa menyediakan bahan ajar bagi peserta didik. Guru juga dapat menampilkan video, gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran. Dengan demikian media interaktif berbasis *Lecotra Inspire* tersebut yang digunakan akan lebih beranekaragam, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan minat serta keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku baik peningkatan pengetahuan, perbaikan sikap, maupun peningkatan pengetahuan, perbaikan sikap, maupun peningkatan keterampilan yang dialami peserta didik setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran, Hosnan (2014 :154). Dengan adanya media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* akan membuat peserta didik lebih

berminat dalam melakukan proses pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik. Karena media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* ini akan membuat peserta didik tidak cenderung bosan dalam pembelajaran dan lebih memotivasi peserta didik dalam pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian Ernita, Devi (2017) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD N Kasihan “ diperoleh hasil rata-rata dari nilai post-test 74,82 dengan persentase 92,85 % berada pada kriteria sangat baik dari 28 peserta didik, 26 peserta didik sudah mencapai nilai KKM sebesar 70, setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* nilai siswa meningkat dilihat dari persentase *pre-test* dan *post-test* yang mengalami 46,42 % menjadi 92,867%.”

Berdasarkan hasil penelitian David Budi Irawan (2020) dengan judul Pengembangan Media Berbasis Komputer *Lectora Inspire* Dalam Pembelajaran Subtema Lingkungan Sosialku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar “diperoleh hasil uji Pre-test dan post-test yang digunakan untuk menguji keefektivan melalui uji-T yaitu diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$,karena nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media berbasi computer maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, dengan demikian terdapat perbedaan hasil belajar perserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu dikembangkan media pembelajaran bagi peserta didik. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut :

1. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi
2. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran belum efektif sehingga peserta didik belum berminat untuk mengikuti pembelajaran
3. Kurangnya minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran
4. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam menyampaikan materi selama proses pembelajaran
5. Kurangnya motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran
6. Media pembelajaran *Lectora Inspire* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *Lectora Inspire* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dikelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah Kabanjahe.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Bagaimana cara mengembangkan media pada mata pelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dalam proses Pembelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah Kabanjahe ?
3. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPA menggunakan media *Lectora Inspire*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, makatujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui cara mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dalam proses pembelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah Kabanjahe
3. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPA menggunakan media interaktif

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dikemukakan tersebut, adapun kegunaan penelitian sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut

- a. Menjadi bahan referensi bagi peneliti lainnya yang akan melakukan pengembangan berbasis *Lectora Inspire*
- b. Memberikan kontribusi pemikiran dalam hal pengembangan media berbasis *Lectora Inspire*

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang diperoleh dalam penelitian ini adalah

a. Bagi Peserta didik

Diharapkan mampu memberikan motivasi dan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta menumbuhkan rasa ingin tahu. Selain itu peserta didik mampu berpikir lebih terbuka dalam segala aspek pembelajaran, sehingga siswa mampu menjadi pribadi yang kreatif.

b. Bagi Guru

Sebagai pengetahuan dan informasi serta alternatif bahan ajar bagi guru serta mampu membantu guru mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, serta mengembangkan imajinatif yang ada pada diri peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagus bagi tempat berlangsungnya penelitian dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran dan kualitas sekolah.

d. Bagi Peneliti

Sebagai menambah pengetahuan dan wawasan peneliti tentang pengembangan media belajar berbasis *Lectora Inspire*

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoretis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yakni “Medium” , secara bahasa memiliki arti yaitu pengantar atau perantara. Makna media yaitu segala sesuatu yang bisa menyalurkan informasi dari berbagai sumber informasi kepada penerima informasi.

Menurut Sanaky (2013:3) menjelaskan bahwa media adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Menurut Mustiqon (2012:28) menjelaskan bahwa media merupakan alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Dalam pengertian ini dijelaskan bahwa, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih mendalam, pengertian media dalam proses belajar dan mengajar lebih diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Syaiful dan Aswan (2015:121) menjelaskan bahwa media merupakan alat bantu untuk apa saja yang dapat diartikan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyampaikan suatu informasi atau pesan sehingga bisa dapat menumbuhkan sikap belajar yang efektif.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan jenisnya, bahwa setiap media pembelajaran memiliki karakteristiknya masing-masing. Karakteristik ini biasanya bisa tinjau melalui berbagai tampilan media yang disediakan. Jenis media pembelajaran yang disajikan tersebut untuk mengasah atau membangkitkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecap, maupun penciuman. Pada dasarnya bahwa setiap jenis media memiliki karakteristik dan fitur spesifik yang digunakan untuk keperluan sesuatu yang spesifik pula. Kemampuan-kemampuan spesifik yang dimiliki oleh sebuah media pembelajaran membedakan media tersebut dengan jenis media yang lain.

Menurut Susilana dan Riyana (2016: 14-22) Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran diantaranya yakni sebagai berikut : 1) Media grafis, 2) Media slide, 3) Media audio, 4) Film (motion picture), 5) Media televisi, 6) Multimedia

c. Manfaat Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifitasan dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu media pembelajaran juga meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran juga dapat

membantu meningkatkan pemahaman peserta didik sehingga bias mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal

Arsyad (2015:29) menjelaskan beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses pembelajaran
- 2) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman peserta didik, tentang peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru dan masyarakat
- 3) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya
- 4) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, waktu, dan ruang.
 - a. Objek yang ditampilkan yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, dan film
 - b. Objek yang terlalu kecil yang tidak tampak dilihat dapat disajikan dengan mikroskop, film, atau gambar
 - c. Percobaan yang membahayakan dapat diganti dengan video atau gambar
 - d. Objek yang sangat rumit seperti peredaran darah dapat diganti dengan video gambar atau foto
 - e. Kejadian langka yang terjadi pada masa lalu dapat ditampilkan pada video, foto, dan slide

- f. Peristiwa alam seperti tsunami atau proses yang terjadi sangat lama seperti kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan berupa video, foto, dan slide

2. *Lectora Inspire*

a. Pengertian *Lectora Inspire*

Lectora Inspire adalah program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran. Aplikasi ini juga dikembangkan oleh Trivantis Corporation yang merupakan *Authoring Tool* untuk pengembangan konten e-Learning. Tampilan antarmuka *Lectora Inspire* ini cukup familiar bagi orang-orang yang telah mengenal maupun menguasai microsoft office (Mas`ud dalam jurnal Dewi,dkk, 2014 : 3). *Lectora Inspire* juga mampu membuat kursus online cepat dan sederhana. Selain itu juga, program yang efektif dalam membuat media pembelajaran dan merupakan aplikasi pengembangan belajar e-learning yang mudah diaplikasikan dan diterapkan karena tidak memerlukan bahasa pemrograman yang rumit.

Berikut ini gambar tampilan awal *Lectora Inspire*

Gambar 2.1 Tampilan Awal *Lectora Inspire*



b. Karakteristik *Lectora Inspire*

Media pembelajaran memiliki karakteristik yang menonjol berdasarkan fungsi dan kegunaan menu, alat (*tool*), ataupun perangkat yang disediakan dalam *Lectora Inspire*. Mas`ud (2012:4) beberapa karakteristik *Lectora Inspire* yang membedakan dengan media lain yakni, (1) menyediakan *template* yang dapat diaplikasikan untuk menyusun materi pembelajaran, (2) terdapat gambar, animasi, karakter animasi yang dapat digunakan langsung, (3) *Lectora* lebih cepat dari pada aplikasi *web base* karena tidak bergantung dengan koneksi atau jaringan, (4) terdapat software pendukung aplikasi *lectora*, seperti *fly*, *paper*, *campatsia*, (5) dapat digunakan untuk menggabungkan flash, video, gambar maupun *screen capture*, (6) materi dasar-dasar *lectora* menu-menu pada programan *lectora* seperti *chapter*, *section*, *page*, lalu *insert* berbagai fasilitas dalam *lectora* , pemanfaatan fasilitas pembuatan soal atau kuis, dan terakhir *publish*.

c. Keunggulan dan Kelemahan *Lectora Inspire*

Menurut Mas`ud (2014:2) *Lectora Inspire* mempunyai beberapa keunggulan, diantaranya :

1. *Lectora* dapat digunakan untuk membuat website, konten e-learning intraktif, dan presentasi produk atau profil perusahaan.
2. Fitur-fitur yang disediakan *Lectora Inspire* sangat memudahkan pengguna pemula untuk membuat multimedia pembelajaran.
3. Bagi seorang pendidik, keberadaan *Lectora Inspire* dapat memudahkan membuat media pembelajaran.

4. Template Lectora sudah lengkap
5. Lectora menyediakan media Library yang sangat membantu penggunaanya.
6. Lectora sangat memungkinkan penggunaanya untuk mengkonversi presentasi Microsoft PowerPoint ke konten E-Learning
7. Konten yang dikembangkan dengan perangkat lunak Lectora dapat dipublikasikan ke berbagai output seperti HTML5, single file executable (exe), CD-ROM, maupun standar e-learning seperti SCORM dan AICC.

Lectora Inspire juga mempunyai beberapa kekurangan, diantaranya

1. Guru yang mampu membuat media masih terbatas
2. Ketergantungan pada arus listrik
3. Media pendukungnya (LCD dan komputer) cukup mahal

3. Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata hasil dan belajar. Dalam KBBI hasil merupakan sesuatu yang diadakan oleh usaha. Sedangkan belajar merupakan perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh pengalaman. Secara umum hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku baik peningkatan pengetahuan, perbaikan sikap, maupun peningkatan pengetahuan, perbaikan sikap, maupun peningkatan keterampilan yang dialami peserta didik setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran, Hosnan (2014:154). Menurut Sudjana (2009: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Sedangkan menurut Abdurrahman (2003: 37)

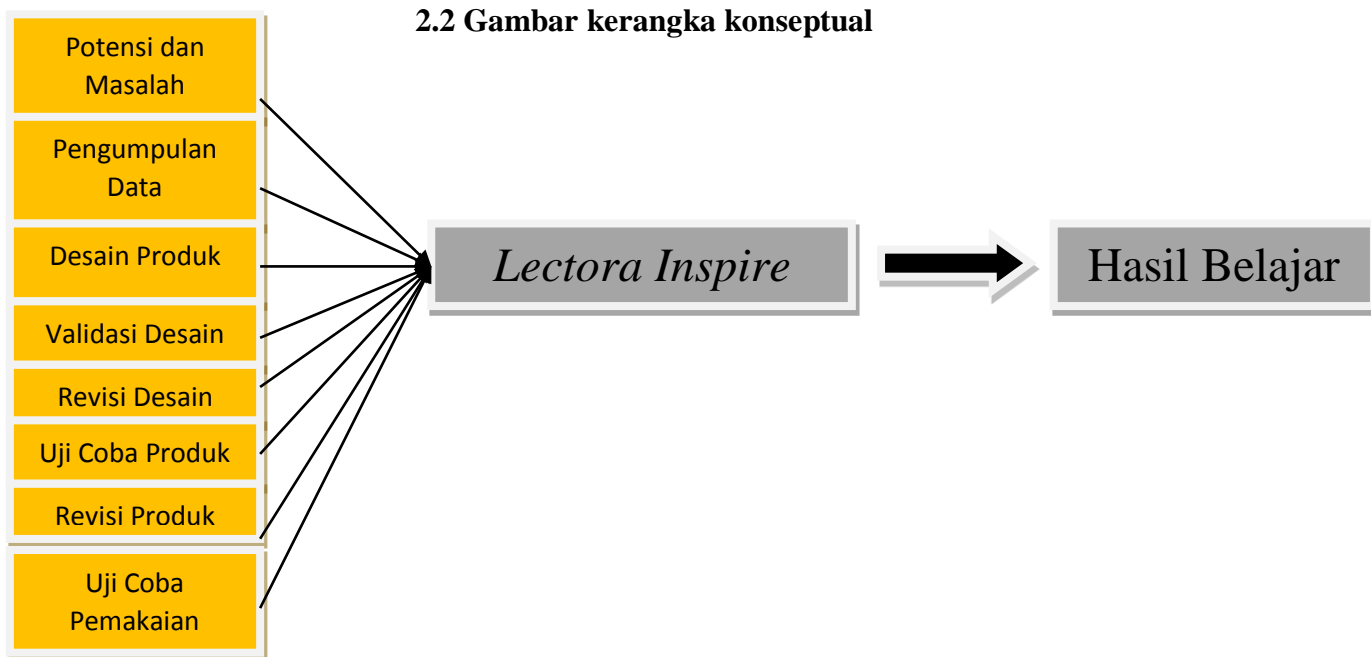
hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Tiga ranah dominan hasil belajar yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan yang berhasil dicapai oleh individu dalam bidang tertentu. Hasil belajar didapatkan setelah individu mengalami proses belajar. Apabila proses pembelajaran baik maka hasil pembelajaran yang dicapai baik.

