

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi teknologi berkembang dengan cepat, penyampaian informasi akan berlangsung dengan cepat. Pengaruh globalisasi memiliki dampak dampak positif dan negatif pada suatu negara. Dampak yang bisa kita rasakan adalah *netizen* (manusia pengguna teknologi) bertukar informasi, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Dampak yang terasa adalah munculnya *digital-divide* atau perbedaan antara yang mampu dan yang tidak mampu mengakses *Informations and Communication Technology*.<sup>1</sup>

Kenajuan ICT memiliki pengaruh yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan. Pendidikan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai proses pendewasaan manusia.<sup>2</sup> Di sisi lain pendidikan memerlukan pengembangan kualitas SDM (sumber daya manusia), karena hal ini menjadi salah satu faktor dalam meningkatkan mutu sistem pendidikan sekarang di era industri 4.0.

Pendidikan memiliki peran penting karena tanpa melalui pendidikan proses transformasi pengetahuan modern sulit terwujud. Pendidikan adalah salah

---

<sup>1</sup> RuSekolah Dasarn, et. all., *Pembelajaran Berbasis Teknologi InformasidanKomunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2013), 95

<sup>2</sup> Ali Muhson, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, (Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 2010) dalam [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/ali\\_muhson-mpd/ali-muhson-2010-pengembangan-media.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/ali_muhson-mpd/ali-muhson-2010-pengembangan-media.pdf) diakses tanggal 18 Desember 2019

satu bentuk perwujudan manusia dinamis berkembang. Maka dari itu perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perkembangan merupakan perbaikan pendidikan secara terus-menerus untuk kepentingan di masa depan. Pendidikan aspek pendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga mampu menghadapi dan memecahkan problematika kehidupan yang dihadapi dimasa yang akan datang.<sup>3</sup> Sehingga pendidikan diharapkan mampu mempersiapkan peserta didik agar mampu menghadapi kemajuan bidang ekonomi, politik, sosial, ilmu pengetahuan dan teknologi serta bidang-bidang lainnya di era industri 4.0 dan di masa depan.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) No.20 Tahun 2003:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>4</sup>

Tujuan pendidikan nasional adalah menyelenggarakan perbaikan peningkatan mutu pendidikan pada berbagai jenis dan jenjang oleh pemerintah. Namun faktanya pendidikan saat ini masih terdapat kelemahan.<sup>5</sup> Kondisi ini dilihat dari kualitas pendidikan di Indonesia saat ini. Peningkatan dan pengembangan kualitas pendidikan menjadi masalah yang menuntut perhatian

---

<sup>3</sup>Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontektual*, (Jakarta: Prenada Media, 2014), 1

<sup>4</sup>Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional,(Jakarta: Sinar Grafika, 2009), 7

<sup>5</sup> *Ibid*, 5

lebih sehingga perlu adanya perbaikan kurikulum. Perbaikan kurikulum suatu hal yang biasa demi memperbaiki kualitas pendidikan suatu negara. Sama halnya, untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional, salah satunya, dapat dilakukan dengan evaluasi dan memperbarui kurikulum pendidikan nasional. Reformasi suatu kurikulum bertujuan agar peserta didik menjadi cerdas, bermoral, berakhlak, kreatif, komunikatif, dan toleran dalam kehidupan beragama.<sup>6</sup> Dalam proses pendidikan terutama pendidikan di sekolah, sebenarnya tidak hanya perbaikan kurikulum saja, melainkan guru sebagai pendidik menjadi faktor utama dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Kompetensi guru dituntut dalam menjalankan tugasnya secara profesional.<sup>7</sup> Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola kelasnya, serta peserta didik akan lebih termotivasi dalam menerima pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik berada pada tingkat optimal. Peranan dan kompetensi pendidik dalam proses belajar mengajar antara lain pendidik sebagai pengajar, pemimpin kelas, pembimbing, partisipan, ekspeditor, perencana, supervisor, motivator, dan konselor.<sup>8</sup>

Selain guru hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran adalah peserta didik. menurut Mulyani dan Nana Syaodih menyebutkan bahwa karakteristik peserta didik usia sekolah dasar masih senang bermain, bergerak, bekerja secara berkelompok, dan senang melakukan sesuatu secara langsung.

