

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Multimedia Interaktif

Multimedia pembelajaran merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (*vektor atau bitmap*), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file.¹ Pengertian multimedia interaktif merupakan multimedia yang memiliki alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna, jadi tergantung pengguna untuk dapat memutuskan atau memilih proses berjalannya multimedia itu.² Perpaduan anantara berbagai media inilah yang sering kita sebut sebagai teknologi pembelajaran dimana pembelajaran tidak hanya sebatas dengan buku dan teks melainkan juga dari berbagai sumber media yang lain seperti video, animasi, grafik sound,dll. Dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan sebuah alat yang dapat digunakan untuk memadukan materi pelajaran dengan, video, animasi, teks, musik atau suara dengan alat pengontrol yang jelas dan dapat dioperasikan langsung oleh pengguna sebagai alat pembelajaran. Adanya multimedia interaktif ini diharapkan guru dapat terbantu untuk menyampaikn materi pembelajaran.

¹ Kintoko, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Komputer Dengan Lectora Authoring Tools Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas Viii Smp/Mts*, dalam jurnal *urnal Elektronik Pembelajaran Matematika* Vol.3, No.2, hal 167-178, April 2015, hlm. 170

² Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm. 51

Menurut Vaughan terdapat tiga jenis multimedia, yaitu multimedia interaktif, multimedia hiperaktif, multimedia linear, dan multimedia.³ Sedangkan Menurut Sutopo, multimedia terdiri dari dua macam yaitu multimedia linier dan multimedia non-linier.⁴ Menurut Munir (2015:110), multimedia interaktif merupakan multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan serta mempunyai interaktifitas bagi penggunaannya.⁵ Jadi multimedia interaktif merupakan multimedia yang dapat menyuguhkan dan menyampaikan materi sesuai dengan keinginan pemateri yang mana cakupan dan pengembangan materi didalamnya lebih bervariasi. Hal ini dapat digunakan guru sebagai gambaran agar dapat membuat atau menemukan media yang berbasis multimedia interaktif, karena pembelajaran dapat lebih menarik dan lebih nyata. Karena dengan multimedia interaktif guru dapat menyuguhkan materi yang tidak dapat diperoleh siswa secara langsung. Fasilitas belajar yang diberikan diberbagai sekolah seperti komputer hendaknya juga bisa dimanfaatkan oleh guru untuk mentrasfer ilmunya dengan memadukan, mendesain, mengembangkan, memanfaatkan serta mengelola berbagai media maka disitu guru bisa mengurangi efek kejenuhan dari proses pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh peserta didik dan memancing peserta didik tersendiri untuk terlatih dan mampu menguasai teknologi informasi guna menjawab tantangan jaman.

³ Inung Diah Kurniawati, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*, dalam *Journal of Computer and Information Technology*, Vol.1, No. 2, Febuary 2018, hlm. 70

⁴ Ariesto Hadi Sutopo, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), hlm.112

⁵ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), Hlm. 110

Interaktif artinya ada balikan yang diberikan oleh media kepada peserta didik yang memberikan perintah kepada media yang digunakan.⁶ Interaktif merupakan interaksi yang dilakukan peserta didik dengan media yang diberikan, dimana media tersebut memberikan perintah-perintah kecil kepada peserta didik dan memunculkan respon dari peserta didik untuk melaksanakan perintah tersebut. Sehingga terjadilah komunikasi dua arah atau timbal balik dari penggunaan multimedia tersebut oleh peserta didik ke multimedia yang digunakan. Multimedia interaktif dapat dikembangkan dan dioptimalkan untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik. Multimedia interaktif ini memiliki manfaat yang lebih dibandingkan dengan hanya menggunakan satu media pembelajaran saja.