Menurut Slameto (2010:54) hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri peserta didik dan faktor lingkungan. Faktor dari dalam diri peserta didik menyangkut kemampuan yang dimiliki siswa. Faktor ini memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar yang akan dicapai. Selain berkaitan dengan faktor dari dalam diri siswa, ada juga faktor lain yakni motivasi, minat, kebiasaan belajar, dan ketekunan. Sedangkan faktor dari lingkungan menyangkut tempat yang nyaman untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, adapun beberapa lingkungan yang bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan yang pertama yang dikenal anak sehingga sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak dan pengawasan dari orang tua juga sangat penting bagi perkembangan anak. Lingkungan sekolah mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang didapatkan anak dari pihak sekolah seperti interaksi guru dan cara guru mengajar. Dan

lingkungan masyarakat anak belajar tentang norma, nilai, aturan dan adat dalam bermasyarakat.

B. Kerangka Konseptual



Peneliti menemukan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran dalam mendukung keefektifan pembelajaran. Guru lebih dominan menyampaikan materi dengan cara menggunakan metode ceramah dan mencatat materi dari papan tulis.

Penggunaan mediayang tidak beranekaragam, menyebabkan motivasi dan minat peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan aktivitas yang ditampilkan peserta didik selama pembelajaran, seperti berbicara dengan temannya, duduk dengan cara menempelkan kepala ke meja seperti tertidur. Sehingga menimbulkan hasil belajar peserta didik kurang maksimal.

Peneliti merasa diperlukan adanya pengembangan sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu solusi yang digunakan oleh peneliti adalah dengan menggunakan media pembelajaran teknologi berbasis *Lectora Inspire* dimana kelebihan aplikasi *Lectora Inspire* yaitu mudah untuk digunakan baik sebagai media pembelajaran serta dalam penyusunan evaluasi. Dengan menggunakan *Lectora Inspire*, guru juga dapat menyediakan bahan ajar bagi peserta didik. Guru juga dapat menampilkan video, gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran

C. Penelitian Relevan

1. Hasil penelitian oleh Wardani yang berjudul “*Pembelajaran Matematika Menggunakan CD interaktif AMT berbasis Lectora Inspire Untuk Siswa SD*” Menunjukkan bahwa kelayakan media pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Hasil ini dilihat berdasarkan total keseluruhan penilaian media pembelajaran sebanyak 89,58% dengan kriteria sangat baik, sedangkan penilaian oleh ahli materi didapat hasil persentase sebanyak 90,42% dengan kriteria sangat baik.
2. Hasil penelitian oleh Widiastuti “*Pengembangan Multimedia Lectora Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Character Building Bagi Siswa Kelas IV SD*” Menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran integratif merupakan salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Lectora Inspire* adalah program yang efektif dalam membuat media pembelajaran dan merupakan software pengembangan belajar elektronik yang mudah diterapkan dan digunakan karena tidak

memerlukan pemahaman bahasa program yang canggih. Dengan adanya *Lectora Inspire*, Proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien sehingga bisa meningkatkan tingkat belajar siswa.

3. Hasil penelitian oleh Ratri Septiana Astuti “ *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Mengacu Pada Kurikulum 2013 Subtema 1 Pembelajaran 4 Kelas V SD*. Menunjukkan bahwa kelayakan kualitas ditunjukkan dari hasil penilain media dan guru dengan kategori penilaian sangat baik dengan rata-rata skor 4,3. Untuk penilaian ahli media dan rata-rata 4,3 untuk penilaian guru. Dari hasil uji coba terbatas diketahui bahwa siswa memberikan penilaian produk media audiovisual dengan rata-rata 4,4 dan termasuk kategori sangat baik untuk kalimat *favorable*, sedangkan untuk kalimat *unfavorable* 3,2 dalam kategori

D. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis penelitian dari skripsi ini adalah sebagai berikut

1. Media yang dikembangkan merupakan media berbasis *Lectora Inspire* pada materi pembelajaran listrik statis dan listrik dinamis yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik
2. Media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* layak digunakan pada proses pembelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah Kabanjahe
3. Hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPA meningkat dengan menggunakan media *Lectora Inspire*

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini mengikuti beberapa tahapan penelitian yang diadaptasi dari model pengembangan Sugiyono (2015: 407) yang berfokus pada model pengembangan Borg and Gool.

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Kabanjahe Jl. Masjid Kecamatan Kabanjahe, Kabupaten Karo, Sumatera Utara, Kelas IV akan dilaksanakan pada bulan Juli 2021 –September 2021.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2016: 117) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah 30 peserta didik di kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2016: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sesuai dengan judul yang akan diteliti maka yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah jumlah peserta didik

yang menjadi populasi pada penelitian ini berjumlah 30 peserta didik di kelas IV SD Muhammadiyah

Tabel 3.1 Data Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe

No	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	IV	21	9	30

Cara pengambilan sampel adalah kategori sensus atau sampling total, teknik pengambilan sample dimana seluruh anggota populasi dijadikan sample semua hal tersebut sesuai dengan pendapat Sugiyono (2018:140) Sampel yang di ambil yaitu siswa kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe.

C. Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian ini adalah penelitian yang digunakan untuk menciptakan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk. Agar dapat menciptakan produk yang diinginkan, maka peneliti digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifitasan produk (Sugiyono, 2013)

Penelitian ini termasuk R&D karena hasil penelitian berorientasi, pada sebuah produk pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono (2016: 409)

D. Variabel Penelitian

Variabel *dependent* merupakan variabel yang menjadi timbulnya variabel terikat. Sedangkan variabel *independent* adalah variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel dalam penelitian ini adalah

- a. Variabel X (*Variabel Independent*) adalah *lectora inspire*
- b. Variabel Y (*Variabel Dependent*) adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe

E. Defenisi Variabel Penelitian

Sugiyono (2016: 6) variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat dari orang, objek kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini variabel yang digunakan adalah variabel *dependent* dan variabel *independent*

- a. Variabel *Independent*

Variabel *independent* yaitu variabel yang menyebabkan timbulnya variabel terikat. Variabel *independent* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *lectora inspire*

- b. Variabel *Dependent*

Variabel *dependent* yaitu variabel yang mempengaruhi karena adanya variabel bebas. Variabel dependent yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar

F. Intsrumen Penelitian

Adapun Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut

a. Angket Validasi

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2014:142). Adapun angket untuk validasi ada 3, yaitu angket validasi untuk ahli materi, angket validasi untuk ahli media, angket responden peserta didik.

Keterangan : Memberi simbol (√) ceklis pada angka jawaban yang telah tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

SB (Sangat Baik) B (Baik) TB (Tidak Baik) STB (Sangat Tidak Baik)

Tabel 3.2 Kategori Rating Skale Pada Angket Validasi Materi

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat baik/ Sangat setuju
2	3	Baik / Setuju
3	2	tidak baik / Tidak setuju
4	1	Sangat tidak baik/ Sangat tidak setuju

Sumber: Sugiyono (2015:98)

Selanjutnya untuk mempermudah perhitungan, maka dijadikan skala persentase kelayakan yang dapat disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.3 Kualifikasi Kelayakan Berdasarkan Presentase

Persentase (%)	Skala Nilai	Interpretasi
76-100%	4	Valid (tidak perlu revisi)
56-75%	3	Cukup Valid (tidak perlu revisi)
40-55%	2	Kurang valid (revisi)
0-39%	1	Tidak Valid (revisi)

Jika presentasi kelayakan produk telah mencapai 76-100% maka produk tidak perlu dilakukannya revisi.

1. Angket validasi untuk ahli materi

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat guru selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* di SD Muhammadiyah Kabanjahe

Tabel 3.4 Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	SB	B	TB	STB
			4	3	2	1
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian dengan SK,KD Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar Kebenaran substansi materi Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan Kesesuaian dengan nilai-nilai, moralitas, sosial				
2	Pembahasan	Keterbacaan Kejelasan informasi Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien				
3	Sajian	Kejelasan tujuan Urutan penyajian Pemberian motivasi Komunikasi				

2. Angket validasi untuk ahli media

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan selaku ahli media terhadap produk media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* di SD Muhammadiyah Kabanjahe

Tabel 3.5 Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
1	Tampilan desain layar	Ukuran Huruf				
		Bentuk/jenis huruf				
		Komposisi warna tulisan terhadap latar belakang (<i>background</i>)				
2	Kemudahan Penggunaan	Sistematika penyajian				
		Kemudahan pengoperasian				
		Fungsi navigasi				
3	Konsistensi	Konsistensi kata, istilah dan kalimat				
		Konsistensi bentuk dan ukuran huruf				
		Konsistensi tata letak				
4	Format	Tata letak				
		Format halaman				
5	Pemanfaatan	Mempermudah kegiatan belajar mengajar				
		Memberikan fokus perhatian				
6	Kualitas grafik	Warna huruf				
		Gambar				
Jumlah						

3. Angket validasi untuk peserta didik

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan selaku peserta didik terhadap penggunaan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* di SD Muhammadiyah Kabanjahe

Tabel 3.6 Angket Respon Peserta didik

No	Aspek	Indikator	SB	B	TB	STB
			4	3	2	1
1	Penyajian Materi	Kejelasan pembelajaran Urutansajian Pemberian motivasi Kelengkapan informasi Interaksi				
2	Pembahasan	Pemahaman materi				

		Kejelasan informasi Kemudahan materi				
3	Grafik	Penggunaan font Tata letak Ilustrasi, grafis, gambar, foto Desaintampilan				
4	Manfaat	Ketertarikan menggunakan media <i>Lectora Inspire</i> Kemudahan belajar Peningkatan motivasi				

b. Instrumen Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar dalam penelitian ini berbentuk pilihan berganda maka akan dilakukan uji validasi dan uji realibilitas

Tabel 3.7 Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator	Butir Soal	Jumlah Soal
3.3. Mengidentifikasi macam-macam gaya antara lain gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya pegas	3.3.1 Peserta didik dapat menjelaskan penyebab alat-alat elektronik dapat digunakan sesuai fungsinya dengan tepat	1, 2, 3	3
4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesek	4.3.1 Peserta didik dapat menyebutkan perubahan energy listrik pada alat-alat elektronik	6, 7, 9, 10	4
	4.3.2 Peserta didik dapat mendemonstrasikan gaya listrik dalam kehidupan sehari-hari	4, 5, 8	3

a. Uji Validasi

Uji validasi dapat dilakukan untuk mengetahui apakah soal sesuai dengan misi, kisi-kisi serta dapat mengukur kemampuan yang berbeda dari setiap peserta didik. Triyono (2017 : 187) perhitungan uji validasi menggunakan *kolerasi product moment* sebagai berikut