---

<sup>6</sup> Abdullah Idi, *Pengembangan Kurikulum*, (Jakarta: Raja Grafindo Perkasa, 2014), 25

<sup>7</sup> Uti Rahmawati dan Daryanto, *Penilaian Kinerja Profesi Pendidik dan Angka Kreditnya*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), 48

<sup>8</sup> Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 9

<sup>9</sup>Peserta didik umumnya mengalami kesulitan dalam memahami konsep atau materi matematika yang bersifat abstrak. Sehingga tak sedikit peserta didik yang menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang paling sulit dibandingkan mata pelajaran yang lain. Pembelajaran matematika adalah suatu aktivitas mental untuk memahami hubungan-hubungan serta simbol yang kemudian diterapkan pada situasi nyata

Menurut Mulyani dan Nana Syaodih menyebutkan bahwa karakteristik peserta didik usia sekolah dasar masih senang bermain, bergerak, bekerja secara berkelompok, dan senang melakukan sesuatu secara langsung.

Peserta didik umumnya mengalami kesulitan dalam memahami konsep atau materi matematika yang bersifat abstrak. Sehingga tak sedikit peserta didik yang menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang paling sulit dibandingkan mata pelajaran yang lain.

Umumnya peserta didik akan merasa senang ketika materi matematika bersifat konkret, sederhana dalam penyelesaiannya dan menyenangkan dalam pembelajarannya, namun ketika peserta didik menemukan materi yang berhubungan dengan konsep abstrak Volume kubus dan Balok membutuhkan penalaran yang tinggi maka peserta didik cenderung menyerah sebelum mencoba, yang akhirnya terbentuklah persepsi bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Persepsi seperti itu akan memengaruhi minat belajar peserta didik dikhawatirkan hasil belajar peserta akan menurun.

---

<sup>9</sup> Mulyani Sumantri dan Nana Syaodih, *Perkembangan Peserta didik*, (Bandung: Universitas Terbuka, 2007)

Salah satu metode untuk menumbuhkan minat serta meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Media pembelajaran adalah semua alat atau perantara yang mampu menyampaikan informasi atau pesan untuk membantu proses belajar mengajar baik berupa gambar, suara, film, ataupun alat peraga yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif agar mampu mencapai tujuan instruksional yang telah ditetapkan.<sup>10</sup>

Media pembelajaran itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.<sup>11</sup> Pemilihan media pembelajaran yang sesuai akan memberi manfaat yang besar bagi pendidik maupun peserta didik . Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, selain itu media pembelajaran dapat membantu pendidik untuk menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami.<sup>12</sup>

Pemilihan media pembelajaran yang menarik peserta didik salah satunya dengan Inovasi media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi. Dalam beberapa tahun terakhir, pemanfaatan teknologi dan informasi atau ICT dalam

---

<sup>10</sup> M. Ramli, Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-HAdits, Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan, Volume 13 No. 23, April 2015, 133

<sup>11</sup> Wina sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : kencana, 2007), 205

<sup>12</sup>*Ibid*, 207

dunia pendidikan sudah mulai memasyarakat, mulai dari jenjang pendidikan dasar, menengah, sampai ke perguruan tinggi, meskipun variasi dan fokus pemanfaatannya berbeda-beda pada masing-masing institusi. Dengan bantuan ICT proses penyampaian dan penyajian materi pembelajaran maupun gagasan dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan.<sup>13</sup> Kehadiran ICT sebagai teknologi baru memberikan tantangan kepada para dosen dan pendidik untuk mampu menguasainya sehingga dapat memilih dan memanfaatkan ICT secara efektif dan efisien di dalam proses belajar mengajar yang dikelolanya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Zakariya tentang penerapan media pembelajaran, hasil analisis respon peserta didik mendapat persentase dinyatakan menarik dengan presentase 80,67%. Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi akan menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik tanpa meninggalkan substansi pembelajaran yang akan disampaikan. Dengan demikian, pendidik Matematika dituntut untuk mengembangkan kecakapannya dalam penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sebagai perwujudan kompetensi profesionalnya.

