



**KEEFEKTIFAN MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *LECTORA INSPIRE* TERHADAP
MINAT DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS V SD NEGERI PAGONGAN 01
KABUPATEN TEGAL**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

Oleh

Bunga Raya Agustina

1401415125

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Keefektifan Media Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Pagongan 01 Kabupaten Tegal", karya

nama Bunga Raya Agustina

NIM 1401415125

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,

Koordinator PGSD UPP Tegal,



UNNES
Drs. Utoyo, M.Pd
NIP 19620619 198703 1 001

Tegal, Mei 2019

Pembimbing,



Ika Ratnaningrum, S.Pd, M.Pd

NIP 19820814 200801 2 008

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Keefektifan Media Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Pagongan 01 Kabupaten Tegal." karya,

nama : Bunga Raya Agustina

NIM : 1401415125

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari...
tanggal...

Semarang, Juni 2019

Panitia Ujian



Ketua
Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd
NIP 19590821 198403 1 001

Sekretaris,

Drs. Utoyo, M.Pd
NIP 19620619 198703 1 001

Penguji I,

Dra. Umi Setijowati, M.Pd
NIP 19570115 198403 2 001

Penguji II,

Dra. Sri Ismi Rahayu, M.Pd
NIP 19560414 198503 2 001

Penguji III,

Ika Ratnaningrum, S.Pd., M.Pd
NIP 19820814 200801 2 008

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Bunga Raya Agustina

NIM : 1401415125

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang

judul : *Keefektifan Media Interaktif Berbasis **Lectora Inspire** Terhadap Minat dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Pagongan 01 Kabupaten Tegal*

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 09 Mei 2019

Penulis



Bunga Raya Agustina

NIM 1401415125

**SURAT PERNYATAAN
PENGUNAAN REFERENSI DAN SITASI
DALAM PENULISAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Bunga Raya Agustina

NIM : 1401415125

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan bahwa skripsi berjudul "Keefektifan Media Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* terhadap Minat dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Pagongan 01 Kabupaten Tegal",

1. Telah memenuhi pasal 5 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi yang disusun wajib merujuk pada jurnal ilmiah dengan minimal 5 artikel dari jurnal internasional, 10 artikel dari jurnal nasional terakreditasi, dan 20 artikel dari jurnal nasional.
2. Telah memenuhi pasal 6 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang, bahwa setiap Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi harus terdapat sitasi (mengutip) minimal 10 sitasi dari karya ilmiah dosen/jurnal UNNES.

Atas pernyataan ini Saya secara pribadi siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap ketentuan Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang.

Tegal, Mei 2019

Yang membuat pernyataan,

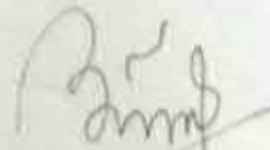
Mengetahui,

Koordinator PGSD UPP Tegal,



Dr. Haryo, M.Pd

NIP.19620619 198703 1 001



Bunga Raya Agustina

1401415125

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Hari ini kejam, hari esok akan lebih kejam tapi esok lusa hari akan indah. Tapi sayang, banyak orang yang sudah menyerah di esok malam. Jangan berhenti berusaha dan berdoa. Terus melangkah dan pantang menyerah. (Jack Ma)
- Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap. (QS. Al-Insyirah: 6-8)
- Setiap orang pasti mempunyai kesulitan masing-masing. Doa dan usaha harus seimbang. Percaya sama diri kita sendiri bahwa kita mampu, tuhan lebih tahu beban mana dan seberat apa yang harus dipikul oleh hambanya, (Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada :

1. Kedua orangtua saya, Ibu Sujinah dan Bapak Taslim yang selalu mendoakan, memerjuangkan yang terbaik, serta memberikan dukungan.
2. Adik laki-laki saya, Dani Hendra Nur A yang selalu membantu dan mendoakan.
3. Keluarga besar yang tidak pernah berhenti memberikan semangat kepada saya.

ABSTRAK

Agustina, Bunga Raya. 2019. *Keefektifan Media Interaktif Berbasis Lectora Inspire Terhadap Minat dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Pagongan 01 Kabupaten Tegal*. Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Ika Ratnaningrum, M.Pd. 473.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Media Interaktif, *Lectora Inspire*, Minat Belajar, Bahasa Indonesia.

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya menyimak menjadi hambatan bagi siswa dalam proses pembelajaran karena siswa merasa kesulitan dalam memahami makna atau pesan yang terdapat dalam proses menyimak. Terlebih dalam mengajarkan Bahasa Indonesia guru menggunakan metode konvensional yang tidak divariasikan dengan media lain, sehingga siswa merasa jenuh dan berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar. Keadaan demikian mendorong penulis untuk mencari alternatif dalam membelajarkan Bahasa Indonesia melalui media interaktif berbasis *Lectora Inspire*. Tujuan penelitian ini untuk menguji keefektifan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* terhadap minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V.

Desain penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Pagongan 01 tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 46 siswa terdiri dari kelas VA dan VB. Sampel penelitian ini yaitu semua anggota populasi. Kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen, uji coba instrumen dilakukan di kelas V SD Negeri Tegalwangi 01. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, dokumentasi, observasi, tes, dan angket. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat analisis, meliputi uji normalitas dan homogenitas, dan uji hipotesis. Uji hipotesis penelitian ini menggunakan *independent samples t test* dan *one samples t test*.

Hasil penelitian uji hipotesis minat belajar siswa dengan perhitungan menggunakan rumus *independent samples t test* menunjukkan bahwa, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,360 > 2,015$), sehingga H_{01} ditolak. Perhitungan uji keefektifan minat belajar menggunakan uji *one samples t test* menunjukkan bahwa, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,463 > 2,014$), sehingga H_{02} ditolak. Hasil uji hipotesis hasil belajar menggunakan rumus *independent samples t test* menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,709 > 2,015$), sehingga H_{03} ditolak. Perhitungan uji keefektifan hasil belajar menggunakan uji *one samples t test* menunjukkan bahwa, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,429 > 2,014$), sehingga H_{04} ditolak.

Simpulan penelitian ini adalah penerapan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* terbukti efektif terhadap minat dan hasil belajar siswa daripada media teks cerita. Disarankan untuk guru hendaknya berlatih menggunakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* karena terbukti efektif terhadap minat dan hasil belajar.

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Media Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Pagongan 01 Kabupaten Tegal.” Penulis menyadari bahwa dalam melaksanakan kegiatan penelitian dan penyusunan skripsi ini, tidak lepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifai, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan dan mendukung dalam penyusunan skripsi ini.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian dan mendukung penyusunan skripsi ini.
5. Ika Ratnaningrum, M.Pd., dosen pembimbing yang telah membimbing, memotivasi, dan menyarankan dalam penyusunan skripsi.

6. Dra. Umi Setijowati, M.Pd., penguji utama dan Dra. Sri Ismi Rahayu, M.Pd., penguji satu yang telah memberi masukan pada penulis.
7. Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan.
8. Staf Tendik PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah membantu dalam hal administrasi.
9. Tri Mujiasih, M.Pd., Kepala SD Negeri Pagongan 01 Kabupaten Tegal dan Rakhmat, S.Pd., Kepala SD Negeri Tegalwangi 01 Kabupaten Tegal yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian.
10. Sodikin, S.Pd., guru kelas VA dan Tri Susanto, S.Pd., guru kelas V B SD Negeri Pagongan 01 Kabupaten Tegal, serta Muarif, S.Pd., guru kelas V SD Negeri Tegalwangi 01 Kabupaten Tegal yang telah membantu penulis melaksanakan penelitian.
11. Siswa kelas V SD Negeri Pagongan 01 Kabupaten Tegal yang telah turut berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian.
12. Teman-teman mahasiswa UNNES PGSD UPP Tegal angkatan 2015 yang memberikan dukungan dan doa dalam penyusunan skripsi.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT.

Tegal, 8 Mei 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
SURAT PERNYATAAN PENGGUNAAN REFERENSI DAN SITASI	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
Bab	
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	13
1.3 Pembatasan Masalah	14
1.4 Rumusan Masalah	14
1.5 Tujuan Penelitian.....	15
1.5.1 Tujuan Umum	15
1.5.2 Tujuan Khusus.....	15
1.6 Manfaat Penelitian.....	16
1.6.1 Manfaat Teoritis	16
1.6.2 Manfaat Praktis	17
2. KAJIAN PUSTAKA	19
2.1 Kajian Teori	19

2.1.1	Belajar	19
2.1.2	Faktor-Faktor yang Memengaruhi Belajar	21
2.1.3	Pembelajaran	23
2.1.4	Minat Belajar.....	24
2.1.5	Hasil Belajar	28
2.1.6	Karakteristik Anak Sekolah Dasar	30
2.1.7	Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	33
2.1.8	Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita Anak.....	36
2.1.9	Media Pembelajaran	42
2.1.10	Multimedia	44
2.1.11	<i>Lectora Inspire</i>	46
2.1.12	Penerapan Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita Anak Menggunakan Media Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i>	49
2.2	Kajian Empiris	51
2.3	Kerangka Berpikir	66
2.4	Hipotesis Penelitian	69
3.	METODE PENELITIAN	72
3.1	Jenis dan Desain Penelitian	72
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	74
3.2.1.	Tempat Penelitian	75
3.2.2.	Waktu Penelitian	75
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian	75
3.3.1	Populasi	75
3.3.2	Sampel	76
3.4	Variabel Penelitian	77
3.4.1.	Variabel Independen	77
3.4.2.	Variabel Dependen	77
3.5	Definisi Operasional Variabel	77