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{[\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}$$

Keterangan

r_{xy} : koefisien validitas skor butir soal
 N : banyaknyaresponden
 X : skor butir soal tertentu untuk setiap responden
 Y : skor total untuk setiap peserta didik

Nilai r_{xy} akan dibandingkan dengan koefisien tabel dengan derajat kebebasan $(n-2)$. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka instrument dikatakan valid namun jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka instrument dikatakan tidak valid

Pada penelitian ini diperoleh soal yang valid sebanyak 11 dari 20 butir soal dimana instrument dikatakan valid karena $r_{hitung} > 0,349$. Data analisis uji validasi dapat dilihat pada lampiran 12 pada halaman 69

b. Uji Realibilitas

Realibitas digunakan untuk pengumpulan data instrument sudah baik. Triyono (2017) untuk menghitung koefisien realibitas seperangkat instrument dengan menggunakan rumus Cronbach yakni

$$r_{11} = \left\{ \frac{k}{k-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{\Sigma s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan:

r_{11} : koefisien reliabilitas
 k : banyaknyabutirkusioner
 s_i^2 : varians skorbutirke-i
 s_t^2 : varianskor total

Nilai koefisien alpa (r) akan dibandingkan dengan koefisien korelasi *table* $r_{tabel} = r_{(a,n-2)}$. Jika $r_{11} \geq r_{tabel}$ maka instrument *reliable* namun jika $r_{11} \leq r_{tabel}$ maka instrument tidak *reliable*

Pada penelitian ini instrument dikatakan reliable apabila nilai koefisien alpha di atas 0,60. Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrument diperoleh nilai koefisien hasil belajar sebesar 0,757 maka instrument dikatakan reliable. Data analisis uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran 13 pada halaman 70.

Terdapat dua tujuan analisis data yakni meringkas dan menggambarkan data. Dalam penelitian ini terdapat 2 data yang dianalisis yakni hasil instrument validasi ahli materi dan ahli media.

a. Uji Validasi

Validasi ini bertujuan untuk mengetahui materi yang diterapkan telah layak dan sesuai untuk diajarkan dalam pembelajaran dikelas. Tolak ukur yang digunakan pada instrument validasi ahli materi dan validasi ahli media yaitu menggunakan *rating scale*.

Uji validasi materi pada pengembangan ini dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diberikan oleh validator pada angket dengan jumlah skor yang telah ditetapkan di dalam angket tersebut. Analisis data (angket validasi) dalam pengembangan ini menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan

P = Presentase yang di cari
 $\sum x$ = Jumlah nilai jawaban respon/hasil skor
 $\sum xi$ = Jumlah nilai ideal/hasil total

b. Analisis Uji Efektivitas

Dalam penelitian pengembangan ini untuk melihat keefektivitasan dapat dilakukan dengan caramembandingkan keadaan sebelum dan sesudah. Menurut

Arifin (2014 : 77) *Onewgroup pretest and posttest design* dikenal sebagai desain sebelum dan sesudah struktur desain. Model eksperimen ini diperlihatkan pada table 3.8 yakni

Tabel 3.8 Model Desain Keefektifitasan

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	0 ₁	X	0 ₂

Dari table tersebut dapat disimpulkan bahwa 0₁ adalah nilai sebelum diberikan perlakuan, sedangkan 0₂ adalah nilai sesudah diberikan perlakuan. Maksud dari perlakuan tersebut adalah belajar dengan menggunakan media berbasis *Lectora Inspire*. Analisis pretest dan posttest dapat dilakukan dengan menggunakan rumus berikut ini

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

Efektivitas pemberian perlakuan dapat diukur dengan cara membandingkan nilai 0₁ dan 0₂. Jika lebih besar dari nilai 0₁ maka dapat dikatakan bahwa perlakuan tersebut efektif

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dalam penelitian ini meliputi pengembangan media *Lectora Inspire* pada mata pelajaran IPA, yaitu agar pembelajaran IPA menjadi menyenangkan, tidak monoton, memotivasi peserta didik agar menjadi fokus dalam pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi yang telah diajarkan oleh guru di dalam kelas. Selanjutnya mengumpulkan informasi yang telah ada pada saat semester ganjil di sekolah sesuai dengan kalender akademik sekolah yang akan diteliti.

Selain hal diatas yang menjadi tahap perencanaan dalam menyelesaikan penelitian ini adalah dengan menyiapkan kisi-kisi instrumen penelitian yang menjadi kriteria penilaian media pembelajaran *Lectora Inspire*. Adapun instrumen yang digunakan adalah lembar validasi serta angket dan materi kepada peserta didik. Ada lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Lectora Inspire* berdasarkan penilaian dosen sebagai ahli media dan guru sebagai ahli materi.

2. Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan ini peneliti telah menyiapkan angket yang hendak diberikan kepada ahli-ahli yang berkaitan, seperti ahli media, materi, bahasa, dan mempersiapkan angket yang akan dibagikan kepada peserta didik

sebagai tujuan akhir dalam melihat bagaimana media yang digunakan layak atau tidak diterapkan dalam pembelajaran.

3. Tahap Uji Coba Produk

Pada tahap ini, angket yang dibuat dan dibagikan akan di nilai oleh para ahli, adapun hasilnya dapat kita lihat pada penjelasan dibawah ini.

a. Penilaian Ahli Validasi

Dari hasil validasi oleh ahli materi diketahui bahwa media mendapatkan penilaian 44 dengan presentasi nilai 73,33 kategori cukup valid atau tidak perlu revisi. Dalam penilaian tersebut terdiri dari 3 kriteria aspek kelayakan isi, pembahasan dan sajian. Penilaian ahli materi baik tanpa melakukan revisi.

b. Penilaian Siswa Uji Coba

Berdasarkan uji coba lapangan terhadap kelas IV SD Muhammadiyah yang mengambil sample sebanyak 10 peserta didik, diketahui bahwa media mendapat penilaian .Dengan demikian pengembangan media telah mencapai tujuan yaitu melihat respon peserta didik berdasarkan angket yang telah dibagikan. Dan media layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil setelah dilakukan ujicoba dengan peserta didik yang ada di kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe diketahui bahwa media mendapatkan penilaian, Kategori sangat valid tidak perlu revisi. Dengan demikian pengembangan media ini telah berhasil mencapai tujuan dari penelitian yakni melihat respon peserta didik, apakah media dapat layak digunakan atau tidak dalam pembelajaran

Berdasarkan hasil evaluasi melalui angket yang telah dibagikan kepada ahli materi, ahli media, dan peserta didik, jelas diketahui bahwa media pembelajaran yang dirancang layak digunakan sebagai media pembelajaran dan sangat baik digunakan dalam proses belajar mengajar. Selain pernyataan yang telah diletak diangket, terdapat juga masukan kritik dan saran dari responden yang diberikan secara lisan mengenai konten dan grafis pada media serta penambahan seperti gambar.

Dari data yang diperoleh dari angket yang disebar, secara keseluruhan responden menilai bahwa media ini sangat menarik untuk digunakan. Dengan demikian pengembangan media ini sangat bermanfaat untuk diterapkan di berbagai sekolah agar menjadi media yang dapat membuat peserta didik semakin tertarik dalam proses belajar mengajar di kelas.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Cara Mengembangkan Media Pembelajaran

Jenis penelitian ini tergolong pada jenis penelitian dan pengembangan (research dan development) sehingga penelitain ini menghasilkan sebuah media pembelajaran. Media ini bertujuan untuk membuat varian berbeda dalam pembelajaran IPA. Berikut ini adalah hasil penelitain sesuai dengan tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan (research dan development).

1) Potensi dan Masalah

Telah dilakukannya analisis observasi dan wawancara kepada kepala sekolah SD Muhammadiyah yakni Linda Sahputri br Ginting, pada tanggal 1 Juni

2021, bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Menimbulkan minat belajar peserta didik yang rendah sehingga nilai hasil belajar peserta didik rendah. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media pembelajaran *Lectora Inspire* sebagai acuan pembelajaran agar peserta didik lebih termotivasi, tumbuh minat belajar dan lebih kreatif dalam pembelajaran langsung

2) Pengumpulan Data

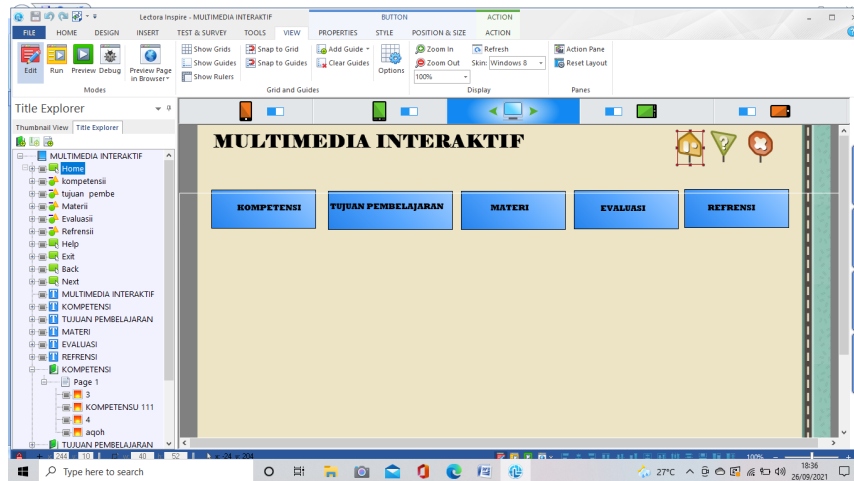
Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara pada tanggal 1 Juli 2021 ke sekolah tujuan yakni SD Muhammadiyah Kabanjahe. Pada tahap ini peneliti menemukan bahwa di sekolah tersebut telah difasilitasi dengan infokus oleh pihak sekolah, namun guru belum menggunakan media pembelajaran di dalam kelas yang menggunakan teknologi.

3) Desain Produk

Pada tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan langkah – langkah berikut ini

- a. Membuat draf.** Pembuatan draf dilakukan dengan menentukan tesk informasi penjelas, dan mengirganisir gambar dan materi sehingga tampilannya tidak berlebihan dan terlihat sederhana. Aspek penting dalam pembuatannya ini adalah keterpaduan gambar dan runutan penjelasan materi serta keterpaduan warna pada tampilan dengan background yang ada. Pembuatan draft ini dilakukan untuk mempermudah dalam pelaksanaan desain dan proses perancangan.

Gambar 4.1 Draft *Lectora Inspire* yang akan di kembangkan



- b. Memilih gambar. Pada pemilihan gambar harus disesuaikan dengan materi, yang substansial dan mendukung dengan materi. Gambar yang ditampilkan adalah gambar sering dilihat siswa pada kehidupan sehari-hari seperti balon, kertas, sisir, dan lampu.