Multimedia interaktif dapat digunakan untuk menyajikan suatu benda atau peristiwa yang jauh, melalui multimedia maka guru dapat menghadirkan objek – objek seperti planet, bulan, bintang, salju ke dalam ruang kelas.⁷ Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia digunakan untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.⁸ Jadi dengan adanya multimedia ini guru dapat terbantu dalam proses pembelajaran karena selain menghemat biaya dan waktu untuk praktik langsung dilapangan guru dapat langsung menunjukan kepada

⁶ Roza Linda, dkk, *Development of Lectora Inspire as Interactive Multimedia Chemistry Learning in Senior High School*, dalam Jurnal Pendidikan Kimia Vol. 8, No. 3, Desember 2016, hlm. 189

⁷ *Ibid.*,

⁸ Mila C. Paseleng & Rizki Arfiyani, *Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, dalam jurnal pendidikan Scholaria, Vol. 5, No. 2, Mei 2015, hlm. 134

peserta didik yang di dalam kelas tanpa harus keluar kelas. Selain itu multimedia interaktif ini dapat memberikan pembelajaran yang berkesan bagi siswa, karena proses pembelajaran atau materi pelajaran dikemas dengan suatu hal yang lebih menarik. Pembelajaran juga tidak hanya sekedar mendengarkan saja, tetapi juga terdapat proses mengamati dan menganalisis.

Multimedia menjadikan proses pembelajaran dapat menjadi lebih berorientasi pada tujuan, lebih partisipatoris, fleksibel dalam waktu dan ruang, tidak terpengaruh oleh jarak dan disesuaikan dengan gaya belajar individu, dan meningkatkan kolaborasi antara guru dan siswa.⁹ Multimedia interaktif melalui animasi yang didisain secara menarik mampu meningkatkan pem belajaran, sehingga siswa menyimak pelajaran dengan baik dan tidak membosankan.¹⁰ Jadi selain dapat menyuguhkan materi dari luar kelas menjadi materi didalam kelas, multimedia juga dapat meningkatkan kolaborasi anantara guru dan peseta didik karena proses pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat memberikan ide-ide baru yang muncul dari peserta didik yang kemudian diolah bersama guru di dalam kelas. Multimedia juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan adanya gambar, video, musik tentunya proses pembelajaran juga akan lebih menarik dan menyenangkan. Jika siswa sudah tertarik maka siswa akan memperhatikan pembelajaran. Dalam proses ini tentunya pmebelajaran menjadi lebih efisien dan menarik.

⁹ Hilal Almara'beh, *International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering*, dalam jurnal Volume 5, Issue 12, December 2015

¹⁰ Erwan Sutarno dan Mukhidin, Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil Dan Kemandirian Belajar Siswa Smp Di Kota Bandung, dalam jurnal pendidikan Teknologi dan Kejuruan, *Volume 21, Nomor 3, Mei 2013*, hlm. 216

Siswa yang diberikan akses perangkat multimedia baik secara individu maupun kelompok dapat mengendalikan pembelajaran mereka sendiri, membangun pengetahuan dengan kecepatan dan arah yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan mereka.¹¹ Melalui penggunaan media pembelajaran, mahasiswa secara mandiri lebih dapat memahami materi-materi tertentu yang terkesan abstrak dan tidak mudah divisualisasikan.¹² Hal ini merupakan manfaat adanya multimedia yang mana multimedia dapat membentuk atau menkonstruksi pengetahuan peserta didik secara mandiri, selain itu peserta didik lebih dapat berkembang aktif dalam berpikir karena mereka dapat menjumpai hal-hal yang tidak dapat mereka lihat secara langsung maupun mereka pegang secara langsung di lingkungan akan tetapi mereka dapat berfikir dan dapat membayangkan sendiri materi yang diberikan melalui multimedia. Selain itu multimedia juga dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik. Dengan kemampuan ini maka pembelajaran dapat berlangsung secara menarik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa multimedia ini dapat memberikan manfaat secara langsung pada peserta didik, karena dengan menggunakan multimedia pengetahuan yang masih abstrak dapat dijelaskan dengan bantuan multimedia ini. Siswa juga akan membangun pengetahuan mereka sendiri dengan pengetahuan-pengetahuan yang baru mereka dapatkan melalui multimedia.