3.5.1	Variabel Media Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i>	78
3.5.2	Variabel Minat Belajar Siswa	78
3.5.3	Variabel Hasil Belajar Siswa	79
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	80
3.6.1.	Teknik Pengumpulan Data	80
3.6.1.1.	Wawancara	80
3.6.1.2.	Observasi	81
3.6.1.3.	Dokumentasi	82
3.6.1.4.	Angket	82
3.6.1.5.	Tes	83
3.6.2.	Instrumen Pengumpulan Data	84
3.6.2.1.	Pedoman Wawancara	84
3.6.2.2.	Lembar Observasi	85
3.6.2.3.	Dokumen	85
3.6.2.4.	Angket Minat	86
3.6.2.5.	Lembar Tes	92
3.7	Teknik Analisis Data	101
3.7.1.	Uji Prasyarat	102
3.7.1.1.	Uji Normalitas	102
3.7.1.2.	Uji Homogenitas	103
3.7.1.3.	Uji Kesamaan Rata-rata	103
3.7.2.	Teknik Analisis Data	104
3.7.2.1.	Analisis Deskriptif Data	104
3.7.2.2.	Analisis Statistik Data	106
4	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	111
4.1	Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	111
4.1.1	Kelas Eksperimen	112
4.1.2	Kelas Kontrol	119
4.2	Analisis Deskriptif Data Hasil Penelitian	126
4.2.1	Analisis Deskriptif Data Variabel Independen	126

4.2.2	Analisis Deskriptif Data Variabel Dependen	129
4.3	Analisis Statistik Data Hasil Penelitian	152
4.3.1	Uji Prasyarat Analisis	152
4.3.2	Uji Hipotesis	157
4.4	Pembahasan	164
4.4.1	Perbedaan Penerapan Media Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> dan Media Teks Cerita terhadap Minat Belajar Siswa	165
4.4.2	Perbedaan Penerapan Media Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> dan Media Teks Cerita terhadap Hasil belajar Siswa	169
4.4.3	Keefektifan Media Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> terhadap Minat Belajar Siswa	171
4.4.4	Keefektifan Media Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> terhadap Hasil Belajar Siswa	174
4.5.	Implikasi Penelitian.....	175
4.5.1.	Implikasi Teoritis	175
4.5.2.	Implikasi Praktis.....	178
5	PENUTUP	181
5.1	Simpulan	181
5.2	Saran	183
5.2.1	Bagi Siswa	183
5.2.2	Bagi Guru	184
5.2.3	Bagi Sekolah	184
5.2.4	Bagi Peneliti Lanjutan	184
	DAFTAR PUSTAKA	186
	LAMPIRAN	194

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Populasi Penelitian	76
3.2 Tingkatan Kategori Interval	79
3.3 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa	87
3.4 Pedoman Penskoran.....	87
3.5 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Angket Minat Uji Coba	90
3.6 Rekapitulasi Hasil Uji Realibilitas Angket Minat Uji Coba	91
3.7 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba	95
3.8 Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	96
3.9 Analisis Tingkat Kesulitan Soal	97
3.10 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	98
3.11 Hasil Analisis Tingkat Daya Beda Soal Uji Coba	101
3.12 Klasifikasi Gain	110
4.1 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pembelajaran di Kelas Eksperimen	127
4.2 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pembelajaran di Kelas Kontrol	128
4.3 Deskripsi Data Tes Awal Minat Belajar Siswa	130
4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Minat Belajar Siswa	131
4.5 Deskripsi Data Awal Hasil Belajar Siswa	133
4.6 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Belajar Siswa	134
4.7 Deskripsi Data Tes Akhir Minat Belajar Siswa	136
4.8 Indeks Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	141
4.9 Deskripsi Data Nilai Indeks Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol	147
4.10 Rekapitulasi Rata-rata Nilai Indeks Minat Belajar Siswa	148
4.11 Deskripsi Data Nilai Tes Akhir Hasil Belajar Siswa.....	149
4.12 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir Hasil Belajar Siswa	150
4.13 <i>Output</i> Uji Kesamaan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> Bahasa Indonesia Siswa.	153
4.14 Hasil Uji Normalitas Variabel Minat Belajar Siswa	154
4.15 Hasil Uji Normalitas Variabel Hasil Belajar Siswa	155
4.16 Hasil Uji Homogenitas Variabel Minat Belajar Siswa	156

4.17 Hasil Uji Homogenitas Variabel Hasil Belajar Siswa	156
4.18 Hasil Uji Hipotesis Perbedaan Minat Belajar Siswa	158
4.19 <i>Output</i> Pengujian <i>One Sample T Test</i> Minat Belajar.....	160
4.20 Hasil Uji Hipotesis Perbedaan Hasil Belajar Siswa	161
4.21 <i>Output</i> Perhitungan Uji Pihak Kanan Hasil Belajar Siswa.....	164

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir	69
3.1 <i>Nonequivalent Control Group Desain</i>	73
4.1 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen	131
4.2 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Kontrol	132
4.3 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen	134
4.4 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Kontrol	135
4.5 Perbandingan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol	135
4.6 Distribusi Frekuensi Nilai Indikator Minat Siswa Kelas Eksperimen....	142
4.7 Distribusi Frekuensi Nilai Indikator Minat Siswa Kelas Kontrol	148
4.8 Perbandingan Rata-Rata Nilai Indeks Minat Belajar Siswa	149
4.9 Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Akhir Kelas Eksperimen ..	151
4.10 Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Akhir Kelas Kontrol	151

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur	195
2 Daftar Nama Siswa Kelas VB (Kelas Eksperimen)	197
3 Daftar Nama Siswa Kelas VA (Kelas Kontrol).....	198
4 Nilai PAS Siswa Kelas VB (Kelas Eksperimen)	199
5 Nilai PAS Siswa Kelas VA (Kelas Kontrol)	200
6 Daftar Nama Siswa Kelas V (Kelas Uji Coba)	201
7 Silabus Pembelajaran.....	203
8 Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen	204
9 Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol.....	212
10 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 1	220
11 RPP Kelas Kontrol Pertemuan 1	226
12 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 2	245
13 RPP Kelas Kontrol Pertemuan 2	251
14 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 3	273
15 RPP Kelas Kontrol Pertemuan 3	279
16 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 4	299
17 RPP Kelas Kontrol Pertemuan 4	305
18 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Uji Coba	326
19 Angket Minat Belajar Uji Coba	327
20 Lembar Validitas Angket Minat Uji Coba Oleh Ahli I	331
21 Lembar Validitas Angket Minat Uji Coba Oleh Ahli II.....	339
22 Tabulasi Nilai Angket Minat Belajar Uji Coba	347
23 Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar Uji Coba	353
24 Hasil Uji Realibilitas Angket Minat Belajar Uji Coba	354
25 Kisi-Kisi Soal Uji Coba (Pilihan Ganda)	356
26 Soal Uji Coba	358
27 Daftar Kutipan Cerita Pada Soal Uji Coba.....	363

28	Kunci Jawaban Dan Pedoman Penskoran Soal Uji Coba.....	368
29	Telaah Butir Soal Bahasa Indonesia Oleh Ahli I	369
30	Telaah Butir Soal Bahasa Indonesia Oleh Ahli II	375
31	Tabulasi Nilai Soal Tes Hasil Belajar Uji Coba	381
32	Hasil Uji Validitas Soal Tes Hasil Belajar Uji Coba	385
33	Hasil Uji Realibilitas Soal Tes Hasil Belajar Uji Coba	386
34	Kisi-Kisi Tes Awal dan Tes Akhir Angket Minat Belajar	387
35	Angket Minat Belajar Siswa.....	388
36	Tabulasi Hasil Tes Awal Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen	390
37	Tabulasi Hasil Tes Awal Angket Minat Belajar Kelas Kontrol	393
38	Tabulasi Hasil Tes Akhir Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen	396
39	Tabulasi Hasil Tes Akhir Angket Minat Belajar Kelas Kontrol	399
40	Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar	402
41	Soal Evaluasi Hasil Belajar	404
42	Daftar Kutipan Cerita Pada Soal.....	407
43	Tabulasi dan Nilai Tes Awal Hasil Belajar Kelas Eksperimen	411
44	Tabulasi dan Nilai Tes Awal Hasil Belajar Kelas Kontrol	413
45	Tabulasi dan Nilai Tes Akhir Hasil Belajar Kelas Eksperimen	415
46	Tabulasi dan Nilai Tes Akhir Hasil Belajar Kelas Kontrol	417
47	Uji Normalitas, Homogenitas, dan Kesamaan Rata-Rata Tes Belajar Awal	419
48	<i>Output</i> Uji Normalitas dan Homogenitas Data Minat Belajar Siswa.....	421
49	<i>Output</i> Hasil Uji Perbedaan dan Keefektifan Data Minat Belajar Siswa	422
50	<i>Output</i> Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Nilai Hasil Belajar.....	423
51	<i>Output</i> Uji Perbedaan dan Uji Keefektifan Nilai Hasil Belajar Siswa...	424
52	Lembar Pengamatan Media Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i>	425
53	Lembar Pengamatan Media Teks Cerita.....	427
54	Lembar Penilaian RPP Media Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i>	429
55	Lembar Penilaian RPP Media Teks Cerita	432
56	Lembar Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Media Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i>	435

57	Lembar Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Media Teks Cerita.....	439
58	Surat Ijin Observasi dari PGSD Unnes UPP Tegal	444
59	Surat Ijin Penelitian dari PGSD Unnes UPP Tegal	445
60	Surat Ijin Penelitian dari Kesbangpol Kabupaten Tegal	446
61	Surat Ijin Penelitian dari Bappeda Kabupaten Tegal	447
62	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	448
63	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Uji Coba.....	449
64	Foto Pelaksanaan Uji Coba Instrumen	450
65	Dokumentasi Pelaksanaan <i>Pretest</i>	451
66	Foto Pelaksanaan Penelitian di Kelas Eksperimen	452
67	Foto Pelaksanaan Penelitian di Kelas Kontrol	456
68	Dokumentasi Pelaksanaan <i>Posttest</i>	459
69	Cara Pembuatan Media Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i>	460
70	Daftar Sitasi Jurnal	462

BAB I

PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan kajian pertama dalam penelitian yang terdiri dari beberapa subjudul. Subjudul akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

1.1.Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam pembangunan SDM Indonesia. Pendidikan sangat perlu untuk dikembangkan, karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Pendidikan merupakan salah satu faktor utama yang sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki secara optimal, baik dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual.