Gambar 4.2 Pemilihan gambar yang berkaitan dengan materi listrik statis dan dinamis



- c. Setelah selesai draft dibuat lalu menyelesaikan rancangan media dalam melakukan kegiatan desain, hal-hal perlu didesain adalah yang berkaitan dengan judul dan materi pembelajaran yang disajikan

Gambar 4.3 Poin materi



4) Validasi Desain

Sebelum melakukan uji coba terhadap peserta didik, media pembelajaran harus divalidasi oleh ahli media dan ahli materi terlebih dahulu untuk memperbaiki kekurangan pada media yang akan ditampilkan. Untuk validasi desain terdiri dari validasi desain media yaitu dosen FKIP UMSU yaitu Baihaqi Siddik S.Pd, M.Pd dan untuk ahli materinya adalah guru IPA di SD Muhammadiyah Kabanjahe yakni Linda Sahputri S.Pd.I dengan menyertakan angket penilaian pada setiap ahli media dan materi.

a. Data Validasi Ahli Materi

Validasi data yang dilakukan oleh ahli materi Linda Sahputri, S.Pd.I yakni kepala sekolah SD Muhammadiyah kabanjahe, menunjukkan bahwa data angket yang dibagikan dapat dilihat pada lampiran 6 halaman 63. Dari hasil validasi materi yang diberikan kepada ahli materi dengan format seperti diatas,

menunjukkan bahwa materi yang ditampilkan valid dengan presentase nilai 90% kategorivalid/ tidak perlu revisi.

b. Data Validasi Ahli Media

Sebelum media disebarakan kepada peserta didik, hal lain yang perlu dilakukan adalah dengan menentukan validnya media yang akan kita tampilkan, adapun dalam hal ini media akan di validator oleh dosen FKIP, Baihaqi Siddik Lubis S.Pd.I M.Pd hasilnya dapat dilihat pada lampiran 7 halaman 64. Dari hasil validasi media yang diberikan kepada ahli media, menunjukkan bahwa media yang ditampilkan dengan presentase nilai 53% kategorikurang valid / perlu revisi. Dengan demikian pengembangan materi ini, perlu direvisi.

Setelah dilakukan revisi hasil validasi media, dapat dilihat pada lampiran 8 halaman 65 , menunjukkan bahwa media yang ditampilkan valid dengan presentase nilai 78% kategori valid/ tidak perlu revisi..

5) Revisi Desain

Setelah dilakukan validasi, maka langkah selanjutnya adalah perbaikan dari media pembelajaran. Perbaikan ini dilakukan dengan melengkapi kekurangan dan memperhatikan masukan dari ahli materi dan ahli media. Dari ahli materi tidak memberikan revisi untuk isi yang diserahkan dalam bentuk angket. Berdasarkan masukan dan saran dari ahli media ada beberapa saran yang perlu di perhatikan dari media untuk menjadi perbaikan diantaranya sebagai berikut.

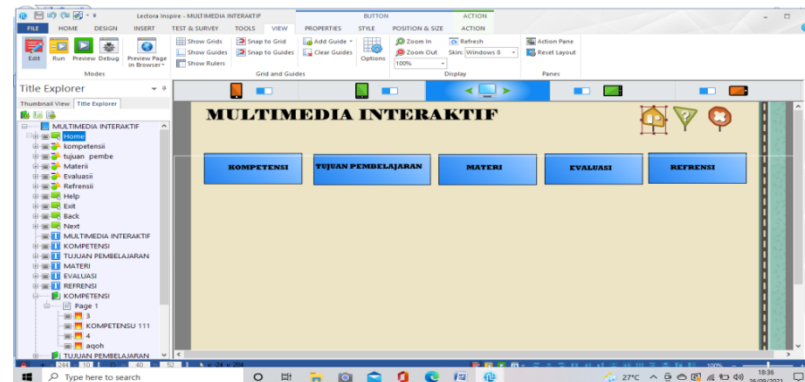
a. Ketetapan ukuran tulisan. Tulisan yang digunakan terlalu kecil

- b. Ketetapan warna terhadap latar belakang. Warna latar belakang masih kurang menarik

Gambar 4.4 Tampilan desain sebelum revisi



Gambar 4.5 Tampilan desain setelah revisi



6) Uji coba Produk

Pada tahap uji coba produk dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dengan jumlah responden 10 orang peserta didik, pemakaian dilakukan dikelas IV SD Muhammadiyah. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang akan dikembangkan sebagai media yang menarik . Uji coba dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran peserta didik yang telah ditetapkan

di RPP, lalu materi tersebut dipaparkan dengan menggunakan media *Lectora Inspire*, dengan alokasi waktu 45 menit. Hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat dalam table berikut.

Tabel 4.1 hasil uji coba kelompok kecil

No	Aspek penilaian	Peserta Didik									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A. Penyajian materi											
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4
2	Urutan sajian	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3
3	Pemberian motivasi	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4
4	Kelengkapan informasi	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3
5	Interaksi	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4
B. Pembahasan											
6	Pemahaman bacaan materi	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4
7	Kejelasan informasi	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3
8	Kemudahan materi	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4
C. Grafik											
9	Penggunaan font(jenis dan ukuran)	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4
10	Tata letak	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3

11	Ilustrasi,grafis,gambar, foto	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4
12	Desain tampilan	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3
D. Manfaat											
13	Ketertarikan menggunakan media lectora inspire	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
14	Kemudahan belajar	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3
15	Peningkatan motivasi	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4
	Jumlah	49	53	52	48	54	54	51	50	60	54
	Jumlah Rata Rata Keseluruhan	52,5									

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan : P = Besar Persentase

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x_1$ = Jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

$$P = \frac{52,5}{60} \times 100\%$$

$$P = 87,5 \%$$

Hasil uji coba kelompok kecil oleh 10 peserta didik dari kelas IV SD

Muhammadiyah Kabanjahe. Diketahui bahwa media mendapatkan penilaian 52.5

dengan presentase 87,5 kategori sangat valid

7) Revisi produk

Setelah dilakukan uji coba produk pemakaian kelompok kecil di lapangan, maka langkah berikutnya yaitu perbaikan media pembelajaran. Perbaikan ini dilakukan dengan melengkapi kekurangan dan memperhatikan masukan dari siswa, ada beberapa hal dari media pembelajaran yang harus diperbaiki adalah sebagai berikut

- a. Agar huruf diperbesar
- b. Gambar pada media terlalu kecil

8) Uji Coba Pemakaian

Setelah melakukan validasi dan perbaikan, maka langkah berikutnya yakni uji coba lapangan dengan siswa sesungguhnya. Hasil setelah dilakukan uji coba dengan peserta didik sebanyak 30 peserta didik ada di kelas IV SD MuhammadiyahKabanjahe diketahui bahwa media mendapatkan penilaian 53,64 dengan presentasi nilai 89.4% . Kategori sangat valid tidak perlu revisi. Dengan demikian pengembangan media ini telah berhasil sampai tujuan dari penelitian melihat respon siswa, apakah media dapat layak digunakan atau tidak dalam pembelajaran

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek penilaian	Jumlah Skor (30 Siswa)	Skor Rata-Rata
A. Penyajian materi			
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	108	3,6
2	Urutan sajian	104	3,46
3	Pemberian motivasi	104	3,46
4	Kelengkapan informasi	105	3,5
5	Interaksi	105	3,5
B. Pembahasan			
6	Pemahaman bacaan materi	106	3,53
7	Kejelasan informasi	106	3,53
8	Kemudahan materi	106	3,53
C. Grafik			
9	Penggunaan font	111	3,7
10	Tata letak	105	3,5
11	Ilustrasi,grafis,gambar, foto	111	3,7
12	Desain tampilan	112	3,73
D. Manfaat			
13	Ketertarikan menggunakan media lectora inspire	105	3,7
14	Kemudahan belajar	105	3,7
15	Peningkatan motivasi	105	3,7
	Jumlah	1.579	53,64

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

Keterangan : P = Besar Persentase

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

Σx_1 = Jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

$$P = \frac{53,64}{60} \times 100\%$$

$$P = \frac{5364}{60}$$

$$P = 89,4 \%$$

2. Uji Kelayakan Media

Hasil uji kelayakan media pembelajaran yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan responden peserta didik dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Data Validasi Ahli Materi

Tabel 4.3 Hasil validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
1	Kelayakan	Kesesuaian dengan SK,KD	√			
		Kesesuaian Dengan kebutuhan Peserta didik	√			
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	√			
		Kesesuaian dengan kebutuhan ajar	√			
		Kebenaran substansi materi	√			
		Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan	√			
		Kesesuaian dengan nilai moralitas sosial		√		
2	Pembahasan	Keterbacaan		√		
		Kejelasan Informasi		√		
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia			√	
		Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien		√		
3	Sajian	Kejelasan tujuan	√			
		Urutan penyajian	√			
		Pemberian Motivasi	√			
		Komunikasi	√			
		JUMLAH	54			

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan : P = Besar Persentase

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x_1$ = Jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

$$P = \frac{54}{60} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Hasil validasi materi yang diberikan kepada ahli materi dengan format seperti diatas, menunjukkan bahwa materi yang ditampilkan valid dengan presentase nilai 90% kategori valid/ tidak perlu revisi. Dengan demikian pengembangan materi ini, telah berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respons ahli materi, terhadap materi yang akan di bawakan media, dapat layak digunakan sebagai materi dalam proses belajar mengajar.

b. Data Validasi Ahli Media

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
1	Tampilan desain layar	Ukuran Huruf			√	
		Bentuk/jenishuruf			√	
		Komposisi warna tulisan terhadap latar belakang (<i>background</i>)				√
2	Kemudahan Penggunaan	Sistematika penyajian	√			
		Kemudahan pengoperasian	√			
		Fungsi navigasi		√		
3	Konsistensi	Konsistensi kata, istilah dan kalimat			√	
		Konsistensi bentuk dan			√	

		ukuran huruf				
		Konsistensi tata letak			√	
4	Format	Tata letak			√	
		Format halaman			√	
5	Pemanfaatan	Mempermudah kegiatan belajar mengajar		√		
		Memberikan focus perhatian		√		
6	Kualitas grafik	Warna huruf			√	
		Gambar			√	
	Jumlah					34

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan : P = Besar Persentase

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x_1$ = Jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

$$P = \frac{34}{64} \times 100$$

$$P = 53\%$$

Hasil validasi materi yang diberikan kepada ahli materi dengan format seperti diatas, menunjukkan bahwa materi yang ditampilkan dengan presentase nilai 53% kategori kurang valid / perlu revisi. Dengan demikian pengembangan materi ini,perlu direvisi.

Tabel 4.5 Validasi Ahli Media (Revisi)

No	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
1	Tampilan desain layar	UkuranHuruf	√			
		Bentuk/jenishuruf		√		
		Komposisi warna tulisan terhadap latar belakang (<i>background</i>)		√		
2	Kemudahan Penggunaan	Sistematika penyajian	√			
		Kemudahanpengoperasian		√		
		Fungsi navigasi	√			

3	Konsistensi	Konsistensi kata, istilah dan kalimat	√			
		Konsistensi bentuk dan ukuran huruf		√		
		Konsistensi tata letak		√		
4	Format	Tata letak		√		
		Format halaman	√			
5	Pemanfaatan	Mempermudah kegiatan belajar mengajar	√			
		Memberikan fokus perhatian	√			
6	Kualitas grafik	Warna huruf	√			
		Gambar		√		
	Jumlah					50

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan : P = Besar Persentase

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x_1$ = Jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

$$P = \frac{50}{60} \times 100$$

$$P = 78\%$$

Hasil validasi materi yang diberikan kepada ahli materi dengan format seperti diatas, menunjukkan bahwa materi yang ditampilkan valid dengan presentase nilai 78% kategori valid/ tidak perlu revisi. Dengan demikian pengembangan materi ini, telah berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respons ahli materi, terhadap materi yang akan di bawaan media, dapat layak digunakan sebagai materi dalam proses belajar mengajar.