Media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi menggunakan *software Lectora Inspire 17*. *Lectora Inspire 17* adalah *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation. *Lectora Inspire 17* mampu membuat kursus online cepat dan

---

<sup>13</sup>Sahid, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT" dalam <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/131930136/Pengembangan%20Media%20Pembelajaran%20Berbasis%20ICT.pdf>, diakses tanggal 20 Desember 2019

sederhana. *Lectora Inspire 17* memperoleh 5 penghargaan dalam bidang produk *e-learning* inovatif, *Authoring Tool*, *tool* presentasi terbaik, dan teknologi *e-learning* terbaik.<sup>14</sup> *Lectora Inspire 17* merupakan salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran. Dengan menggunakan program aplikasi *Lectora Inspire 17* kita dapat menggunakannya dalam menyiapkan bahan ajar atau program presentasi maupun program aplikasi baru. Salah satu fasilitas yang mungkin digunakan untuk mendesain media pembelajaran bagi pemula adalah dengan menggunakan *Title Wizard*. *Title Wizard* yang terdapat dalam *Lectora Inspire 17* memiliki variasi *template* yang cukup banyak, sehingga *user* yang tergolong pemula dapat menggunakan *template* yang tersedia dengan mudah.

Selain itu penggunaan aplikasi *Lectora Inspire 17* untuk media pembelajaran pada mata pelajaran matematika dasar akan memberikan variasi pembelajaran yang berdampak pada pengalaman belajar peserta didik di sekolah tingkat SD/MI.

Dengan adanya kemudahan dalam menggunakan *software* tersebut, akan membantu pendidik membuat materi yang disampaikan menjadi lebih interaktif dan menarik, khususnya pada mata pelajaran Matematika. Untuk dapat melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi tentu harus didukung dengan fasilitas yang memadai, minimal seperangkat komputer. Oleh karena itu dalam menentukan sekolah yang akan digunakan sebagai lokasi

---

<sup>14</sup> Muhammad Mas'ud. *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*, (Yogyakarta: Pustaka Shonif, 2014), 1

penelitian harus memperhatikan sarana yang dimiliki sekolah maupun potensi peserta didik dan pendidik yang berada didalam sekolah tersebut.

Dari hasil observasi di sekolah, MIN 5 Blitar mengalami masalah rendahnya hasil belajar terhadap mata pelajaran matematika. Hasil belajar matematika masih terdapat nilai dibawah KKM, khususnya peserta didik Kelas V dapat dilihat dari nilai ulangan harian 53% peserta didik belum mencapai KKM 75.<sup>15</sup>

Pada pembelajaran di kelas hanya sebagian peserta didik yang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain masalah pemahaman peserta didik, terdapat pula kendala dalam proses belajar. Pada saat proses pembelajaran berlangsung kebanyakan peserta didik kurang memperhatikan penjelasan pendidik tentang materi pelajaran, peserta didik lebih banyak yang bermain sendiri saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan pendidik tidak menggunakan media pembelajaran sehingga kurang menarik perhatian dari peserta didik . Guru hanya menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan pelajaran. Selain itu pemanfaatan sarana prasarana di MIN 5 Blitar untuk pembelajaran matematika sangat terbatas karena belum ada pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan khususnya pada mata pelajaran matematika menggunakan laptop.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Nilai ulangan harian kelas V MIN 5 Blitar 2019/2020

<sup>16</sup> Wawancara dengan guru kelas V MIN 5 Blitar pada tanggal 16 Juli 2019



Dari penjelasan beberapa masalah diatas, penulis mengambil judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Lectora Inspire 17 pada Materi Volume Kubus dan Balok untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V MIN 5 Blitar.”**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi menimbulkan persaingan yang terjadi pada era globalisasi sehingga menuntut adanya pengembangan kualitas sumber daya manusia.
2. Pendidikan diharapkan mampu mempersiapkan peserta didik agar mampu menghadapi era globalisasi di berbagai bidang.
3. Peningkatan dan pengembangan kualitas pembelajaran merupakan masalah yang menuntut perhatian sehingga perlu adanya perbaikan kualitas media pembelajaran.
4. Perlu dikembangkannya media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi.