John Dewey dalam Munib (2015:28) menyebutkan bahwa, “pendidikan adalah proses yang berupa pengajaran dan bimbingan, bukan paksaan. Pendidikan terjadi karena adanya interaksi dengan masyarakat.” Oleh karena itu, pendidikan dijadikan wadah agar manusia dapat berinteraksi dengan lingkungannya sehingga dapat terjadi perubahan perilaku yang positif. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I, Pasal 1, Ayat (1) yang menyatakan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh seseorang agar dapat hidup di masyarakat sesuai dengan norma yang berlaku agar tercipta generasi penerus yang sesuai dengan harapan bangsa. Melalui pendidikan, segala potensi atau kemampuan seseorang baik dari segi fisik, intelektual, emosional, dan spiritual dapat dikembangkan secara optimal, sehingga terbentuk generasi yang mampu berfikir kritis, inovatif, kreatif, berkebudayaan dan berkepribadian unggul yang berguna untuk negara. Pendidikan yang baik dapat terwujud apabila ada sebuah tujuan nasional pendidikan yang baik pula. Tujuan nasional pendidikan adalah cita-cita negara terhadap warga negara setelah mengikuti pendidikan. Sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3 yang menjelaskan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab

Berdasarkan Undang-Undang tersebut, fungsi pendidikan adalah mengembangkan kemampuan atau potensi siswa agar dapat menjadi warga negara Indonesia yang sesuai dengan karakter dan kepribadian bangsa Indonesia

yaitu demokratis dan bertanggungjawab. Oleh karena itu, pemerintah berupaya mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional dengan menentukan standar pelaksanaan pendidikan, sebagaimana yang tertuang dalam Peraturan Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Bab I Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Fungsi dan tujuan pendidikan dapat tercapai apabila kualitas pembelajaran bagus. Kualitas pembelajaran yang bagus dapat dilihat dari proses pembelajaran yang efektif dan hasil belajar siswa yang memuaskan. Pembelajaran efektif yaitu jika dalam proses pembelajaran siswa dapat berpartisipasi aktif, menyenangkan dan bisa mengembangkan kemandirian, sedangkan hasil belajar yaitu saat tercapai tujuan intruksional dimana terjadi perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai akibat dari pelaksanaan pendidikan.

Munib (2015:45) mengemukakan, “unsur-unsur yang terkait dalam pelaksanaan pendidikan yaitu peserta didik, pendidik, tujuan, isi pendidikan, metode, dan lingkungan.” Guru dan siswa adalah kunci terjadinya sebuah pendidikan. Guru adalah sebagai pendidik di pendidikan formal dan memiliki

peran yang penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Hasbullah (2006) dalam Susanto (2013:178) menyatakan “guru adalah orang yang berfungsi sebagai pembimbing untuk menumbuhkan aktivitas peserta didik dan sekaligus sebagai pemegang tanggung jawab terhadap pelaksanaan pendidikan.” Sejalan dengan definisi tersebut, dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Bab I Pasal 1 Ayat 1, dijelaskan “guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik, pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.” Guru harus profesional dan bertanggung jawab yaitu mampu menguasai proses pembelajaran secara efektif dan komunikatif dengan merencanakan strategi, pendekatan, model, dan metode pembelajaran yang tepat.

Faktor yang memengaruhi efektifitas pendidikan salah satunya yaitu mata pelajaran. Mata pelajaran yang wajib ditempuh siswa adalah 10 mata pelajaran sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab X Pasal 37 Ayat 1, yaitu (1) pendidikan agama, (2) pendidikan kewarganegaraan, (3) bahasa, (4) matematika, (5) ilmu pengetahuan alam, (6) ilmu pengetahuan sosial, (7) seni dan budaya, (8) pendidikan jasmani dan olahraga, (9) keterampilan atau kejuruan, dan (10) muatan lokal.

Pendidikan tidak akan lepas dari penggunaan bahasa karena ada komunikasi antara guru dan siswa. Bahasa merupakan faktor yang sangat

penting dalam kehidupan manusia. Bahasa memiliki peran utama dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosi siswa. Bahasa juga dapat menunjang keberhasilan semua bidang studi. Bahasa sebagai alat komunikasi bagi manusia, baik secara lisan maupun tulisan tidak bisa dilepaskan dari kehidupan sehari-hari. Bahasa selalu mengikuti dan mewarnai kehidupan baik sebagai anggota suku maupun bangsa.

Badan Standar Nasional Pendidikan (2006) dalam Susanto (2013:245) menyatakan bahwa, “pembelajaran bahasa diharapkan dapat membantu siswa dalam mengungkapkan gagasan dan perasaan melalui lisan maupun tulisan dengan baik dan benar, sehingga dapat meningkatkan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam diri siswa yang berguna pada saat terjun di masyarakat.” Selain untuk berkomunikasi, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra Indonesia yang merupakan khasanah bagi bangsa Indonesia.

Melalui apresiasi sastra, siswa dapat memanfaatkan dan menikmati karya sastra untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan berbahasa, dan memperluas wawasan. Selanjutnya, siswa dapat menghargai dan membanggakan karya sastra Indonesia sebagai khasanah budaya Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia secara khusus dimaksudkan agar siswa memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra, meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupannya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia juga bertujuan untuk melatih keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Susanto (2013:242)

mengatakan bahwa, “keterampilan berbahasa meliputi empat keterampilan dasar, yaitu: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.” Setiap keterampilan mempunyai hubungan yang erat dengan keterampilan lainnya. Keterampilan berbahasa biasanya diperoleh manusia secara beruntun dengan latihan secara terus-menerus. Keterampilan berbahasa yang pertama kali dikuasai manusia adalah menyimak dan berbicara, kemudian membaca dan menulis.

Keterampilan menyimak berperan penting dalam kehidupan manusia. Kegiatan menyimak menjadi landasan dalam belajar berbahasa, karena seseorang akan memulai berbicara ketika sudah mendengar dan menyimak apa yang sudah dikatakan orang lain. Kegiatan ini selalu dilakukan mendahului kegiatan lain seperti, berbicara, membaca, dan menulis. Menyimak menjadi penunjang bagi keterampilan lainnya sehingga memperlancar komunikasi antara satu dengan yang lainnya. Kegiatan menyimak juga membuat seseorang akan lebih mendapatkan banyak informasi.

Banyak orang beranggapan bahwa mendengarkan dan menyimak adalah suatu kegiatan yang sama namun secara teori berbeda. Menurut Logan (1972) dalam Santosa (2009:6.31) menjelaskan bahwa, “mendengar lebih awal dari fase menyimak, yaitu fase mengenal bunyi, sedangkan menyimak merupakan fase kedua, yaitu fase pemaknaan simbol *aural* (indra pendengaran).” Menyimak juga memerlukan adanya kedisiplinan belajar menyimak secara terus-menerus, konsentrasi tinggi, partisipasi aktif dari siswa, pemahaman dalam mengartikan makna yang didengar, dan penilaian secara menyeluruh. Oleh sebab itu, menyimak perlu di ajarkan di jenjang sekolah dasar. Salah satu faktor penentu

keberhasilan keterampilan menyimak adalah kemampuan guru pada saat proses pembelajaran.

Guru berperan penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Salah satu peran guru adalah sebagai fasilitator. Guru sebagai fasilitator artinya guru memfasilitasi kebutuhan yang diperlukan siswa sehingga dapat berkembang kearah yang positif atau lebih baik. Guru hendaknya dapat memberikan sumber belajar yang tepat guna menunjang dalam pencapaian tujuan dan proses belajar mengajar. Sumber belajar tersebut dapat berupa buku, majalah, narasumber, internet, media belajar, dan lingkungan. Salah satu aspek yang menunjang proses belajar mengajar menjadi lebih efektif adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi.