3. Hasil Belajar

Hasil uji coba pengembangan media pembelajaran *Lectora Inspire* peneliti melakukan tes berupa pre-test dan post-test untuk mengetahui apakah menggunakan media pembelajaran *Lectora Inspire* yang telah dikembangkan

peneliti dapat mengetahui hasil belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe sebelum menggunakan media pembelajaran dan sesudah menggunakan menggunakan media *Lectora Inspire*. *Post-test* dilakukan dengan pembelajaran yang telah menggunakan media yang dikembangkan. Sedangkan *Pre-test* dilakukan dengan pembelajaran yang belum menggunakan media pembelajaran.

Tabel 4.6 Hasil Statistik pada Pre-test

No	Nilai	Jumlah
1	40-50	3
2	50-60	2
3	60-70	5
4	70-80	7
5	80-90	13
Jumlah		2050
Rata-Rata		68,33
Nilai Tertinggi		80
Nilai Terendah		40

Berdasarkan perolehan nilai tabel diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai terendah mendapatkan nilai 40 sebanyak 3 orang peserta didik, dan nilai tertinggi mendapatkan nilai 90 sebanyak 13 orang peserta didik. Dan nilai diatas merupakan nilai yang didapat peserta didik sebelum adanya perlakuan.

Tabel 4.7 Hasil Statistik pada post-test

No	Nilai	Jumlah
1	70-80	2
2	80-90	13
3	90-100	11
4	100	4
Jumlah		2570
Rata-Rata		86,33

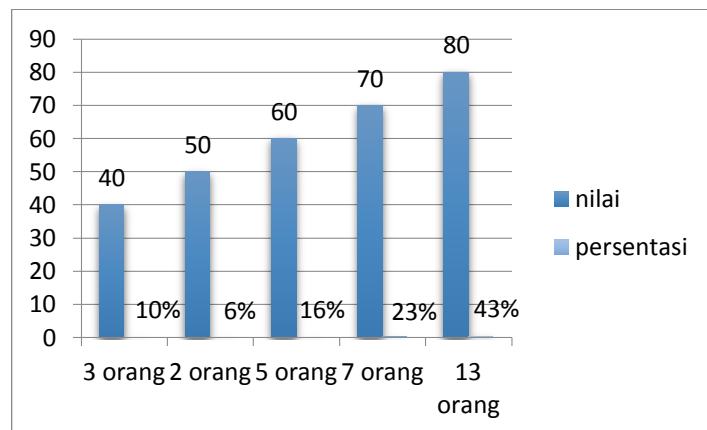
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	70

Berdasarkan perolehan nilai tabel diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai terendah mendapatkan nilai 70 sebanyak 2 orang peserta didik, dan nilai tertinggi mendapatkan nilai 100 sebanyak 4 orang peserta didik. Dan nilai diatas merupakan nilai yang didapat peserta didik sesudah adanya perlakuan.

Hasil penilaian uji coba lapangan pada *Pre-Test* dan *Post-Test*. Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* yakni 68,33% dan rata-rata nilai *Post-test* adalah 86,33% Hal tersebut menjelaskan bahwa nilai *Post-test* lebih baik dari pada nilai *Pre-test*. Dan bisa dikatakan bahwa media intraktif berbasis *Lectora Inspire* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, media ini juga dikatakan berhasil karena naiknya nilai hasil peserta didik di SD Muhammadiyah secara signifikan dimana awalnya nilai rata-rata peserta didik 68,33% menjadi 86,33%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang sangat berpengaruh terhadap peserta didik dengan menggunakan media *Lectora Inspire* materi listrik statis dan listrik dinamis.

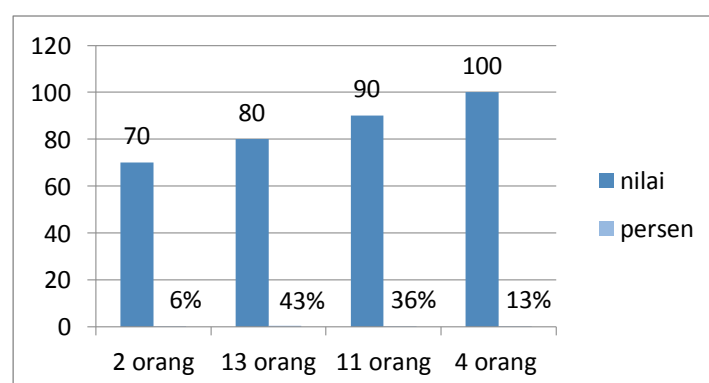
Selain menggunakan tabel, peneliti juga menyajikan nilai hasil belajar *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk bagan yakni sebagai berikut :

Gambar 4.6 Bagan Pre-Test



Berdasarkan bagan diatas maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* yakni 68,33% dimana nilai *Pre-test* tersebut merupakan hasil nilai peserta didik sebelum perlakuan. Dimana pada hasil nilai tersebut menjelaskan bahwa 3 orang peserta didik atau setara dengan 10% mendapatkan nilai terendah yaitu nilai 40 dan 13 orang peserta didik atau setara dengan 43% mendapatkan nilai tertinggi.

Gambar 4.7 Bagan Post-Test



Berdasarkan bagan diatas maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai *post-test* yakni 86,33 % dimana nilai *post-test* tersebut merupakan hasil nilai peserta didik sesudah perlakuan. Dimana pada hasil nilai tersebut menjelaskan bahwa 2 orang peserta didik atau setara dengan 6% mendapatkan nilai terendah yaitu nilai 70 dan 4 orang peserta didik atau setara dengan 13% mendapatkan nilai tertinggi.

C. Diskusi Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui untuk mengetahui cara mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dalam proses pembelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah Kabanjahe. Berdasarkan tujuan penelitian ini maka peneliti menggunakan angket dan tes yang digunakan untuk menilaikelayakan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dalam proses pembelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah Kabanjahe.

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, kuesioner dan tes sebagai instrument penelitian terlebih dahulu diuji coba. Kuesioner yang telah diisi diperiksa oleh validator untuk menilai kelebihan dan kekurangan kuesioner. Angket yang diuji terdapat 14 item untuk mendukung motivasi dan 10 soal untuk mendukung *lectora inspire*. Setelah mendapatkan hasil dari angket maupun tes untuk mendukung *lectora inspire* yang telah dilakukan oleh responden maka peneliti dapat mengetahui seberapa besar kelayakan dari media pembelajaran *lectora inspire*. Maka dengan itu, peneliti mengemukakan hasil temuannya yaitu :

1. Media *Lectora Inspire* mendapatkan penilaian 54 dengan presentase 90% masuk dalam kategori valid dan layak. Penilaian ahli media setelah di revisi mendapatkan 50 dengan presentase 78% kategori sangat layak.
2. Setelah dilakukan validasi dilakukan uji lapangan sebelum diberikan kepada peserta didik sesungguhnya dalam kelas, dalam hal ini mendapatkan penilaian 52.5 atau 87.5% masuk dalam kategori sangat layak dan pada akhirnya dilakukan uji coba pemakaian kepada peserta didik sebanyak 30 peserta didik di SD Muhammadiyah mendapatkan penilaian 53,64 dengan presentase 89,4 masuk dalam kategori sangat layak di gunakan.
3. Kemampuan *pre-test* diperoleh hasil belajar dengan rata-rata 68,33 dan setelah diberi kemampuan *post-test* diperoleh hasil belajar dengan rata-rata 86,33. Dimana kita bisa melihat bahwa peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan naik.

D. Keterbatasan Penelitian

Pada umumnya yang menjadi suatu keterbatasan dalam penelitian ini adalah sampel, instrument, saran dan prasarana yang akan digunakan dalam penelitian kali ini. Sebagai peneliti, peneliti tidak terlepas dari kesalahan yang disebabkan oleh keterbatasan yang peneliti hadapi baik secara koral dan materil. Dalam penyelesaian penelitian ini, peneliti mengalami banyak kendala kendala dari awal melakukan penelitian sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini tepat waktu terlebih di masa pandemi covid 19.

Disamping itu juga, keterbatasan literatur, waktu, ruang dan keterbatasan pemahaman yang dimiliki peneliti. Peneliti masih banyak merasakan keterbatasan dalam menyelesaikan skripsi ini jauh dari kata sempurna karena masih adanya kendala dan keterbatasan tersebut. Keterbatasan peneliti dalam menyelesaikan ini ada beberapa faktor :

1. Peserta didik belum bersungguh sungguh dalam mengerjakan angket yang telah diberikan peneliti, ada peserta didik yang mengerjakan angket tersebut bersama dengan teman temannya.
2. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan angket masih jauh dari kata sempurna karena kurangnya pemahaman dalam penulisan angket.
3. Peneliti menyadari bahwa dalam mengembangkan media *Lectora Inspire* masih jauh kata sempurna karena keterbatasan waktu, ruang dan sarana prasarana.
4. Pihak sekolah belum semuanya menyediakan proyektor untuk menampilkan *Lectora Inspire*.

Keterbatasan penelitian ini tentunya kekurangan peneliti baik secara materi, ruang dan waktu serta prasarana. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang sifat membangun demi kebaikan yang akan datang

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan pengembangan media sesuai dengan proses langkah langkah Borg and Goll yang di terbitkan oleh Sugiyono maka media yang di kembangkan yaitu media *Lectora Inspire* dinyatakan layak di gunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran di SD Muhammadiyah Kabanjahe, dari data hasil validasi ahli materi di ketahui bahwa media *Lectora Inspire* mendapatkan penilaian 54 dengan presentase 90% masuk dalam kategori valid dan layak. Penilaian ahli media setelah di revisi mendapatkan 50 dengan presentase 78% kategori sangat layak. Setelah di lakukan validasi dilakukan uji lapangan sebelum di berikan kepada peserta didik sesungguhnya dalam kelas, dalam hal ini mendapatkan penilaian 52.5 atau 87.5% masuk dalam kategori sangat layak dan pada akhirnya di lakukan uji coba pemakaian kepada peserta didik sebanyak 30 peserta didik di SD Muhammadiyah mendapatkan penilaian 53,64 dengan presentase 89,4 masuk dalam kategori sangat layak di gunakan.

Dari hasil pembelajaran aktivitas peserta didik diperoleh peserta didik telah mengalami peningkatan. Dimana pada kemampuan *pre-tes* diperoleh hasil belajar dengan rata-rata 68,33 dan setelah diberi kemampuan *pos-test* diperoleh hasil belajar dengan rata-rata 86,33. Dimana kita bisa melihat bahwa peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan naik.

Dari hasil yang diperoleh tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran IPA dapat menggunakan media *Lectora Inspire* dalam materi listrik statis dan listrik dinamis dapat meningkatkan hasil belajar pada kelas IV di SD Muhammadiyah Kabanjahe

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan kesimpulan diatas, maka saran yang dapat diberikan peneliti adalah

1. Pengembangan media yang sangat sederhana, diharapkan kritik dan saran untuk penyempurnaan media yang dikembangkan.
2. Proses pembelajaran seperti ceramah dioptimalkan dengan media *Lectora Inspire* yang dapat membantu proses belajar.
3. Setelah pengembangan media *lectora inspire* ini, akan adanya lagi media media pembelajaran yang lain untuk mengembangkan pendidikan disekolah.