¹¹ Luiza de Sousa, *The effect of multimedia use on the teaching and learning of Social Sciences at tertiary level: A case study*, dalam jurnal *Yesterday&Today*, No. 17, July 2017

¹² Sri Wardani, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Memfasilitasi Belajar Mandiri Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kapita Selekta Matematika*, dalam jurnal *Pengajaran MIPA*, Volume 18, Nomor 2, Oktober 2013, hlm. 168

2. *Lectora*

a. Pengertian *Lectora*

Lectora merupakan salah satu *software* yang menyediakan konten interaktif yang dapat dijadikan media pembelajaran berbasis multimedia sehingga mempermudah proses pembelajaran karena di dalamnya dilengkapi dengan kemampuan menggunakan audio, video, animasi, serta teknologi internet yang tentu saja lebih canggih dibandingkan dengan media *powerpoint*.¹³ *Lectora* merupakan salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang siap saji dan mudah.¹⁴ Dengan adanya teknologi informatika berupa aplikasi *Lectora Inspire* pembelajaran dikelas akan tampak lebih efisien dan terjangkau karena memanfaatkan teknologi yang ada dengan media yang sudah ada. Dengan menggunakan *lectora*, peserta didik dapat secara aktif belajar, mengembangkan pengetahuan melalui konten-konten yang disediakan oleh aplikasi dalam *lectora*. Selain dapat membantu peserta didik menguasai materi pembelajaran secara mandiri melalui berbagai aplikasi dan konten yang disediakan di dalam *lectora*, melalui media ini peserta didik dapat sekaligus mengembangkan pendidikan karakter dalam dirinya di antaranya meliputi karakter disiplin, kerja keras, jujur, kreatif, rasa ingin tahu, dan bertanggung jawab.

¹³ Anis Mahmudah, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019*, dalam jurnal *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVII, No. 1, Tahun 2019, hlm. 100

¹⁴ Rina Purwendri, *Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Program Berbasis Lectora Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Ipa Konsep Gerak Tropisme Pada Siswa Smp Kelas Viii*, dalam jurnal *Ilmiah Guru "COPE"*, Vol. 1, Nomor. 02, Nopember 2013, hlm. 17

Lectora inspire merupakan sebuah *authoring tool* untuk pengembangan konten *e-learning* atau pengembangan pembelajaran berbasis elektronik yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation.¹⁵ *Lectora inspire* merupakan salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran. Keunggulan *lectora inspire* sangat *user friendly* “mudah digunakan” dalam pembuatan media pembelajaran dan dapat membuat materi uji atau evaluasi.¹⁶ *lectora inspire*, dapat membuat presentasi yang berisi teks, tabel, gambar, *clip art*, audio, video, animasi flash, efek spesial, efek 3D dan efek-efek lain.¹⁷ Jadi dapat disimpulkan bahwa Multimedia interaktif *Lectora Inspire* merupakan aplikasi yang mirip dengan aplikasi power point dimana aplikasi ini dapat digunakan sebagai alat presentasi yang mana fitur didalamnya lebih banyak dan sering digunakan untuk membuat kursus pelatihan secara daring secara cepat dan sederhana.

b. Karakteristik *Lectora Inspire*

Media pembelajaran manapun pasti memiliki ciri khas atau karakteristik yang menonjol berdasarkan fungsi dan kegunaan menu, alat (*tool*), ataupun perangkat yang disediakan dalam *Lectora Inspire*.¹⁸ Media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan *lectora inspire* dapat dipublish secara

¹⁵ Sabiatius Soibah, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Tav Di Smk Negeri 7 Surabaya*, dalam jurnal pendidikan Teknik Elektro. Volume 04 Nomor 03 Tahun 2015, hlm. 930