Namun, realita yang terjadi di lapangan menurut Tri Susanto, S.Pd. guru kelas VB SD Negeri Pagongan 01 yaitu guru belum sepenuhnya melaksanakan proses pembelajaran secara aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa serta belum menggunakan model, metode, dan media pembelajaran yang bervariasi. Pada umumnya guru menyampaikan apa yang ada dalam buku, seperti teks cerita. Siswa cenderung hanya mendengarkan dan mencatat informasi yang didapat dari guru, sehingga seringkali siswa merasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran di kelas. Guru pun hanya menggunakan metode ceramah, sehingga menyebabkan minat belajar siswa menjadi rendah dan tidak tercapainya tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Susanto (2013:245) menyatakan bahwa, “pada hakikatnya, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan

siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan.”

Hasil belajar dan minat belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya guru, siswa, bahan ajar, serta sarana dan prasarana. Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 1 Desember 2018 dengan Sodikin, S.Pd. guru kelas VA dan Tri Susanto, S.Pd. guru kelas VB SD Negeri Pagongan 01 Kabupaten Tegal, diketahui bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia sangat rendah. Hal ini dibuktikan dengan adanya 32 siswa yang belum tuntas KKM dengan rata-rata nilai 58, dengan nilai KKM yaitu 70 untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia masih menggunakan pembelajaran klasikal, sehingga siswa kurang antusias dan bosan pada saat proses pembelajaran yang berdampak pada rendahnya minat belajar siswa. Pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak di SD dilakukan masih dengan cara konvensional, yaitu guru membacakan cerita dan siswa menyimak cerita tersebut. Selain itu, guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang ada, sehingga hasil pembelajaran kurang maksimal dan minat belajar siswa menjadi rendah.

Slameto (2013:180) mendefinisikan, “minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.” Suatu minat dapat diekspresikan oleh siswa melalui suatu pernyataan bila siswa datang dengan senang hati dan pergi dengan berat hati. Timbulnya minat belajar bisa disebabkan berbagai hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk memperoleh ilmu dengan rasa senang dan bahagia tanpa terbebani. Hal ini

diperkuat oleh pendapat Djamarah (2011:191) bahwa, “minat merupakan salah satu faktor yang memengaruhi keinginan kuat secara alamiah dari dalam diri siswa untuk belajar.” Oleh sebab itu, guru harus dapat membangkitkan minat siswa dan mengetahui cara menarik perhatian siswa dalam pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar siswa yang diperoleh akan optimal. Salah satu yang menarik minat siswa saat pembelajaran adalah media yang tepat.

Fasilitas penunjang pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di SD Negeri Pagongan 01 sudah cukup memadai namun menurut Tri Susanto, S.Pd. guru kelas VB, guru kurang bisa mengoperasikan dengan lancar. Adapun media yang sering digunakan oleh guru adalah media gambar, sehingga terkesan monoton. Oleh karena itu, siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan tujuan belajar tidak dapat tercapai secara optimal. Aspek yang menunjang proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dan guru harus bisa menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang ada.

Penggunaan media pembelajaran dapat memertinggi proses belajar siswa, yang diharapkan dapat memertinggi hasil belajar yang dicapai. Kustandi dan Sutjipto (2013:8) mengemukakan “media pembelajaran adalah alat atau wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran.” Siswa memperoleh informasi dan pengetahuan dalam proses belajar melalui media yang digunakan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa, sehingga diharapkan hasil belajar siswa dapat tercapai secara maksimal.

Penggunaan media pembelajaran sangat bergantung pada kemudahan memperoleh media, bahan pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi, minat, antusias, dan rangsangan siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak monoton. Penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu cara yang tepat digunakan guru untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam memerhatikan materi pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media interaktif.

Media interaktif adalah kombinasi atau gabungan dari paling sedikit dua media *input* atau *output* dari data yang ada. Media ini dapat berupa audio (musik), animasi, teks, grafik, gambar, dan video. Interaktif merupakan suatu keadaan dimana terjadinya hubungan timbal balik. Media interaktif dapat juga meningkatkan daya tarik, minat, dan perhatian siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Merujuk pendapat dari Arsyad (2017:19) bahwa, "fungsi media pembelajaran adalah alat bantu mengajar untuk membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa yang diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik."

Berdasarkan permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia yang sudah diuraikan, penulis bermaksud untuk menguji keefektifan penggunaan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tersebut. Media interaktif berbasis *Lectora Inspire* adalah aplikasi untuk membuat presentasi sejenis *power point* yang sudah dikenal luas, tetapi

mempunyai fitur yang jauh lebih lengkap. Media Interaktif berbasis *Lectora Inspire* juga sangat memudahkan guru, dosen, dan pembuat media berbasis multimedia pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*. Semua mata pelajaran dapat dibuatkan multimedia pembelajarannya dengan media interaktif *Lectora Inspire*. Materi uji interaktif sangat mudah dibuat dengan skoringnya tanpa harus tahu bahasa pemrograman yang rumit.

Menurut Mas'ud (2014:1) bahwa, “*flypaper*, *camtasia*, dan *snagit* adalah beberapa *software* bawaan dari *Lectora Inspire* yang otomatis terinstal.” *Flypaper* adalah aplikasi yang digunakan untuk menggabungkan gambar, video, flash, animasi transisi, dan *game memory*. *Camtasia* dapat digunakan untuk mengedit video. *Snagit* digunakan untuk mengcapture atau menggabungkan gambar yang ada di layar monitor dan dapat juga untuk menggabungkan beberapa gambar menjadi satu. Selain itu, banyak pilihan *game flash* di aplikasi *Lectora Inspire*, sehingga guru dapat membuat media pembelajaran yang disisipi *game* yang menarik dan lucu bagi siswa sekolah dasar.

Pemilihan penggunaan media *Lectora Inspire* terinspirasi dari penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya: Fauzani (2017) Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Tamrin Lughah pada Siswa Kelas VIII MTs Ibnu Qoyyim Putra.” Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Simpulan dalam penelitian ini adalah kualitas media pembelajaran secara keseluruhan termasuk ke dalam kategori sangat baik dan mendapatkan skor 81

dengan presentase keidealan sebesar 94,66%. Rincian nilai tiap aspek (1) aspek tampilan dengan skor 25 dan presentase 100% termasuk dalam kategori sangat baik, (2) aspek kejelasan, teks, gambar, dan audio dengan skor 11 dan presentase 73,33% dengan kategori baik, (3) aspek materi dengan skor 25 dan presentase 100% dengan kategori sangat baik, (4) aspek kesesuaian SK/KD dengan skor 16 dan presentase 100% dengan kategori sangat baik, (5) aspek evaluasi dengan skor 10 dan presentase 100% dengan kategori sangat baik, sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran *Lectora Inspire* layak untuk digunakan dalam materi *Tamrin Lughah*.

Penelitian yang dilakukan oleh Santoso (2017) dari Prodi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* dalam Materi Asmaul Husna pada Siswa Kelas VII MTs Negeri 1 Bantul”. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Devolepment, Implementaion, Evaluation*). Simpulan dalam penelitian yaitu bahwa media layak untuk digunakan. Terbukti dengan kelayakan media pembelajaran dinilai dari ahli media mendapat rerata skor 3,02 dan 88% dengan kategori layak, ahli materi mendapat rerata skor 3,41 dan 100% dengan kategori sangat layak, uji coba pemakaian I (skala kecil) mendapat rerata skor 3,61 dan 99% dengan kategori sangat layak, uji coba pemakaian II (skala besar) mendapat rerata skor 3,59 dan 98% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan total hasil keseluruhan penilaian media pembelajaran diperoleh rata-rata penilaian sebesar 3,41 dan 97% dengan kategori sangat layak, sehingga

dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dalam materi Asmaul Husna pada siswa kelas VII MTs Negeri 1 Bantul sangat layak untuk digunakan.

Berdasarkan fakta yang dijumpai di lapangan tersebut, maka harus ada inovasi baru dalam dunia pendidikan khususnya pada proses kegiatan pembelajaran untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Penulis tertarik untuk menguji keefektifan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* dalam mengupayakan pembelajaran yang lebih baik guna meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui penelitian eksperimen yang berjudul “Keefektifan Media Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Pagongan 01 Kabupaten Tegal”.

1.2. Identifikasi Masalah

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

- (1) Hasil belajar Bahasa Indonesia masih tergolong rendah.
- (2) Guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif hanya menggunakan media gambar.
- (3) Beberapa siswa cenderung bosan pada saat proses pembelajaran.
- (4) Fasilitas media pembelajaran berbasis TIK yang ada di sekolah belum dimanfaatkan secara optimal.
- (5) Guru belum bisa menguasai media TIK, seperti *Power point* dan video
- (6) Minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia masih rendah.

1.3. Pembatasan Masalah

Batasan masalah diperlukan dalam penelitian sebagai pedoman bagi penulis untuk memfokuskan dan memberi arahan yang jelas mengenai penelitian yang akan dilaksanakan, sehingga penelitian lebih efektif dan efisien. Penelitian ini dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut:

- (1) Penelitian difokuskan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak.
- (2) Media berbasis TIK yang digunakan adalah media interaktif berbasis *Lectora Inspire*.
- (3) Variabel yang akan diteliti adalah minat dan hasil belajar siswa. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang mencakup ranah kognitif.
- (4) Populasi pada penelitian ini yaitu semua siswa kelas V SD Negeri Pagongan 1 yang berjumlah 46 siswa. Kelas VA terdiri dari 23 siswa dan kelas VB terdiri dari 23 siswa. Sampel menggunakan seluruh populasi yang berjumlah 46 siswa.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

- (1) Bagaimana perbedaan antara minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Pagongan 01 yang menggunakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* dengan media konvensional?