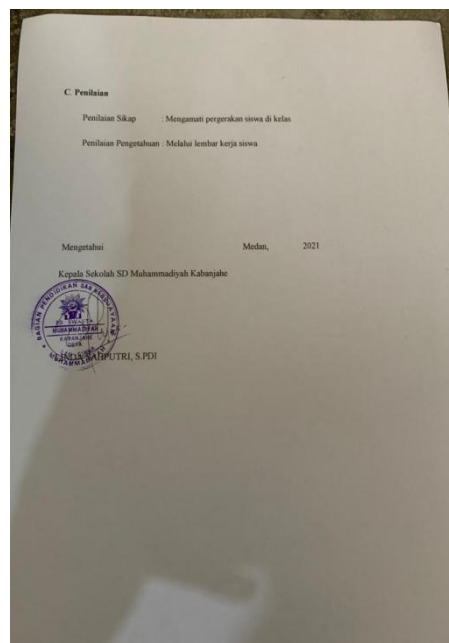
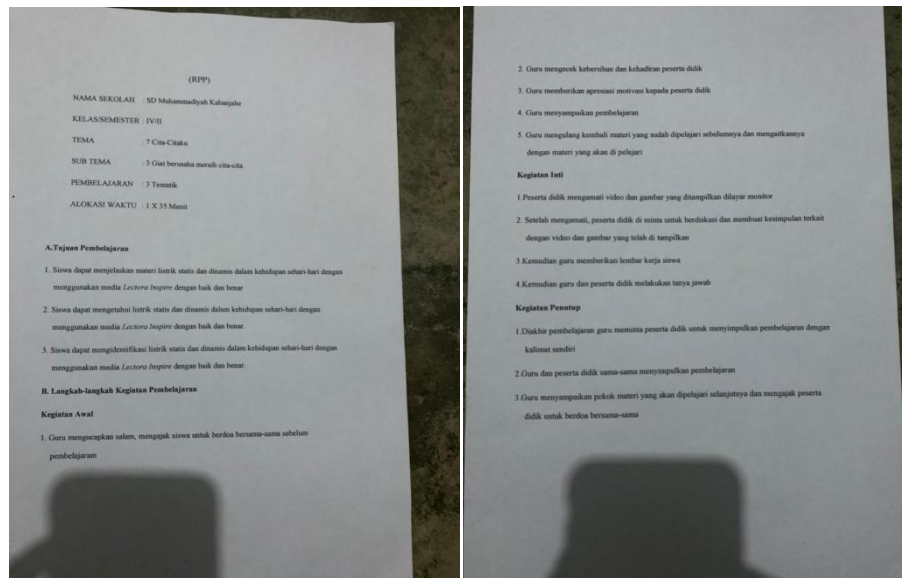
DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifin .2014. *Kinerja Guru Profesional: Instrumen Pembinaan, Peningkatan dan Penilaian*. Yogyakarta: AR- RUZZ MEDIA
- Arsyad, Azhar .2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Devi Ernita. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas V SD N Kasihan*.
- Dewi, I. N., Poedjiastoeti, S Prahani, K. dan Sri Poedjiastoeti. (2017). *Elsii Learning Model Based Local Wisdom To Improve Students Problem Solving Skills and Scientific Comuunication. International Journal of Education and Research*. [Http://www.ijern.com/journal/2017/January-2017/09.pdf](http://www.ijern.com/journal/2017/January-2017/09.pdf).
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Sainifik dan kontekstual dalam pembelajaran Abad 21*. Bogor. Ghalia Indonesia.
- Irawan, David. 2020. *Pengembangan Media Berbasis Komputer Lectora Inspire Dalam Pembelajaran Subtema Lingkungan Sosialku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 Sekolah Dasar*
- Mas`ud, M. 2014. *Tutorial Lectora 1 membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta : Pustaka Shonif
- Mustiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Sanaky, Hujar AH.2013. *Media pembelajaran interaktif-inofatif*.Yogyakarta : Kaukaba Dipantara
- Slameto. 2010. *Metode dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono.2018.*Metode Penelitian Administrasi dilengkapi dengan Metode R&D*. Bandung
- Susilana dan Riyana. 2017. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*. Wacana Prima. Bandung
- Syaiful dan Aswan . 2015. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta :PT Rineka Cipta
- Triyono .2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Ombak

LAMPIRAN

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran



Lampiran 2 : Materi Pembelajaran

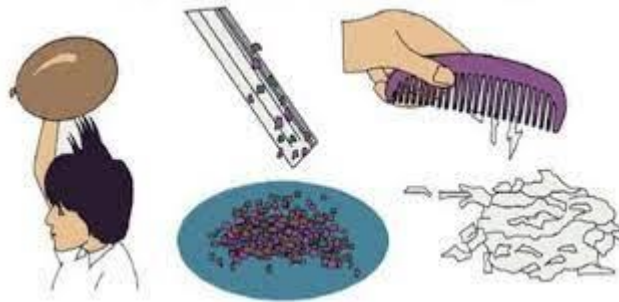
Materi IPA

Listrik Statis dan Listrik Dinamis

1. Listrik Statis

Listrik Statis adalah listrik yang diam untuk sementara pada suatu benda. Listrik statis terjadi karena gesekan atau gosokkan dua benda. Contohnya saat kain wol di setrika dan didekatkan ke badan kita, lalu penggaris ketika digosok-gosokkan ke rambut lalu didekatkan ke sobekan kertas, maka kertas akan menempel ke penggaris. Jika dua benda bermuatan didekatkan akan terjadi dua kemungkinan yaitu tarik menarik atau tolak-menolak.

2.2 Gambar contoh listrik statis



2. Listrik Dinamis

Listrik dinamis adalah listrik yang mengalir, sumber arus listrik yang dapat menghasilkan beda potensial yang dapat menyebabkan listrik dapat mengalir. Contoh dari fenomena listrik dinamis salah satunya jika kalian memiliki

mainan mobil-mobilan yang menggunakan batu baterai, rangkaian lampu listrik dan lainnya.

2.3 Gambar contoh listrik dinamis



Lampiran 3 : Lembar Kerja Peserta Didik



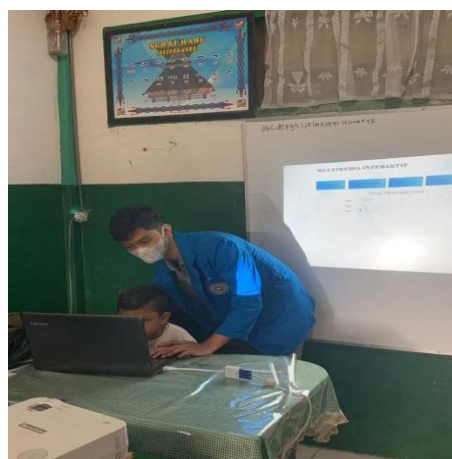
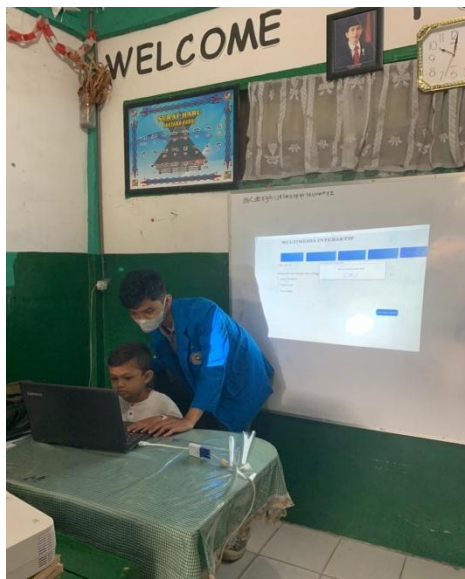
NAMA: M. FADIL SYAHPUTRA
Kelas: IV

No	Alat	BAHAN		Kertas	Keterangan
		Bambu	Kulit kongan		
1.	Penggaris plastik	✓	✓	✓	Kertas menggambar teknik Bambu kulit yg tipis Bekas menggambar Papan isotherm stasis
2.	Balon	✓	X	✓	


Lampiran 4: Pengerjaan soal oleh peserta didik







Lampiran 5: Suratbalasan dari SD Muhammadiyah


PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH KABANJAHE
 MAJELIS DIKDASMEN
SD SWASTA MUHAMMADIYAH
 ALAMAT : JLN. MESJID NO. 38 KABANJAHE


Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Linda Sahputri Br Ginting, S.Pd.i
Nip : -
Gol / Ruang : -
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa

Nama : Muhammad Rizky Ferdian
Nim : 1702090051
Universitas : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dikelas IV SD S Muhammadiyah Kabanjahe"

Benar telah selesai melaksanakan penelitian di SD S Muhammadiyah Kabanjahe. Kecamatan Kabanjahe, Kab Karo.
Demikianlah surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan dengan seperlunya.

Kabanjahe, 2 Juli 2021
 Kepala Sekolah SD S Muhammadiyah

 Linda Sahputri Br Ginting, S.Pd.i

Lampiran 6 : Surat Validasi Ahli Materi

A. Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui ketepatan isi materi 1, untuk mengetahui apakah materi yang disampaikan dalam bahan ajar IPA berbasis Literasi Jargon valid atau tidak, serta untuk mengetahui secara umum apakah validasi dari ahli materi terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen untuk validasi ahli materi sebagai berikut

No	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
1	Kelayakan	Kesesuaian dengan SK, KD	✓			
		Kesesuaian Dengan kebutuhan Peserta didik	✓			
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	✓			
		Kesesuaian dengan kebutuhan ajar	✓			
		Kesesuaian submateri materi	✓			
		Manfaat untuk penambahan wawasan pengabdian	✓			
		Kesesuaian dengan nilai moralitas sosial			✓	
2	Pembahasan	Keterbacaan			✓	
		Kejelasan Informasi			✓	
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia				✓
		Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien			✓	
3	Sajian	Kejelasan tujuan	✓			
		Urutan penyajian	✓			
		Pemberian Motivasi	✓			
		Komunikasi	✓			

Lampiran 7 : Surat Validasi Ahli Media

B. Lembar Validasi Pengembangan Bahan Ajar SPA Berbasis Locus Inpore Untuk ABB Siswa Media

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar SPA Berbasis Locus Inpore Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
 Metode : Locus Inpore dan Locus Diagram
 Rencana Program : Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe
 Penyusun : Muhammad Rizky Fadhur
 Validator : Huseini Nuhik Luthi S.Pd.I, M.Pd

Daguk/Deu yang tertera:
 Daguk/Deu yang tertera:
 Saya menyetujui bantuan Daguk/Deu untuk strategi angket ini. Angket ini di gunakan untuk mengetahui pendapat Daguk/Deu tentang "Pengembangan Bahan Ajar SPA Berbasis Locus Inpore Untuk Meningkatkan Hasil Belajar". Aspek penilaian materi bahan ajar ini terdiri angket ke terapan ini oleh IKIP. Penelitian, saran dan berdasarkan Daguk/Deu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Atas perhatian dan kerendahan hati untuk strategi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penyeleksi Pengisian

1. Lembar validasi instrument ini divalidasi oleh ahli media
 2. Berilah tanda check list (✓) pada pilihan skor 1,2,3 dan 4
 Skor 1 : sangat baik/sangat sangat
 Skor 2 : cukup baik/cukup setaja
 Skor 3 : baik/terata
 Skor 4 : sangat baik/sangat setaja

B. Aspek Penilaian
ASPEK KELAYAKAN KEGRAFISAN

No	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
1	Tampilan desain layar	Ukuran Huruf			✓	
		Dimensi / jenis huruf			✓	
2	Kemudahan Penggunaan	Kemudahan warna tulisan terhadap latar belakang dan digressif			✓	
		Sistematis penulisan			✓	
		Kemudahan pengoperasian			✓	
3	Konsistensi	Fungsi strategi			✓	
		Konsistensi letak, istilah dan kalimat			✓	
4	Format	Konsistensi bentuk dan ukuran huruf			✓	
		Konsistensi tata letak			✓	
5	Pernyataan	Tata letak			✓	
		Format kalimat			✓	
6	Kualitas grafik	Mempromudah kegiatan belajar mengajar			✓	
		Membagikan fokus perhatian			✓	
		Warna huruf			✓	
		Clambur			✓	

4. Kualitas grafik

Warna huruf

Clambur

C. Komentar dan Saran

- Konsistensi tata letak
 - ukuran gambar yang proporsional

D. Kesimpulan

Pengembangan bahan ajar berbasis Locus Inpore ini digunakan

1. Layak digunakan tanpa revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi
 3. Revisi sebagian dari produk
 4. Revisi total

Medan, 23/09/2021
 ADD DUGAL M.Pd
 Revisi: Rizky Fadhur, M.Pd
 NIP/NIK/...