### **C. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pertanyaan penelitian ini adalah

1. Bagaimana penerapan pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan *Lectora Inspire 17* pada materi Volume Kubus dan Balok untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas V MIN 5 Blitar ?

2. Bagaimana efektifitas pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan *Lectora Inspire 17* pada materi Volume Kubus dan Balok untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas V MIN 5 Blitar ?

#### **D. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan pertanyaan penelitian tersebut maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan *Lectora Inspire 17* pada materi Volume Kubus dan Balok untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas V MIN 5 Blitar.
2. Untuk mengetahui efektifitas pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan *Lectora Inspire 17* pada materi Volume Kubus dan Balok untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas V MIN 5 Blitar.

#### **E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah berupa media pembelajaran matematika untuk peserta didik Sekolah Dasar atau sederajat. Produk yang dikembangkan menggunakan *Lectora Inspire 17* ini merupakan teknologi dan informasi yang memungkinkan untuk menggunakan banyak media (*teks, audio, animasi, image, video*) dalam suatu tayangan informasi. Media pembelajaran *Lectora Inspire 17* ini akan membantu pendidik membuat materi yang akan disajikan menjadi lebih menarik. Produk ini dapat dijalankan dalam komputer bersistem operasi *windows*. Produk ini dibuat untuk

digunakan oleh peserta didik Sekolah Dasar. Produk ini memuat Volume Kubus dan Balok pada mata pelajaran matematika.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dari dua segi yaitu secara teoritis dan praktis :

##### 1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini merupakan sumbangan pemikiran penulis ke dalam khazanah ilmiah. Sehingga diketahui hasil pengembangan media pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire 17* terhadap hasil belajar peserta didik.

##### 2. Praktis

- a. Bagi sekolah, penelitian ini berfungsi sebagai pertimbangan penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah.
- b. Bagi guru, media pembelajaran ini diharapkan mampu membantu pendidik dalam mewujudkan pembelajaran matematika yang inovatif, kreatif, menyenangkan dan dapat menjadi bahan ajar interaktif dalam mengajarkan materi Volume Kubus dan Balok.
- c. Bagi peserta didik, media pembelajaran ini diharapkan mampu memfasilitasi peserta didik dalam belajar mandiri dan memahami konsep matematika khususnya pada materi Volume Kubus dan Balok.
- d. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan sebagai wawasan dan acuan untuk terus mengembangkan produk berupa *hardware* maupun *software*.

## G. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman atau terjadi salah penafsiran istilah terhadap judul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan *Lectora Inspire 17* pada Materi Volume Kubus dan Balok untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V MIN 5 Blitar. dalam penelitian ini maka perlu adanya penegasan istilah secara konseptual maupun operasional:

### 1. Penegasan Konseptual

- a. *Lectora Inspire 17* adalah Authoring Tool untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation merupakan salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran. Dengan menggunakan program aplikasi *Lectora Inspire 17* kita dapat menggunakannya dalam menyiapkan bahan ajar atau program presentasi maupun program aplikasi baru. Salah satu fasilitas yang mungkin digunakan untuk mendesain media pembelajaran bagi pemula adalah dengan menggunakan *Title Wizard*. *Title Wizard* yang terdapat dalam *Lectora Inspire 17* memiliki variasi template yang cukup banyak, sehingga user yang tergolong pemula dapat menggunakan template yang tersedia dengan mudah.<sup>17</sup>
- b. Desain media pembelajaran *Lectora Inspire 17* dikemas interaktif agar menarik minat peserta didik. Media ini didesain menggunakan Laptop atau Notebook dengan OS Windows 7,8 dan 10. Media *Lectora Inspire*