- (2) Bagaimana perbedaan antara hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Pagongan 01 yang menggunakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* dengan media konvensional?
- (3) Apakah pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* lebih efektif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri Pagongan 01 dibandingkan dengan media konvensional?
- (4) Apakah pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* lebih efektif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri Pagongan 01 dibandingkan dengan media konvensional?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan harapan-harapan yang akan dicapai dalam penelitian dan menjadi patokan keberhasilannya. Tujuan penelitian ini terdiri atas tujuan umum dan tujuan khusus, yaitu sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum adalah tujuan yang bersifat umum atau kapasitas yang lebih besar. Tujuan umum dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan penggunaan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* terhadap minat dan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak Kelas V SD Negeri Pagongan 1 Kabupaten Tegal.

1.5.2. Tujuan Khusus

Terdapat beberapa tujuan khusus yang hendak dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

- (1) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan antara minat belajar Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak pada siswa kelas V SD Negeri Pagongan 01 yang menggunakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* dengan media konvensional.
- (2) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan antara hasil belajar Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak pada siswa kelas V SD Negeri Pagongan 01 yang menggunakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* dengan media konvensional.
- (3) Menganalisis dan mendeskripsikan apakah pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* lebih efektif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak kelas V SD Negeri Pagongan 01 dibandingkan dengan media konvensional.
- (4) Menganalisis dan mendeskripsikan apakah pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* lebih efektif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak kelas V SD Negeri Pagongan 01 dibandingkan dengan media konvensional.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik manfaat teoritis maupun praktis. Manfaatnya sebagai berikut

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada ilmu pengetahuan khususnya penerapan media interaktif berbasis *Lectora*

Inspire dalam upaya pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

1.6.2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti lanjutan.

1.6.2.1. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa, yaitu:

- (1) Media interaktif berbasis *Lectora Inspire* menjadikan suasana pembelajaran lebih menyenangkan sehingga tumbuh minat dan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia.
- (2) Meningkatnya hasil belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dengan adanya media interaktif berbasis *Lectora Inspire*.
- (3) Memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang menarik.

1.6.2.2. Bagi Guru

Manfaat bagi guru, yaitu:

- (1) Memberi masukan kepada guru tentang media interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar.
- (2) Bahan masukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak, sehingga dapat berdampak positif terhadap minat dan hasil belajar siswa.

1.6.2.3. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah, yaitu:

- (1) Bertambahnya informasi mengenai media interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak.
- (2) Bahan masukan bagi sekolah dalam menciptakan sistem pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih beragam dan menyenangkan.

1.6.2.4. Bagi Peneliti Lanjutan

Manfaat bagi peneliti lanjutan, yaitu:

- (1) Bertambahnya wawasan penggunaan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak.
- (2) Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai landasan bagi penelitian selanjutnya tentang media interaktif berbasis *Lectora Inspire* dengan memerhatikan kekurangannya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bagian ini dijelaskan tentang: kajian teori, kajian empiris, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian. Penjelasan selengkapnya yaitu sebagai berikut

2.1. Kajian Teori

Kajian teori merupakan uraian tentang teori-teori yang berkaitan dengan masalah yang diteliti dan menjadi dasar dilaksanakannya penelitian. Kajian teori dimaksudkan untuk memberi gambaran atau batasan yang digunakan sebagai dasar dilakukannya penelitian. Teori-teori yang akan diuraikan dalam penelitian ini adalah tentang belajar, faktor-faktor yang memengaruhi belajar, pembelajaran, minat belajar, hasil belajar, karakteristik anak Sekolah Dasar (SD), hakikat pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak, media pembelajaran, Multimedia, *Lectora Inspire*, dan penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak menggunakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire*.

2.1.1. Belajar

Kegiatan manusia tidak akan lepas dari belajar. Suatu kegiatan dikatakan belajar, apabila terjadi perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Merujuk pendapat Slameto (2013:2), "belajar ialah suatu kegiatan proses usaha yang dilakukan seseorang agar terjadi perubahan tingkah laku yang baru secara

menyeluruh, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.” Perubahan tingkah laku seseorang sangat banyak, sehingga tentu tidak semua perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar.

Perubahan tingkah laku seseorang akibat belajar itu berbeda antara satu dengan yang lainnya baik dipengaruhi oleh lingkungan atau pengalaman seseorang itu sendiri. Hamalik (2003) dalam Susanto (2013:3) menjelaskan bahwa, “belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modifier or strengthening of behavior through experiencing*).” Hamalik juga menegaskan bahwa perubahan tingkah laku mencakup perubahan dalam kebiasaan (*habit*), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) dari yang tidak bisa menjadi bisa. Perubahan tingkah laku dalam kegiatan belajar disebabkan oleh pengalaman yang dialami seseorang secara langsung.

Perubahan tingkah laku seseorang akibat belajar bukan hanya dipengaruhi oleh pengalaman, namun juga dipengaruhi oleh interaksi seseorang terhadap lingkungan sekitarnya. Rifa’i dan Anni (2015:65) menyimpulkan bahwa, “belajar (*learning*) mengacu pada perubahan perilaku yang terjadi akibat dari interaksi antara individu dengan lingkungannya.” Apabila lingkungan sekitar memiliki jiwa seni yang tinggi, maka orang yang tinggal di lingkungan tersebut akan memelajari seni tersebut. Apa yang dipelajari seseorang dapat diuraikan dan disimpulkan dari perubahan perilaku yang tampak (dapat diamati).

Berdasarkan pengertian belajar dari para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku mencakup perubahan dalam kebiasaan, sikap, dan keterampilan yang terjadi akibat dari pengalaman dan interaksi antara individu dengan lingkungannya. Perubahan yang dialami oleh manusia sangat banyak, sehingga tidak semua perubahan tersebut dinamakan belajar. Belajar merupakan perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu dan kurang baik menjadi baik.

2.1.2. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Belajar

Proses belajar yang terjadi pada diri siswa dapat diamati dari perbedaan perilaku sebelum dan setelah proses pembelajaran. Keberhasilan proses belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang memengaruhi belajar siswa adalah kondisi internal dan eksternal siswa. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh, kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional, dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Kondisi eksternal sama kompleksnya dengan kondisi internal. Beberapa kondisi eksternal seperti variasi dan tingkat kesulitan materi yang dipelajari, tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat (Rifa'i dan Anni, 2015:78).

Anitah (2009) dalam Setijowati (2016:3) menyatakan faktor yang memengaruhi belajar antara lain: (1) motivasi, yaitu suatu dorongan untuk mengubah perilaku seseorang pada proses belajar baik intrinsik maupun ekstrinsik, (2) perhatian atau pemusatan energi, belajar memerlukan perhatian

atau pemusatan energi yang tinggi agar tercapai tujuan pembelajaran, (3) aktivitas pembelajaran yang komunikatif, dan (4) balikan, balikan sangat penting dilakukan agar siswa merasa dihargai.

Slameto (2013:54-72) menyatakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi belajar digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ektern. Faktor intern terdiri dari (1) faktor jasmaniah meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh; (2) faktor psikologis meliputi *inteligensi*, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan; dan (3) faktor kelelahan. Faktor ekstern terdiri dari (1) faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan; (2) faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah; dan (3) faktor masyarakat meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi belajar yaitu faktor intern (dalam) dan faktor ekstern (luar) yang sangat kompleks dan tergantung dari individu siswa tersebut. Perbedaan hasil belajar tergantung dari masing-masing siswa terhadap faktor yang memengaruhinya, baik dari faktor dalam maupun luar. Faktor-faktor tersebut dapat menentukan berhasil tidaknya siswa belajar di sekolah sehingga berdampak pada hasil belajar.

2.1.3. Pembelajaran

Pembelajaran tidak lepas dari kata belajar dan mengajar. Aktivitas belajar lebih dominan ke siswa, sedangkan, mengajar dilakukan oleh guru. Lebih lanjut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I, Pasal 1 Ayat 20 menyatakan, “pembelajaran adalah proses interaksi dengan pendidik dan sumber belajar dengan lingkungan belajar.” Secara tidak langsung pembelajaran tidak lepas dari guru maupun siswa itu sendiri karena adanya proses interaksi dari kedua belah pihak tersebut.

Setijowati (2016:6) menjelaskan bahwa, “pembelajaran merupakan serangkaian proses yang mengandung kegiatan guru dan siswa atas dasar hubungan komunikatif yang berlangsung dalam situasi edukatif.” Pembelajaran dapat berlangsung dimanapun dan kapanpun, asalkan tercipta situasi yang edukatif antara guru dan siswa. Guru menjadi penentu dalam kegiatan berhasil tidaknya sebuah pembelajaran yang komunikatif. Oleh karena itu, guru perlu mempersiapkan segala hal secara matang sebelum melakukan proses pembelajaran, seperti tujuan, strategi, metode, media, dan sumber belajar.

Pembelajaran dalam prosesnya akan melibatkan berbagai komponen. Rifa'i dan Anni (2015:87) menyebutkan bahwa komponen-komponen pembelajaran adalah: (1) tujuan, yaitu sesuatu hal yang ingin dicapai, (2) subjek/objek belajar, dalam pembelajaran yang menjadi subjek/objek belajar adalah siswa; (3) materi pelajaran harus dipilih dari sumber belajar yang tepat; (4) strategi pembelajaran yang digunakan guru harus tepat agar tercapai tujuan pembelajaran; (5) media, yaitu alat bantu dalam proses pembelajaran; dan (6)

komponen penunjang dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, dan bahan pelajaran.