¹⁶ Norma Dewi Shalikhah, *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*, dalam jurnal pendidikan CAKRAWALA, Vol. XI, No. 1, Juni 2016, hlm. 111

¹⁷ Sigit Prasetyo, *Pengembangan Media Lectora Inspire dalam Pembelajaran Sains di Madrasah Ibtidaiyah*, dalam *Jurnal Pendidikan Islam*, Volume IV, Nomor 2, Desember 2015, hlm. 326

¹⁸ *Ibid.*, 101

online maupun offline. Peserta didik dapat belajar mandiri dengan media pembelajaran tersebut.¹⁹ Beberapa karakteristik *Lectora Inspire* yang membedakan dengan media yang lain diantaranya menyediakan *template* yang dapat diaplikasikan untuk menyusun materi pembelajaran, terdapat gambar, animasi, karakter animasi yang dapat digunakan langsung, *Lectora* lebih cepat dari pada aplikasi *web base* karena tidak bergantung dengan koneksi atau jaringan.

c. Kelebihan *Lectora Inspire*

Adapun beberapa keuntungan atau kelebihan menggunakan *lectora inspire* adalah adanya perangkat lunak lain yang digunakan sebagai pendukung sehingga dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dan membuat simulasi yang menarik²⁰. Adanya perangkat lunak lain seperti gambar, audio, video dan animasi yang sudah ada dapat digunakan dan dikombinasikan kembali dalam satu kesatuan. Selain itu *lectora* juga dapat digunakan untuk membawa benda yang besar ke dalam sebuah kelas.

Sistem pembelajaran lebih interaktif.²¹ Pembelajaran yang ada didalam kelas juga akan terlihat lebih menarik dan interaktif antara peserta didik dan guru. Karena dengan adanya *lectora* ini membuat pembelajaran yang penuh

¹⁹ Norma Dewi Shalikhah, *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*,...hlm. 111

²⁰ Frida Marta Argareta Simorangkir, *Effectiveness of Helped Mathematical Learning Media of Lectora Inspire on The Number Sense Ability of Fifth Grade Students of Elementary School in Substrate Materials*, dalam jurnal *Educations Volume I, No 3, October 2018, Page: 352-358*

²¹ Vita Fatmawati, *Development Of Chemistry Learning Media Based On Lectora Inspire 12 On The Topic Hydrocarbon In Class Xi Mia Of SMA/MA*, dalam jartikel pendidikan Department of Chemistry Education Faculty of Teacher Training and Education University of Riau tahun 2018, hlm.09

dengan hafalan, penuh dengan teori dapat digambarkan secara nyata. Selain itu dengan adanya *lectora* ini benda-benda yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa dapat ditayangkan atau ditampilkan di aplikasi inidengan mengkombinasikan dengan media lain.

Lectora inspire merupakan *software* pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih.²² Dari pernyataan diatas maka disini tidak ada lagi alaan bagi seorang guru belajar dan meleak akan teknologi informatika seperti *Lectora Inspire* yang mana aplikasi ini aplikasi yang sederhana, tidak rumit, mudah serta fleksibel dalam penyimpanannya.

Lectora Inspire tersebut memiliki keuntungan lebih dalam bidang pendidikan antara lain, dengan teknologi ini bahan ajar dapat ditampilkan dalam berbagai animasi, dan dapat disimpan dalam bentuk CD sehingga siswa lebih fokus dalam pembelajaran dan memusatkan perhatiannya, media pembelajaran inipun dapat mengajarkan siswa belajar mandiri dan meningkatkan semangat dalam menerima pembelajaran dikarenakan fitur-fitur dan *tools* yang menarik serta menyerupai *games* yang menarik minat belajar siswa.²³ Dengan adanya media ini guru memiliki bahan yang lebih untuk membuat pembelajaran di kelas lebih menarik. Selain itu adanya media ini guru akan lebih terbantu hanya saja banyak sekali guru yang belum mengetahui dan belum dapat menggunakan

²² Hamidah Nursidik, *Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora inspire*, dalam *Jurnal Matematika*, 1 (2), 2018, 237-244

²³ Ahmad Syawaluddin, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SDN 197 Sapolohe Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba*, dalam *jurnal Kependidikan*, Vol.3. No.3. Tahun 2019, hlm. 296

aplikasi ini karena aplikasi ini dianggap aplikasi yang sulit sehingga mereka guru harus belajar terlebih dahulu.