Lampiran 8 : Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik

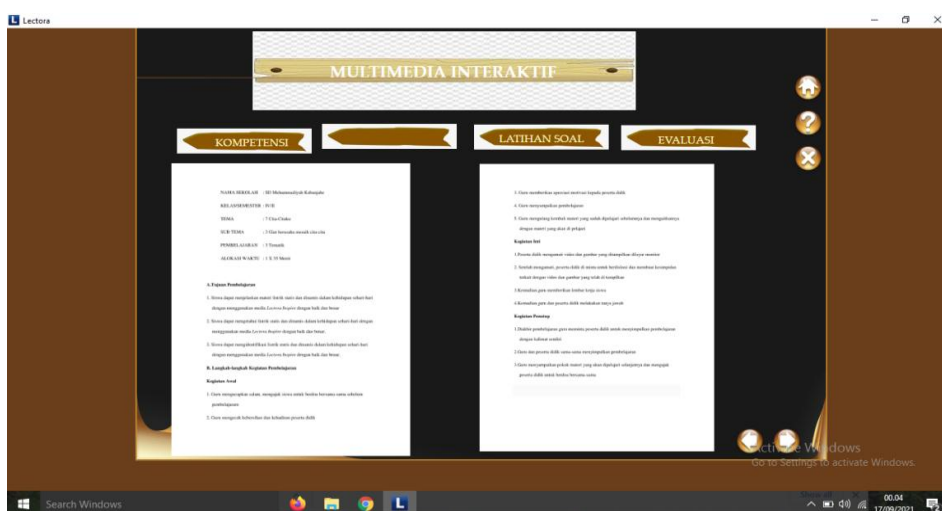
Nama : Syima dafra
Kelas : 1V

No	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
1	Penguatan Materi	Kepuasan dalam pembelajaran	✓			
		Urutan belajar		✓		
		Pembelajaran Menarik	✓			
		Kelengkapan Informasi		✓		
2	Pembelajaran	Pembelajaran Menarik materi		✓		
		Kelengkapan Informasi	✓			
		Kemudahan Informasi	✓			
4	Grafik	Jenis Urutan	✓			
		Tata Letak	✓			
		Ilustrasi gambar, video	✓			
		Desain Lembaran				✓
3	Materi	Ketersediaan menggunakan media Learning	✓			
		Kemudahan belajar	✓			
		Penggunaan motivasi	✓			

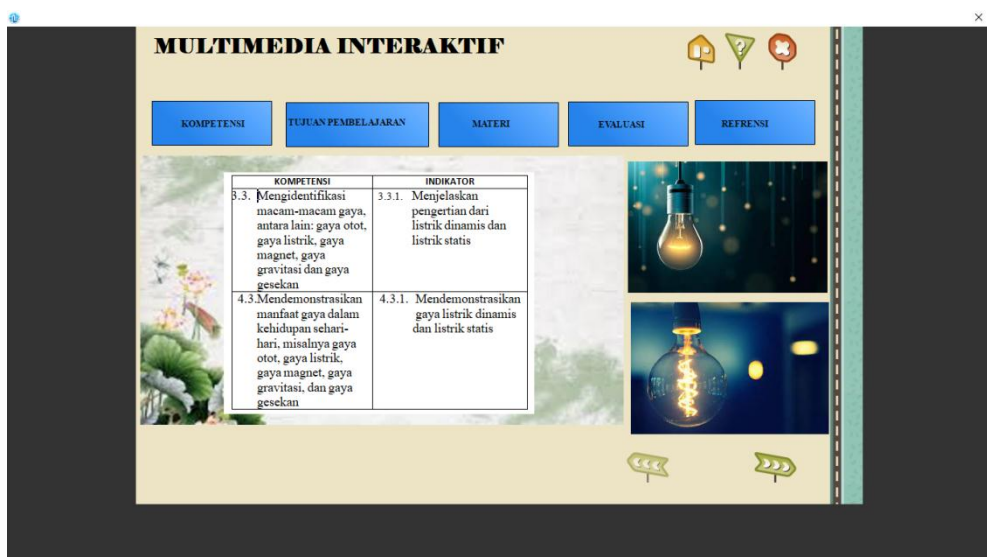
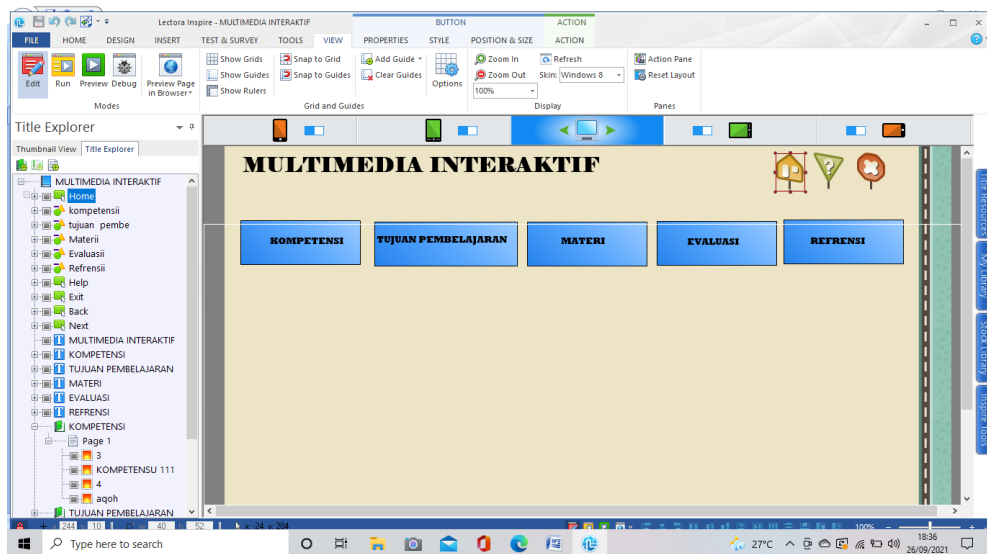
Lampiran 9: Dokumentasi



Lampiran 10 Sebelum Media di revisi



Lampiran 11 Setelah Media di revisi



MULTIMEDIA INTERAKTIF

KOMPETENSI TUJUAN PEMBELAJARAN MATERI EVALUASI REFRENSI

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks, peserta didik dapat menjelaskan konsep materi listrik statis dan dinamis dalam kehidupan sehari-hari.
2. Dengan mengamati video dan gambar, peserta didik dapat mengetahui listrik statis dan dinamis dalam kehidupan sehari-hari.
3. Dengan penjelasan guru, peserta didik dapat mengidentifikasi listrik statis dan dinamis dalam kehidupan sehari-hari.



MULTIMEDIA INTERAKTIF

KOMPETENSI TUJUAN PEMBELAJARAN MATERI EVALUASI REFRENSI

Materi Listrik Statis Dan Dinamis

1. Pengertian Listrik Statis
2. Pengertian Listrik Dinamis
3. Video Listrik Statis dan Dinamis
4. Lembar Kerja Soal (LKS)




MULTIMEDIA INTERAKTIF

KOMPETENSI TUJUAN PEMBELAJARAN MATERI EVALUASI REFRENSI

Listrik Statis dan Listrik Dinamis

1. Listrik Statis

Listrik statis adalah listrik yang tidak mengalir dan perpindahan arusnya terbatas. Contohnya adalah ketika kita menyisir rambut, maka tanpa sadar kadang rambut kita akan terbawa berdiri seiring gerakan sisir. Hal ini terjadi karena adanya interaksi antara rambut dengan sisir. Percobaan yang sama juga ditemui pada penggaris yang digosokkan pada rambut kemudian didekatkan pada potongan kertas kecil-kecil, maka kertas tertarik oleh penggaris seakan adanya medan magnet yang menariknya

Gambar 1.1 Contoh Listrik Statis dalam kehidupan sehari-hari



MULTIMEDIA INTERAKTIF

KOMPETENSI TUJUAN PEMBELAJARAN MATERI EVALUASI REFERENSI

2. Listrik Dinamis

Listrik dinamis adalah listrik yang mengalir sumber arus listrik yang dapat mengalir. Contoh dari fenomena listrik dinamis salah satunya jika kalian memiliki mainan mobil-mobilan yang menggunakan batu baterai, rangkaian lampu listrik dan lain sebagainya

Gambar 1.2 contoh listrik dinamis



LISTRIK DINAMIS
Lampu terang

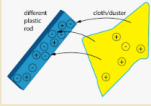

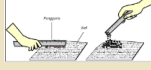
MULTIMEDIA INTERAKTIF

KOMPETENSI TUJUAN PEMBELAJARAN MATERI EVALUASI REFERENSI

Uji Praktikum (LKS)

- Judul Percobaan : Gaya Listrik Statis
- Tujuan : a) Untuk mengetahui adanya gaya listrik statis
b) Untuk membuktikan adanya gaya listrik statis dengan menggunakan rambut kering, kain, dan kulit
- Alat dan Bahan : a) Penggaris
b) Potongan- Potongan kertas kecil
c) Balon
d) Kulit tangan
- Cara Kerja : a) Gosokan penggaris kerambut/ kain/ kulit
b) Kemudian dekatkan stsr plastik itu ke potongan-potongan kertas kecil
c) Amati apa yang terjadi
d) Catat semua hasil pengamatan ke dalam Lembar Kerja dan buatlah kesimpulan tentang gaya listrik statis
- Data Pengamatan

No	Alat	Bahan			Keterangan
		Rambut	Balon	Kulit	
1	Penggaris Plastik				

Lampiran 12 Hasil Uji Coba Validasi

Variabel	Indikator	Item	r-hitung	r-tabel	Keterangan
Hasil belajar	3.3.1 Peserta didik dapat menjelaskan penyebab alat-alat lektronik dapat digunakan sesuai fungsinya dengan tepat	P1	0,697	0,349	Valid
		P2	0,485	0,349	Valid
		P3	0,380	0,349	Valid
	4.3.1 Peserta didik dapat menyebutkan perubahan energy listrik pada alat-alat elektronik	P6	0,396	0,349	Valid
		P7	0,517	0,349	Valid
		P9	0,417	0,349	Valid
		P10	0,373	0,349	Valid
	4.3.2 Peserta didik dapat mendemonstrasikan gaya listrik dalam kehidupan	P4	0,403	0,349	Valid
		P5	0,697	0,349	Valid
		P8	0,697	0,349	Valid

Lampiran 13 Hasil Uji Realibilitas

Cases Processing Summary

		N	Persen
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded	0	0
	Total	30	100.0