Komponen-komponen dalam proses pembelajaran tersebut membentuk suatu sistem. Sistem tersebut dapat berjalan dengan baik antara satu dengan yang lain apabila terjadi secara sinkron, sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dimiyati dan Mudjiono (2013:22) menjelaskan, “tujuan umum yang dimaksud dalam pembelajaran yaitu hasil belajar siswa setelah selesai melakukan proses belajar yang disimpulkan dengan suatu pernyataan yang bersifat umum.”

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses yang dirancang oleh guru untuk membantu siswa dalam kegiatan belajar agar dapat berlangsung secara edukatif. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dengan siswa. Komunikasi yang dilakukan dalam pembelajaran dapat dilakukan secara verbal maupun non verbal. Adanya komunikasi dalam pembelajaran, dapat mempermudah siswa dalam proses belajar. Proses belajar yang baik dapat berpengaruh terhadap hasil belajar yang optimal.

2.1.4. Minat Belajar

Minat merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran. Slameto (2013:180) menyatakan, “minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Minat pada dasarnya adalah penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri tanpa ada paksaan. Minat dapat membuat proses

pembelajaran menjadi lebih mudah dikarenakan siswa akan dengan senang hati mengikuti pembelajaran tersebut.

Pendapat lain tentang minat juga diungkapkan oleh Djamarah (2011:166) “minat adalah suatu kecenderungan pada diri siswa untuk memerhatikan dan mengenang suatu aktivitas.” Jika siswa memiliki minat pada suatu hal, maka siswa tersebut akan memerhatikan suatu hal tanpa adanya paksaan dan akan mengenangnya dengan perasaan bahagia. Secara tidak langsung, pembelajaran tersebut menjadi pembelajaran yang bermakna dan akan diingat sepanjang hidup siswa tersebut.

Seseorang yang berminat terhadap suatu hal, maka akan menyukai, menyenangkan, dan menggemari hal tersebut. Minat juga dapat diartikan sebagai suatu hobi, kecintaan, kesukaan, kegemaran atau kesenangan akan sesuatu hal. Hal ini menunjukkan bahwa minat adalah kecenderungan perasaan senang seseorang terhadap sesuatu objek karena merasa ada kepentingan dengan sesuatu hal tersebut. Minat juga akan selalu terkait dengan persoalan keinginan dan kebutuhan dari seseorang. Kaitannya dengan belajar, Hansen (1995) dalam Susanto (2013:57-8) menyebutkan, “minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi, dan konsep diri atau identifikasi faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan.”

Rosdiyah (1998) dalam Susanto (2013:60) menyatakan bahwa ada dua macam jenis minat yang dapat timbul dari seseorang yaitu (1) minat yang timbul dari pembawaan (intern), yaitu minat yang ada dengan sendirinya atau alami karena dipengaruhi oleh faktor keturunan atau bakat ilmiah dari individu

masing-masing (2) minat yang timbul atas pengaruh dari luar (ekstern), yaitu minat yang timbul seiring dengan proses perkembangan individu yang bersangkutan yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, dorongan orang tua, dan kebiasaan atau adat yang berlaku. Mengingat minat siswa berbeda-beda dalam pembelajaran, maka guru harus mampu memahami dua macam jenis minat tersebut agar dapat menangani masalah kurang berminatnya siswa dengan tepat, seperti memberikan pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa.

Susanto (2013:63) juga menyatakan pendapat bahwa, “faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan minat seseorang yaitu lingkungan bermain, teman sebaya, dan pola asuh orang tua.” Berdasarkan pendapat tersebut, hendaknya orang tua dapat membantu perkembangan minat anaknya dengan mencontohkan sesuatu tindakan positif seperti belajar rutin, sehingga nantinya anak tersebut sudah terbiasa untuk melakukan kegiatan belajar dan secara tidak langsung akan menjadi kebiasaan bagi anak tanpa ada paksaan dari manapun saat anak melakukannya.

Slameto (2013:57) menyebutkan ciri-ciri siswa yang berminat dalam belajar, yaitu: (1) cenderung memerhatikan dan mengenang sesuatu, (2) ada rasa suka atau senang pada sesuatu, (3) memperoleh kepuasan pada sesuatu, (4) lebih menyukai sesuatu hal dibandingkan yang lain, dan (5) berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran, perhatiannya akan tinggi dan minatnya berfungsi sebagai pendorong kuat untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran pada pelajaran tersebut tanpa adanya paksaan.

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan baik, karena tidak ada daya tarik baginya. Jika terdapat siswa yang kurang berminat dalam belajar, maka guru harus mengupayakan agar siswa memiliki minat belajar tersebut. Menurut Nurkacana (1993) dalam Susanto (2013:67-8) menyebutkan cara-cara yang dapat dilakukan seorang guru untuk memelihara minat siswanya, yaitu: (1) meningkatkan minat belajar siswa, seperti menggunakan media yang menarik pada saat pembelajaran (2) memelihara minat yang timbul, guru berkewajiban memelihara minat yang timbul dari siswa sekecil apapun itu, (3) mencegah timbulnya minat pada hal-hal yang tidak baik, nantinya siswa akan terjun di masyarakat, maka dari itu guru harus mencegah sesuatu hal yang tidak baik dan (4) sebagai persiapan untuk memberikan bimbingan kepada anak-anak tentang lanjutan studi atau pekerjaan yang sesuai dengan minatnya.

Minat dalam proses pembelajaran biasanya akan diukur melalui sebuah angket. Pembuatan angket minat belajar terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki kisi-kisi atau indikator sendiri. Minat belajar siswa dapat diukur dengan dimensi dan indikator minat belajar. Menurut Sudaryono, dkk (2013:90) bahwa kisi-kisi minat belajar yaitu terdiri dari (1) dimensi kesukaan, terdiri dari indikator gairah dan inisiatif, (2) dimensi ketertarikan, terdiri dari indikator responsif dan kesegeraan, (3) dimensi perhatian, terdiri dari indikator konsentrasi dan ketelitian, dan (4) dimensi keterlibatan, terdiri dari indikator kemauan, keuletan, dan kerja keras.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat yaitu rasa suka, senang, dan ketertarikan seseorang terhadap sesuatu tanpa ada paksaan. Ketertarikan atau minat siswa dalam belajar dapat menjadikan siswa lebih memperhatikan pembelajaran yang berlangsung dan dapat berdampak terhadap hasil belajar siswa. Hal ini membuktikan bahwa peran guru sangat penting untuk membangkitkan minat siswa. Selain itu, minat belajar siswa juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu lingkungan bermain, pola asuh orang tua, teman sebaya, serta kematangan individu.

2.1.5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Guru merupakan komponen yang sangat penting dalam ketercapaian hasil belajar siswa. Rifa'i dan Anni (2015: 67) menjelaskan, "hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar." Mendapatkan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa.

Perubahan perilaku yang harus dicapai siswa setelah melaksanakan kegiatan belajar dirumuskan dalam tujuan pendidikan. Menurut Purwanto (2016:46) "hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar". Tujuan pendidikan atau pembelajaran harus dirumuskan sesuai dengan perkembangan anak pada saat itu juga, sehingga dapat tercapai hasil belajar yang diinginkan. Hasil belajar tidak hanya memerhatikan satu aspek saja, melainkan aspek yang lainnya juga diperhatikan.

Hasil belajar akan tampak berubah di aspek-aspek tertentu. Aspek-aspek itu

adalah pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. Susanto (2013:5) menjelaskan bahwa, “hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada individu siswa yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil atau evaluasi dari kegiatan belajar mengajar.” Banyak aspek yang diperhatikan, sehingga perlu persiapan yang sangat matang dan tahu aspek-aspek tersebut.

Menurut Bloom (Munzenmaier dan Rubin, 2013) dalam Rifa’i dan Anni (2015:68-71) menyampaikan 3 taksonomi Bloom yang disebut dengan ranah belajar pada hasil belajar siswa, yaitu: (1) ranah kognitif, berisi tentang perilaku yang menekankan pada aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berfikir (mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi); (2) ranah afektif, berisi perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri; dan (3) ranah psikomotor, tentang berkaitan dengan kemampuan fisik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

Berdasarkan pendapat para ahli, maka disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dari siswa setelah mengikuti pembelajaran yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pemerolehan hasil belajar peserta didik dilakukan dengan evaluasi. Ranah kognitif dapat diukur dengan menggunakan tes tertulis yang meliputi tes pilihan ganda, isian singkat, maupun uraian. Ranah afektif dan psikomotor dapat diukur melalui angket atau rubrik

yang sebelumnya telah dibuat oleh pendidik. Hasil belajar siswa dapat diketahui melalui evaluasi yang sudah dilakukan oleh guru tersebut.

2.1.6. Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Siswa sebagai orang yang belajar merupakan subjek yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal yang tidak boleh dilupakan oleh guru sebagai pendidik, khususnya di sekolah dasar adalah memahami karakteristik siswa yang diajarnya. Menurut Rifa'i dan Anni (2015: 22), “usia sekolah dasar yaitu dimana anak diharapkan memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan penting tertentu.” Anak diharapkan dapat memelajari keterampilan-keterampilan tertentu untuk persiapan dan penyesuaian diri terhadap kehidupan di masa yang akan datang (dewasa).