Lectora inspire dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran baik secara *online* maupun *offline* yang dapat dibuat dengan cepat dan mudah.²⁴ Dapat disimpulkan bahwa *lectora* ini dapat dikatakan sebagai multimedia yang praktis dan efisien karena software dan menu yang ditampilkan sederhana, penggunaan dari aplikasi ini juga mudah dibuat. Dengan bantuan fitur-fitur yang sudah disiapkan di aplikasi sangat memudahkan pengguna dalam membuat sebuah multimedia yang menarik bagi siswa atau audiens. Selain itu aplikasi yang dapat dibuka tanpa menggunakan data internet ini juga sangat menarik karena siswa dapat membuka aplikasi ini kapan saja dan dimana saja.

3. IPA

a. Pengertian IPA

IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang mempelajari mengenai gejala alam beserta isinya sebagaimana adanya, serta terbatas pada pengalaman manusia.²⁵ IPA sebagai ilmu terdiri dari produk dan proses. Produk IPA terdiri atas fakta, konsep, prinsip, prosedur, hukum, dan teori. Produk-produk itu harus diperoleh siswa melalui serangkaian proses penemuan ilmiah melalui metoda ilmiah yang didasari oleh sikap ilmiah.²⁶ Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan

²⁴ Norma Dewi Shalikhah, *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*,...hlm. 112

²⁵ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2013), hlm. 25

²⁶ Muji Listyawati, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Terpadu Di SMP*, dalam *Journal of Innovative Science Education*, Vol. 1, Nomor 1, Tahun 2012

kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah dan dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup.²⁷ Dapat disimpulkan bahwa pendidikan ilmu pengetahuan Alam ini menekankan pada proses pembelajaran yang nyata yang real sesuai dengan pengalaman manusia mengenai hal-hal yang mereka ketahui di lingkungan sekitarnya. Ipa juga sering dikatakan bahwa sebuah proses seseorang untuk memahami apa yang ada disekitarnya yang kemudian mereka dapat memahami serta menjaga apa yang ada di lingkungannya. IPA memiliki sifat yang analitis, cermat dan lengkap yang kemudian dapat dihubungkan dengan apa yang ada. Selain itu IPA juga menekankan sikap-sikap ilmiah dalam setiap proses pembelajarannya, yang mana sikap ini juga dapat dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari dalam rangka mencari sebuah pengetahuan.

IPA adalah pengetahuan yang mempelajari, menjelaskan, serta menginvestigasi fenomena alam dengan segala aspeknya yang bersifat empiris.²⁸ Pendidikan IPA selalu tidak bisa terlepas dengan sesuatu yang berada di alam, baik itu fenomena alamnya maupun makhluk hidup yang ada di alam. IPA mempelajari mempelajari segala aspek yang bersifat real atau empiris sesuai dengan fakta yang ada.