- a. Listwise deletion based on all variables in the procedure

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of items
.757	11

Scale Statistics

Mean	Variance	Std Deviation	N of Items
8.5000	5.845	2.41761	11

Lampiran 14 Soal evaluasi

1. Suatu gaya yang dialami oleh objek bermuatan yang berada dalam medan listrik disebut
 - a. Gaya Listrik
 - b. Gaya Magnet
 - c. Gaya Gravitasi
 - d. Gaya Bunyi
2. Listrik yang dapat mengalir dinamakan listrik
 - a. Listrik elektron
 - b. Listrik statis
 - c. Listrik dinamis
 - d. Listrik proton
3. Alat elektronik yang dibawah ini digunakan sebagai alat penerangan adalah
 - a. Telepon
 - b. Laser
 - c. Klakson mobil
 - d. Pulpen
4. Listrik yang tidak dapat mengalir disebut
 - a. Listrik statis
 - b. Listrik dinamis
 - c. Listrik proton
 - d. Listrik elektron
5. Ketika bermain ketapel kita menggunakan gaya
 - a. Gaya gravitasi
 - b. Gaya listrik
 - c. Gaya pegas
 - d. Gaya magnet
6. Air terjun dapat dimanfaatkan sebagai pembangkit listrik. Energi air terjun diubah menjadi energi listrik menggunakan
 - a. Dinamo
 - b. Turbin
 - c. Generator
 - d. Baut
7. Sumber energi manakah yang memanfaatkan bahan kimia
 - a. Bateri
 - b. Sel surya

- c. Dinamo
- d. Tanah

8. Kegiatan manakah yang dapat menghemat energi listrik

- a. Membiarkan komputer ketika hidup
- b. Mematikan lampu ketika hendak pergi
- c. Membuka tutup lemari es dalam waktu lama
- d. Menghidupkan TV ketika hendak keluar



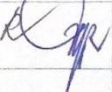
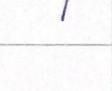
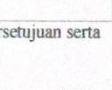
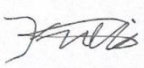
9. Lampu neon mengubah energi listrik menjadi

- a. Bunyi
- b. Cahaya
- c. Panas
- d. Listrik

10. Pernyataan berikut yang menunjukkan perubahan energi listrik menjadi energi panas adalah


- a. Ibu memasak nasi dengan kompor gas
- b. Adik menyalakan AC sehingga ruangan menjadi sejuk
- c. Rina mengeringkan rambut memakai hairdrayer
- d. Ayah mencuci mobil memakai selang

Form K1

FORM K 1		
 UMSU <small>Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara</small>	MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238 Website : http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id	
<p>Yth : Bapak/Ibu Ketua & Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UMSU Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI</p>		
<p>Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :</p>		
<p>Nama Mahasiswa : MUHAMMAD RIZKY FERDIAN N P M : 1702090051 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kredit Kumulatif : 119SKS IPK = 3.76</p>		
Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul Yang Diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
 11/8/20	Pengembangan Media Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe	
a	Pengembangan media berbasis PREZI mengacu pada kurikulum 2013 di kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe.	
q.	Hubungan pemanfaatan sumber belajar berupa INTERNET dengan motivasi belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe.	
<p>Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.</p>		
<p>Medan, 11 Agustus 2020 Hormat Pemohon,</p>  Muhammad Rizky Ferdian		
<p>Dibuat Rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas - Untuk Ketua/Sekretaris Prodi - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan</p>		

Form K2

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail fkip@umsu.ac.id

=====
 KepadaYth : Bapak Ketua
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.


Denganhormat, yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : MUHAMMAD RIZKY FERDIAN
 NPM : 1702090051
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal /risalah /makalah /skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe”

Sekaligus saya mengusulkan / menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing :Bapak Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd., M.Pd.
 Sebagai Dosen Pembimbing proposal /risalah/ makalah /skripsi saya. 

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak / Ibu saya ucapkan terimakasih.

Medan, 2 November 2020
 HormatPemohon,

 M. Rizky Ferdian

DibuatRangkap3 :
 - UntukDekan/Fakultas
 - UntukKetua Prodi
 - UntukMahasiswa yang bersangkutan

Form K3

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

Jln.Kap.Mukhtar Basri No.3 Telp.6622400 Medan20217 Form : K3

Nomor : 1088/IL3-AU/UMSU-02/F/2021

Lamp. : ---

Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing.**

Assalamu 'alaikum Wr.Wb.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut dibawah ini:

Nama : **Muhammad Rizky Ferdian**
N P M : 1702090051
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
JudulPenelitian : **Pengembangan Media Interaktif Berbasis Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe.**

Pembimbing : **Eko Febri Syahputra Siregar,S.Pd.,M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut diatas diizinkan menulis/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

- 1 Penulisberpedomankepadaketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan.
- 2 Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila Tidak selesai dalam waktu yang telah ditentukan.
- 3 Masadaluwarsatanggal : **05 Mei 2022**

Medan, 22 Ramadhan 1442 H
05 Mei 2021 M



Dekan


Prof. Dr. H. Hfrianto Nst, M.Pd.
NIDN: 0115057302

Dibuat rangkap 4 (empat):

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Pembimbing
 4. Mahasiswa yang bersangkutan:
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**

Berita acara bimbingan Proposal

Lampiran 5 (Berita Acara Bimbingan Materi)








MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30 Website :
<http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail : fkip@umhu.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI


Nama : MUHAMMAD RIZKY FERDIAN
NPM : 1702090051
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe

Nama Pembimbing : Eko Febri Syahputra Siregar.S.Pd.,M.Pd

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
7/03/2021	- Perhatikan dengan baik cara pemilihan latar belakang		
9/04/2021	- BAB I Tujuan agar diperhatikan kembali soal yang diuraikan		
26/04/2021	- BAB II Agar diperhatikan cara penulisan kutipan		
29/04/2021	- BAB III Perhatikan rumus hitung		
27/05/2021	Acc seminar Proposal		

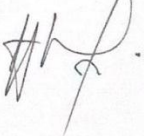
Medan, 29 Februari 2021

Ketuan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar




Eko Febri Syahputra Siregar S.Pd, M.Pd

Dosen Pembimbing
Riset Mahasiswa



Eko Febri Syahputra Siregar,S.Pd.,M.Pd

Berita Acara Seminar



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id**

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini kamsis Tanggal 24 juni 2021 diselenggarakan seminar proposal mahasiswa:

Nama : Muhammad Rizky Ferdian
 NPM : 1702090051
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Untuk Meningkatkan Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe

Masukan dan saran dari dosen *pembahas*:

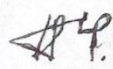
No	Masukan dan Saran
1.	Perbaiki penulisan Latar Belakang
2.	Perbaiki rumusan masalah agar lebih terarah
3.	Lengkapi jenis dan desain penelitian karena tidak tertuang pada Bab 3
4.	Perbaiki RPP dan kembangkan sendiri sesuai dengan KD yang menjadi focus penelitian. Jangan memindahkan atau mengakui kepemilikan orang lain
5.	Perhatikan penulisan dengan memperhatikan EYD
6.	Perbaiki sesuai yang disarankan


Proposal ini dinyatakan *layak/tidak layak** dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Medan, 24 Juni 2021


Diketahui oleh

Ketua Program Studi, Dosen Pembahas


 Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd.,M.Pd.


 Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd

Surat Keterangan Seminar



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> - mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT KETERANGAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Muhammad Rizky Ferdian
NPM : 1702090051
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada:


Hari : Kamis
Tanggal : 24 Juni 2021
Dengan Judul Proposal : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Untuk Meningkatkan Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan kepada mahasiswa yang bersangkutan semoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat. Izin riset mahasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan banyak terimakasih, akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin,


Dikeluarkan di: Medan

Pada Tanggal : Juli 2021

Wassalam
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd., M.Pd

Surat Pernyataan Plagiat



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ


Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Rizky Ferdian
NPM : 1702090051
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe”** adalah benar bersifat asli (*original*), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

YANG MENYATAKAN,

METERAL TEMPEL
B#22DAJX531927655
(MUHAMMAD RIZKY FERDIAN)

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Surat Izin Riset

 <p>UMSU Unggul Cerdas Berprestasi</p> <p><small>Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya</small></p>	<p>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</p> <p>Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 Website : http://fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@yahoo.co.id</p>	
	<p>Nomor : 2037 /II.3-AU/UMSU-02/F/2021 Medan, <u>28 Muharam</u> 1443 H Lamp : --- 06 September 2021M Hal : Permohonan Izin Riset</p>	
<p>Kepada Yth, Bapak/Ibu Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Kabanjahe di Tempat</p> <p><i>Bismillahirrahmanirrahim</i> <i>Assalamu'alaikum Wr. Wb</i></p> <p>Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :</p>		
<p>Nama : M RIZKY FERDIAN N P M : 1702090051 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Lectore Inspire untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Kabanjahe.</p>		
<p>Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin. Wassalamu'alaikum Wr.Wb</p>		
	<p>Dekan</p>  <p>Prof. Dr. M. ELFRIANTO NST, M.Pd NIDN 0115057302</p> 	
<p>**Penting!!**</p>		

Surat Balasan Riset



K.JAHE

MAJELIS DIKDASMEN

SD SWASTA

MUHAMMADIYAH

ALAMAT : JLN. MESJID NO. 38 KABANJAHE

Saya yang bertanda tangann di bawah ini

Nama : Linda Sahputri br Ginting, S.Pd.i

Nip : -

Gol/Ruang : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa

Nama : Muhammad Rizky Ferdian

Nim : 1702090051

Universitas : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Penelitian : “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Lectora Inspire
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di kelas IV
SD S Muhammadiyah Kabanjahe”

Benar telah selesai melaksanakan penelitian di SD S Muhammadiyah
Kabanjahe, Kecamatan Kabanjahe, Kab Karo.

Demikianlah surat balasan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan
untuk dipergunakan dengan seperlunya

MPINAN CABANG MUHAMMADIYAH

Kabanjahe, 2 Juli 2021

Kepala Sekolah SD S Muhammadiyah




Linda Sahputri Br Ginting, S.Pd.i

KABANJAHE

P
I
P
I
M
P
N
C
A
N
M
U
H
A
M
M
A
D
I
Y
A
H
K
A
B
A
N
J
A
H
E

Berita Acara Bimbingan Skripsi






MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30 Website:
<http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

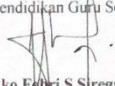
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : MUHAMMAD RIZKY FERDIAN
NPM : 1702090051
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS LECTORA
INSPIRE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS IV SD MUHAMMADIYAH KABANJAHE

Nama Pembimbing: Eko Febri S Siregar, S.Pd, M.Pd

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
23/09/2021	- Hindari penggunaan bullets - Perbaiki penulisan pengutipan		
25/09/2021	- Perbaiki penulisan Daftar Pustaka dan Foot Text.		
29/09/2021	Acc		

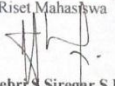
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Eko Febri S Siregar S.Pd, M.Pd

Medan, September 2021

Dosen Pembimbing
Riset Mahasiswa



Eko Febri S Siregar S.Pd, M.Pd

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Muhammad Rizky Ferdian
NPM : 1702090051
Tempat dan Tanggal lahir : Kabanjahe, 1 September 1999
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jalan Masjid Gg harmonis, no 7
Anak ke : 1 dari 3 Bersaudara

Nama Orang tua

Nama Ayah : Ir Nazriadi
Nama Ibu : Ernidawati
Alamat : Jalan Masjid gg Harmonis no 7

Pendidikan Formal

1. Mis AD-Dakwah Kabanjahe Tamat Tahun : 2010
2. MTsN Kabanjahe Tamat Tahun: 2013
3. MAN Kabanjahe Tamat Tahun : 2016
4. Tahun 2017-2021, tercatat sebagai Mahasiswa Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, 07 September 2021
Hormat saya

Muhammad Rizky Ferdian