Iskandarwassid dan Sunendar (2013:140) menjelaskan bahwa siswa harus mempelajari keterampilan-keterampilan persiapan tertentu untuk masa yang akan datang, meliputi: (1) keterampilan membantu diri sendiri, seperti mampu memecahkan masalahnya sendiri dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, (2) keterampilan sosial, siswa mampu bersosialisasi dengan teman seumurannya maupun dengan orang yang lebih muda/tua dengan lancar, (3) keterampilan sekolah, seperti mampu mengikuti dan menyerap pembelajaran dengan baik dan, (4) keterampilan bermain, anak mampu bermain mainan yang cocok untuk usianya. Anak usia ini, peran kelompok sangat berarti dan sangat mendambakan penerimaan oleh kelompoknya.

Anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak

usia sekolah menengah bahkan atas. Penting bagi guru untuk mengetahui karakteristik perkembangan siswa. Menurut Sumantri (2005) dalam Susanto (2013:71), “memelajari perkembangan siswa, dapat menjadikan guru memperoleh ekspektasi nyata tentang siswa.” Apabila guru mengetahui perkembangan psikologi siswa tersebut, maka guru juga akan tahu bagaimana harus bersikap pada siswa. Guru semakin mudah mengenali siswa yang mengalami penyimpangan atau yang tidak sesuai dengan perkembangan normal, sehingga dapat memberikan solusi akan permasalahan yang dialami siswa tersebut. Selain itu, dengan mempelajari perkembangan siswa, dapat menjadikan guru lebih memahami diri sendiri.

Mengenai perkembangan kognitif pada anak usia sekolah dasar, Piaget (1950) dalam Susanto (2013:77-8) menjelaskan bahwa, perkembangan kognitif anak dibagi menjadi 4 tahap yaitu: (1) Tahap sensorik-motorik (usia 0-2 tahun), (2) Tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), (3) Tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), (4) Tahap operasional formal (usia 11-15 tahun).

Pada tahap sensorik-motorik ini anak belum memasuki usia sekolah dan masih belajar beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Tahap kedua, adalah tahap pra-operasional. Pada tahap ini, anak sudah mulai memasuki usia sekolah namun kemampuan kognitif siswa masih terbatas. Siswa suka meniru perilaku orang lain, khususnya orang tua dan guru yang sering dilihatnya. Siswa mulai mampu menggunakan kata-kata yang benar dan mampu pula sedikit mengekspresikan kalimat-kalimat pendek secara efektif.

Tahap ketiga ialah operasional konkret. Pada tahap ini siswa sudah mulai

memahami aspek-aspek kumulatif materi, mempunyai kemampuan cara menggabungkan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya. Selain itu, siswa juga sudah mampu berpikir secara sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang terjadi secara konkret. Tahap operasional konkret, sangat bagus bagi guru apabila dapat menggunakan benda-benda konkret yang tepat dalam pembelajaran yang dilakukan agar dapat sesuai dengan cara berpikir siswa yang sedang berada dalam tahapan tersebut.

Tahapan yang terakhir yaitu operasional formal. Pada tahap operasional formal siswa sudah menginjak usia remaja dimana perkembangan kognitif siswa berkembang. Pada tahap ini, anak telah memiliki kemampuan mengordinasikan dua ragam kemampuan kognitif secara berurutan, misalnya, kapasitas merumuskan hipotesis dan menggunakan prinsip-prinsip abstrak. Kapasitas merumuskan hipotesis (anggapan dasar) menjadikan siswa mampu berpikir untuk memecahkan masalah dengan menggunakan anggapan dasar yang relevan dengan lingkungan sekitarnya yang mudah untuk dipelajari. Adapun dengan kapasitas menggunakan prinsip-prinsip abstrak, guru tidak perlu menggunakan media yang konkret dan siswa akan mampu mempelajari materi pelajaran yang abstrak seperti agama dan matematika.

Rifa'i dan Anni (2015:21) mengelompokkan tentang karakteristik anak usia sekolah dasar menjadi empat yaitu (1) senang bermain, (2) usia menjelajah atau senang bergerak, (3) senang berkelompok, (4) senang merasakan atau memeragakan secara langsung. Pembelajaran dengan menyelipkan permainan di dalamnya dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dan tidak bosan untuk

mengikuti pembelajaran. Permainan tersebut juga dapat membantu siswa untuk aktif bergerak atau berpindah tempat selama proses belajar berlangsung. Selain itu, guru juga harus dapat merancang pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk bekerja kelompok, serta mengkondisikan siswa agar dapat merasakan atau memeragakan secara langsung tentang suatu materi yang sedang diajarkan. Hal tersebut dapat menjadi perhatian bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Apabila guru dapat merancang pembelajaran dengan baik, hal tersebut tentu akan berpengaruh terhadap perkembangan siswa dan dapat menjadikan pembelajaran yang bermakna.

Guru sekolah dasar hendaknya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, sesuai dengan karakter siswa itu sendiri. Hal tersebut tentu dapat mendukung proses pembelajaran, terutama pembelajaran Bahasa Indonesia. Diharapkan siswa dapat mengikuti proses pembelajaran secara aktif, mendapatkan hasil belajar, pengalaman belajar, dan meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia yang baik. Pengalaman belajar yang baik dalam proses belajar siswa inilah yang disebut dengan pembelajaran yang bermakna, sehingga dapat membekas dipikiran siswa.

2.1.7. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Bahasa itu penting dalam kehidupan seseorang. Seseorang dapat menyampaikan keinginan, pendapat, dan perasaan melalui bahasa. Bahasa bukanlah suatu bakat yang dimiliki oleh sebagian orang saja tetapi setiap orang memiliki kemampuan berbahasa. Bahasa tidak akan bisa lepas dari kehidupan sehari-hari terutama pada saat pembelajaran di Sekolah Dasar. Menurut Santosa

(2009:5.18) menyimpulkan, “pembelajaran bahasa merupakan proses memberi rangsangan belajar berbahasa kepada siswa agar dapat mencapai dan menguasai kemampuan berbahasa.”

Kemampuan mengorganisasi pemikiran, keinginan, ide, pendapat atau gagasan dalam bahasa lisan maupun tulisan merupakan kemampuan berbahasa dalam arti luas. Kemampuan berbahasa tergantung pada frekuensi dan kualitas materi dengar, bicara, baca, dan tulis yang dilakukan oleh seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Semakin sering seseorang mendengar, berbicara, membaca, dan menulis serta semakin berkualitas materi yang didengar, dibicarakan, dibaca, dan dituliskannya, maka semakin baik kalimat-kalimat yang dituturkan maupun dituliskannya. Itulah sebabnya diperlukan upaya agar seseorang terbentuk kemampuan keahasaannya, salah satunya melalui pendidikan dasar.

Pendidikan dasar atau sekolah dasar merupakan momen-momen awal bagi anak untuk meningkatkan kemampuan atau keterampilan dirinya. Salah satu keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh siswa sekolah dasar ini adalah keterampilan berbahasa yang baik. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak akan lepas dari empat keterampilan berbahasa. Menurut Susanto (2013:242), “empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.” Sebagai makhluk sosial, manusia selalu berinteraksi dan berkomunikasi dengan manusia yang lain dengan menggunakan bahasa sebagai perantara, baik berkomunikasi melalui lisan maupun tulisan.

Kemampuan berbahasa lisan meliputi kemampuan berbicara dan menyimak, sedangkan kemampuan berbahasa tulis meliputi kemampuan

membaca dan menulis. Ketika anak memasuki usia sekolah dasar, anak-anak akan terkondisikan untuk mempelajari bahasa tulis karena anak dianggap sudah menguasai bahasa lisan pada masa kanak-kanak (prasekolah). Pada masa ini, anak dituntut untuk berpikir lebih dalam lagi, sehingga kemampuan berbahasa anak pun mengalami perkembangan. Susanto (2013:243) menyatakan bahwa, “perkembangan bahasa anak berkembang seiring perkembangan intelektual yang dimiliki anak melalui latihan terus-menerus.” Pelatihan perlu dilakukan agar anak dapat menguasai kemampuan berbahasa dengan baik, salah satunya melalui pendidikan formal dalam lingkungan sekolah.

Pendidikan formal dalam lingkungan sekolah memiliki kurikulum tertulis, dilaksanakan secara terjadwal, dan dalam suatu interaksi edukatif dibawah arahan guru. Kurikulum Bahasa Indonesia merupakan suatu alat yang penting dalam rangka merealisasikan dan mencapai tujuan kebahasaan Indonesia, yakni meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan. Tujuan khusus pengajaran bahasa, antara lain agar siswa memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupannya. Sesuai dengan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) (2006) dalam Susanto (2013:245), standar isi Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia juga bertujuan untuk menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra di Indonesia. Apresiasi tersebut berguna untuk mengembangkan kepribadian, meningkatkan potensi, meningkatkan pengetahuan, memperluas wawasan berbahasa, dan wawasan kehidupan.

2.1.8. Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita Anak

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD dapat difokuskan pada salah satu aspek saja. Aspek lain digunakan sebagai variasi kegiatan belajar siswa agar pembelajaran tidak monoton. Aspek keterampilan yang menjadi fokus pembelajaran harus menjadi pusat aktivitas pembelajaran dan penilaian, misalnya keterampilan menyimak.