---

<sup>17</sup> Muhammad Mas'ud. *Membuat Multimedia...*, 1

17 termasuk media berbentuk aplikasi *Software* didapamnya terdapat gambar, suara dan Video. Media yang dapat divisualkan akan lebih menarik karena terdapat gambar dan warna-warna sehingga akan mudah diingat, memberikan pengalaman nyata, memperlancar pemahan dan juga menumbuhkan minat peserta didik.<sup>18</sup> Pengemasan media interaktif akan membuat pembelajaran menyenangkan. Selain itu dengan adanya ada evaluasi seperti game. didalam media tersebut juga akan melatih pemahaman dan menyenangkan peserta didik.

c. Matematika adalah bahasa simbol yang berfungsi untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan.<sup>19</sup>

Pembelajaran matematika adalah suatuaktivitas mental untuk memahami hubungan-hubungan serta simbol yang kemudian diterapkan pada situasi nyata.<sup>20</sup>

d. Pembelajaran matematika adalah suatu aktivitas mental untuk memahami arti dan hubungan-hubungan serta simbol-simbol kemudian diterapkan pada situasi nyata. Belajar matematika berkaitan dengan apa dan bagaimana menggunakannya dalam membuat keputusan dalam menyelesaikan masalah.<sup>21</sup>

---

<sup>18</sup> Nunuk Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 52

<sup>19</sup> Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan bagi Anak berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003), 252

<sup>20</sup> Rama fitri, dkk, *Penerapan Strategi The Firing Line Pada Pembelajaran Matematika Peserta didik Kelas XI IPS SMA Negeri Batipuh*, Jurnal, Volume 3, Nomor 1, Tahun 2014

<sup>21</sup> Rama Fitri, et. all, *Penerapan Strategi The Firing Line Pada Pembelajaran Matematika peserta didik Kelas Xi IPS Sekolah Dasar Negeri 1 Batipuh*, (Jurnal Pendidikan Matematika, 2014) dalam <http://ejournal.unp.ac.id/student/index.php/pmat/article/view/1214> diakses tanggal 21 November 2019

e. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.<sup>22</sup> Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dan dari luar diri peserta didik. Faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik terdiri dari faktor jasmaniah (fisiologis), faktor psikologis yang berupa intelegensi atau kecerdasan, bakat, minat, motivasi peserta didik dan juga sikap peserta didik. Sedangkan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik meliputi faktor keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat.<sup>23</sup>

## 2. Penegasan Operasional

Secara operasional, pengembangan media *Lectora Inspire 17* ini digunakan dalam mata pelajaran matematika peserta didik kelas V MIN 5 Blitar pada materi volume kubus dan balok, dimana peserta didik masih membutuhkan sesuatu yang bersifat konkret dan masih sulit untuk menerima sesuatu yang bersifat abstrak, sehingga peserta didik menganggap materi pelajaran yang bersifat abstrak itu adalah mata pelajaran yang sulit. Karakteristik peserta didik usia sekolah dasar juga masih senang bermain dan melakukan sesuatu secara langsung. Pengembangan media *Lectora Inspire 17* dalam mata pelajaran matematika ini merupakan tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dan psikomotorik peserta didik

---

<sup>22</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar. 2009), 54

<sup>23</sup> Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran: Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*, (Yogyakarta: Teras, 2012), 120-134

serta merubah persepsi mereka yang menganggap matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Penggunaan media *Lectora Inspire 17* bertujuan untuk memberikan motivasi agar proses pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan menyenangkan sehingga hasil belajar peserta didik akan meningkat. Penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk mengetahui desain media *Lectora Inspire 17*, kelayakan media *Lectora Inspire 17* dan efektifitas penggunaan media *Lectora Inspire 17* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan psikomotorik matematika kelas V MIN 5 Blitar pada materi volume kubus dan balok.