²⁷ A.B. Susilo, *Pengembangan Model Pembelajaran Ipa Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Berpikir Kritis Siswa SMP*, dalam *Journal of Elementary Education*, Vol. 1, Nomor 1, Tahun 2012, hlm. 59

²⁸ Sitiatava Rizema Putra, *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hlm. 51

b. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Alam

Ruang Lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD meliputi aspek-aspek MakhluK hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan, benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas, energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana, dan Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

B. Kerangka Berfikir

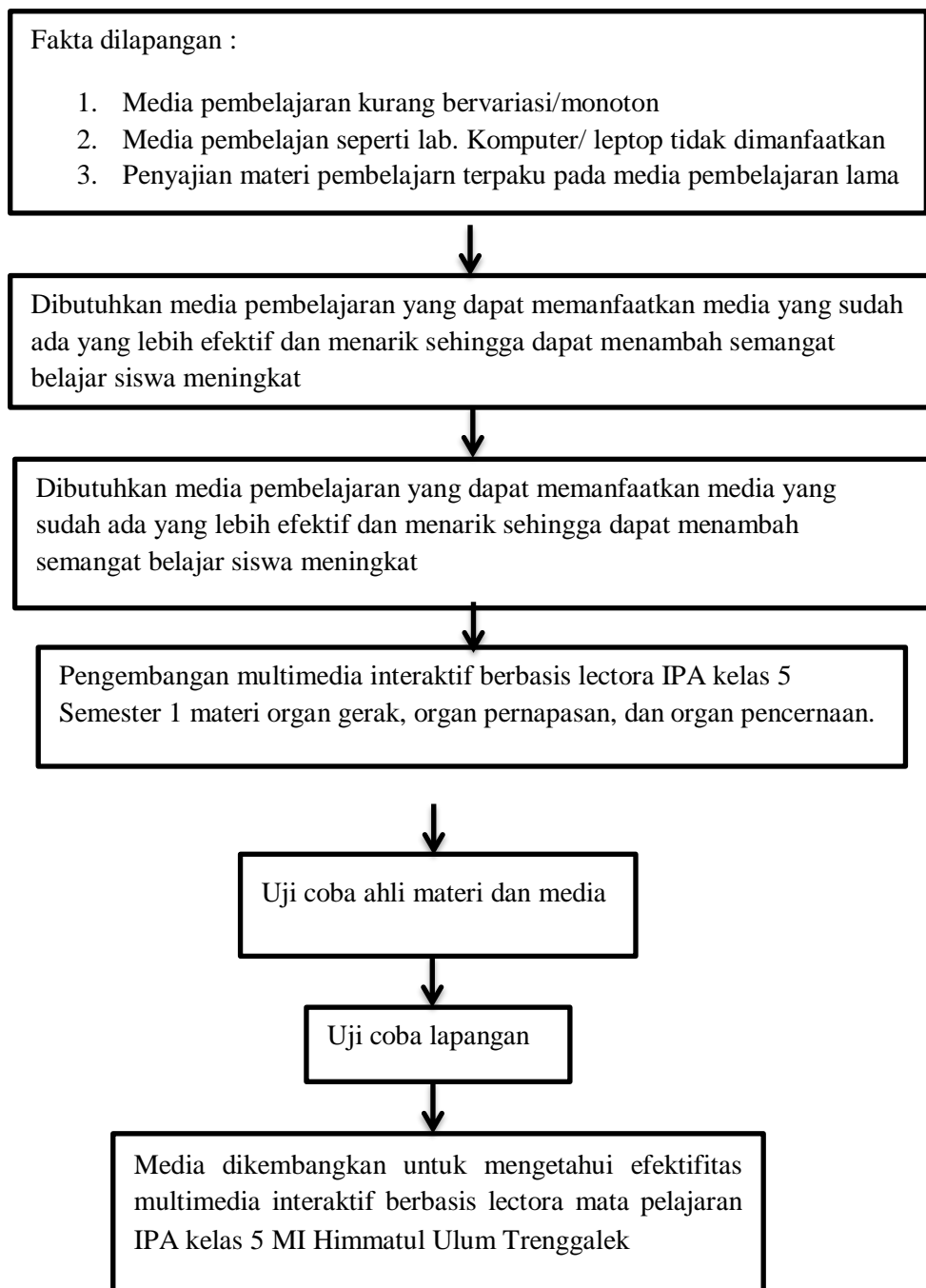
Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mempermudah seorang pendidik untuk menyalurkan atau menjelaskan informasi, baik berupa informasi tertulis maupun suara kepada seorang yang ia didik. Media pembelajaran ini selain mempermudah pendidik dalam menyalurkan informasi, media ini juga digunakan untuk merangsang daya tari siswa atau minat siswa terhadap informasi atau materi yang disampaikan oleh pendidik, dengan seperti itu peserta didik dapat menerima dan memahami informasi atau yang diberikan oleh pendidiknya. Berdasarkan observasi yang dilakukan masih ada lembaga-lembaga yang menunjukkan bawa media pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran IPA masih kurang bervariasi. Media pembelajaran yang kurang bervariasi ini menjadikan siswa jenuh terhadap mata pelajaran IPA khususnya kelas 5, karena materi IPA dikelas 5 merupakan materi menghafal dan cakupannya banyak.

Materi IPA kelas 5 semester 1 mencakup materi organ gerak dan fungsinya pada manusia dan hewan, organ pernapasan dan fungsinya pada manusia dan hewan, organ pencernaan dan fungsinya pada manusia dan hewan, organ peredaran darah dan fungsinya pada manusia dan hewan, dan ekosistem. Setelah melakukan penelitian yang dilakukan di MI Himmatul Ulum Trenggalek materi IPA kelas 5 khususnya materi organ gerak, organ pernapasan, dan organ pencernaan hanya dijelaskan dengan menggunakan buku siswa atau buku tematik dimana dalam buku tematik materi IPA dijelaskan secara singkat dan peserta didik dianjurkan untuk mencari sumber belajar tambahan dari buku atau media lain. Kurangnya sumber belajar IPA seperti buku di perpustakaan membuat pembelajaran hanya terpaku pada buku siswa. Sedangkan media yang diberikan oleh guru juga mengandalkan media yang ada dan sudah lama yang membuat siswa tidak penasaran dengan materi yang mereka dapatkan dan cenderung bosan. Laboratorium komputer serta laptop milik siswa pribadi tidak digunakan dan dimanfaatkan secara menyeluruh oleh guru. Laptop dan komputer hanya digunakan ketika ujian sekolah saja.

Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut, maka perlu dikembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *lectora* untuk mata pelajaran IPA kelas 5 guna untuk memanfaatkan media laptop atau komputer yang sudah dimiliki siswa serta untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar IPA.

Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *lectora* pada mata pelajaran IPA kelas 5 yang telah dibuat nantinya dilakukan validasi oleh beberapa

ahli materi dan ahli media yang selanjutnya akan diuji cobakan ke MI Himmatul Ulum dengan tujuan untuk mengetahui kualitas dan efektifitas media pembelajaran multimedia interaktif berbasis lectora yang telah dikembangkan layak dan tidaknya untuk digunakan. Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis lectora yang telah diujicobakan akan direvisi sebaik mungkin dan diujikan kembali untuk mengetahui efektifitasnya media dalam skala besar untuk materi IPA kelas 5.



C. Penelitian Terdahulu

Seorang peneliti dalam melakukan kegiatan penelitian, harus mengkaji ulang terkait dengan penelitian terdahulu. Tujuan dari mengkaji dari penelitian terdahulu adalah untuk membedakan posisi penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian terdahulu dilihat dari fokus penelitiannya. Adapun penelitian-penelitian yang mendukung dipaparkan sebagai berikut :

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Keterangan
Sigit Prasetyo, dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Media Lectora Inspire dalam Pembelajaran Sains di Madrasah Ibtidaiyah” tahun 2015	Mengembangkan media yang berbasis lectora pada mata pelajaran IPA dan sama-sama menggunakan jenis penelitian R&D.	Penelitian ini berupa jurnal. Titik dari produk ini hanya berpusat pada mata pelajaran sains dengan materi lingkungan. Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini di MI Yogyakarta. Peneliti menggunakan 6 tahap dalam pengembangannya. Bertujuan untuk mencari prosentase pendapat siswa.	Berdasarkan hasil penilaian <i>reviewer</i> , kualitas produk <i>Lectora inspire</i> memperoleh skor 631 dan persentase penilaian 86,85% dengan kategori Sangat Baik (SB). Penilaian kualitas produk <i>lectora inspire</i> berdasarkan tanggapan siswa menghasilkan skor 635 dan persentase penilaian 88,23% dengan kategori interval antara “Setuju dan Sangat Setuju”. Sesuai batas-batas hasil <i>review</i> dan penilaian dalam penelitian ini, produk <i>lectora inspire</i> dapat digunakan sebagai media pembelajaran sains berbasis integrasi interkoneksi dengan agama di MI.
Aulia Rahmawati, dalam Skripsinya yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran	Mengembangkan media yang berbasis lectora dan sama-sama menggunakan jenis penelitian	Menggunakan bantuan model pembelajaran PBL, lokasi berada di tingkat SMAN	Pendapat ahli materi terkategori sangat setuju dengan persentase 86% dan pendapat ahli media terkategori sangat setuju pula dengan persentase 93%

Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Keterangan
Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> Pada Materi Alat-Alat Optik Kelas Xi” tahun 2018	R&D.	1 Sukoharjo, berfokus pada materi Alat-alat Optik. Tujuannya mengetahui pendapat para ahli.	terhadap pengembangan multimedia pembelajaran berbasis <i>Lectora Inspire</i> menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> pada materi alat-alat optik kelas XI
Putri Rizqiyah, dalam Skripsinya yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran (<i>Lectora Inspire</i>) Berbasis <i>Multiple Level</i> Representasi Materi Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan” tahun 2017	Mengembangkan media yang berbasis <i>lectora</i> dan sama-sama menggunakan metode penelitian R&D. memiliki tujuan yang sama yaitu mengetahui isi dan desain pengembangan.	Berbasis mutiple level representasi, berpusat pada materi kelarutan, lokasi MA NU 03 Sunan Katong, tujuan lainnya yaitu mengetahui kualitas multi media pembelajaran.	menggunakan <i>softwere Lectora Inspire</i> yang isi materinya berparadigma konstruktivisme. Kualitas multimedia pembelajaran penilaian validator ahli materi Sangat Baik (SB) dengan 91,5%. Sedangkan penilaian validator ahli media Baik (B) persentase 77,5% layak digunakan. hasil tanggapan peserta didik Sangat Baik (SB) persentase 85,1%. Disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis <i>Multiple Level</i> Representasi layak digunakan dan diuji lebih lanjut.
M. Saifuddin Zuhri, dalam jurnal penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media <i>Lectora Inspire</i> Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Sma Kelas X” tahun 2016	Mengembangkan media yang berbasis <i>lectora</i> dan menggunakan metode penelitian R&D.	Peneltian berbentuk jurnal. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D. menggunakan pendekatan Kontekstual. Lokasi kelas X SMA N 1 Petarukan Kabupaten	Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Lectora Inspire</i> dengan pendekatan kontekstual pada pokok bahasan Bangun Ruang SMA kelas X layak digunakan (valid) sebagai media pembelajaran dengan melihat penilaian dari validasi ahli media sebesar 87,5%, ahli materi sebesar 92,5%. (2) Dari hasil uji t satu pihak menunjukkan bahwa uji t diperoleh thitung > ttabel yaitu 2,6129 > 1,645,

Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Keterangan
		Pemalang	yang berarti prestasi belajar peserta didik yang menggunakan <i>Lectora Inspire</i> dengan pendekatan kontekstual lebih baik dari pada prestasi belajar peserta didik yang menggunakan model konvensional yang ditunjukkan dari nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 51,681 dan kelas kontrol sebesar 43,371.