Iskandarwassid dan Sunendar (2013:227) menjelaskan bahwa, “keterampilan menyimak adalah satu bentuk keterampilan berbahasa yang bersifat *reseptif*.” Pada waktu proses pembelajaran, keterampilan menyimak jelas mendominasi aktivitas siswa dibanding dengan keterampilan lainnya. Keterampilan menyimak baru diakui sebagai komponen utama dalam pembelajaran berbahasa pada tahun 1970-an ditandai dengan munculnya teori *Total Physical Response (TPS)* dari *James Asher, The Natural Approach*, dan *Silent Period*. Menyimak bukanlah suatu kegiatan satu arah, maka dari itu perlu kerjasama antara guru dan siswa agar tercapai tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran menyimak di sekolah dasar dibagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus (Santosa, 2009:6.32). Tujuan umum pembelajaran menyimak di sekolah dasar diantaranya untuk mendapatkan fakta, menganalisis fakta, dan mengevaluasi fakta. Menyimak juga bertujuan untuk mendapatkan inspirasi, mendapatkan hiburan, dan memperbaiki kemampuan berbicara. Tujuan khusus pembelajaran menyimak di sekolah dasar diantaranya melatih siswa untuk menghargai orang lain dan melatih siswa disiplin. Menyimak secara khusus juga bertujuan melatih siswa berpikir kritis, sehingga dapat meningkatkan daya nalar dan meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Siswa lebih memahami ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya yang dipelajari di sekolah karena memiliki kemampuan menyimak yang baik. Kemampuan menyimak tersebut dapat mengembangkan pengetahuan, wawasan, dan keterampilan untuk mengaktualisasi diri siswa dalam kehidupan di sekolah dan di masyarakat.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V sekolah dasar yang berusia antara 7 sampai 11 tahun yang berada pada tahap operasional konkret. Pembelajaran menyimak di kelas tinggi diarahkan untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman terhadap apa yang didengar. Melalui kegiatan menyimak siswa dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi lisan maupun tulis, sehingga tujuan umum dan tujuan khusus keterampilan menyimak dapat tercapai secara bertahap dan kontinu.

Penelitian ini menfokuskan kepada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sarumpaet (1976) dalam Santosa (2009: 8.3) menyatakan bahwa, “sastra anak adalah karya sastra untuk

anak yang memiliki unsur amanat atau pesan dan diurus serta dikerjakan oleh orang tua.” Cerita anak berbentuk imajinasi yang secara khusus dapat dipahami dan dekat dengan dunia anak serta berbeda dengan cerita orang dewasa baik dari amanat, bahasa maupun ceritanya. Cerita anak tidak semuanya ditulis oleh orang tua tetapi juga bisa dilakukan oleh anak-anak sendiri, misalnya menulis puisi, pantun, dan catatan harian.

Ada 3 ciri yang menandai sastra anak itu berbeda dengan sastra orang dewasa. Menurut Sarumpaet (1976) dalam Santosa (2009:8.4), tiga ciri pembeda itu berupa (1) unsur pantangan, sastra anak menghindari sesuatu yang menyangkut masalah seks dan cinta yang erotis, (2) penyajian dengan gaya secara singkat, langsung menuju sasarannya, dan jelas sebab-sebabnya (3) fungsi terapan, yaitu mengandung unsur-unsur yang bermanfaat bagi pertumbuhan anak dan informatif untuk pengetahuan umum.

Jenis cerita anak beraneka ragam, sehingga terkadang membuat pembaca bingung dalam membedakan jenis-jenis cerita anak tersebut. Menurut Yusi (2008) dalam Pertiwi (2016:39), jenis-jenis cerita untuk anak usia SD, antara lain (1) cerita jenaka adalah cerita yang mengungkapkan hal-hal ihwal atau tingkah laku seorang tokoh yang lucu, misalnya Abu Nawas, (2) dongeng merupakan cerita-cerita yang didasari atas angan-angan atau khayalan, misalnya Timun Mas. (3) fabel merupakan cerita yang menampilkan binatang sebagai tokohnya. Binatang di dalam fabel digambarkan selayaknya manusia yang dapat berpikir dan berbicara, misalnya cerita Kancil dan Kera. (4) legenda merupakan cerita yang berasal dari jaman dahulu dan berhubungan dengan kenyataan pada

jaman dahulu, misalnya Malin Kundang, dan (5) mitos merupakan cerita yang berkaitan dengan kepercayaan kuno, menyangkut kehidupan dewa-dewa atau kehidupan makhluk halus, misalnya Nyi Roro Kidul.

Sebuah cerita anak maupun cerita orang dewasa pasti memiliki unsur yang membangun sebuah cerita. Cerita anak memang berbeda dengan cerita orang dewasa, tetapi dalam unsur-unsur cerita hampir sama. Secara khusus, cerita anak terbentuk dari beberapa unsur yang lebih sederhana, karena menekankan pada amanat atau pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca. Rosdiana (2009:6.17) menjelaskan bahwa “unsur-unsur intrinsik dalam sebuah cerita anak, terdiri dari: (1) tokoh dan perwatakan, (2) latar, (3) tema cerita, dan (4) amanat.”

Unsur cerita anak yang pertama yaitu tokoh dan perwatakan. Tokoh merupakan pemeran pada sebuah cerita. Tokoh dalam cerita dapat berwujud manusia, binatang, pohon dan lain-lain. Tokoh terdiri dari dua yaitu (1) tokoh utama, adalah tokoh yang memegang peran penting dalam cerita dan paling banyak berhubungan dengan tokoh-tokoh lain, selain itu tokoh utama adalah tokoh yang sering muncul dalam cerita, (2) tokoh pendukung, adalah tokoh yang tidak memegang peranan di dalam cerita dan tidak banyak berhubungan dengan tokoh-tokoh lain.

Sifat atau watak adalah sifat batin yang dimiliki oleh seorang tokoh yang mempengaruhi segenap pikiran dan tingkah laku. Tokoh cerita memiliki sifat yang berbeda-beda, misalnya, baik, jahat, pemalas, rajin, dan sebagainya. Perwatakan dari tokoh adalah cara pengarang menggambarkan dan mengembangkan dari karakter tokoh-tokoh dalam cerita. Ada beberapa karakter

perwatakan tokoh, yakni (1) protagonis adalah tokoh utama pada cerita. Tokoh ini menjadi sentral pada cerita dan berperan pada sebagian besar rangkaian cerita. Pada umumnya, tokoh utama memiliki sifat baik, tetapi tidak jarang ditemukan tokoh utama diceritakan lucu, unik atau jahat sekalipun, (2) antagonis adalah tokoh yang selalu berlawanan atau bertentangan dengan tokoh utama pada cerita. Tokoh ini biasanya menjadi musuh tokoh utama. Pada umumnya, tokoh antagonis bersifat jahat, dan (3) tritagonis adalah tokoh penengah, pendamping, dan pendukung. Biasanya tokoh ini mendampingi tokoh utama.

Unsur dalam cerita yang kedua yaitu latar. Latar atau *setting* merupakan keterangan atau petunjuk mengenai tempat atau ruang, waktu, dan suasana yang tergambar dalam sebuah cerita. Fungsi dari latar yaitu untuk memberikan suatu gambaran yang jelas supaya peristiwa-peristiwa yang terjadi pada suatu karya sastra benar terjadi atau memberikan informasi yang jelas mengenai situasi di dalam sebuah cerita. Menurut jenis atau macam latar, latar dibedakan menjadi tiga, yaitu: (1) latar tempat, dimana tempat tokoh atau pelaku mengalami kejadian atau peristiwa di dalam cerita atau keterangan mengenai lokasi terjadinya peristiwa dalam cerita, misalnya di kampung, di rumah tetangga, kerajaan, dan pasar; (2) latar waktu, saat kapan tokoh ataupun pelaku melakukan sesuatu pada saat kejadian peristiwa dalam cerita yang sedang ataupun telah terjadi. Latar waktu juga merupakan keterangan waktu mengenai kapan terjadinya peristiwa dalam cerita, misalnya pagi, siang, sore, dan malam hari; (3) latar suasana, keterangan mengenai suasana atau situasi pada tokoh saat peristiwa terjadi dalam suatu cerita, misalnya suasana menegangkan, lucu, bahagia, sedih, haru ataupun duka.

Unsur dalam cerita berikutnya yaitu tema. Tema merupakan gagasan, ide atau pikiran utama yang mendasari sebuah cerita. Setiap cerita pastilah mempunyai sebuah tema, karena dalam sebuah cerita dianjurkan harus memikirkan tema apa yang akan dibuat, jika diandaikan seperti sebuah rumah, tema adalah fondasinya. Tema juga hal yang paling utama dilihat oleh para pembaca, karena jika tema menarik, maka memberikan nilai lebih pada cerita tersebut. Tema ada yang dinyatakan secara eksplisit (jelas) dan implisit (simbolis). Contoh dari tema, yaitu kepahlawanan, kejujuran, dan persahabatan.

Unsur cerita yang terakhir adalah amanat. Amanat merupakan ajaran moral atau pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca cerita melalui karyanya berupa nilai-nilai luhur yang dapat dijadikan contoh atau teladan. Amanat juga berisi pelajaran berharga yang dapat diteladani atau dihindari. Penyampaian pesan selalu didasarkan tema dan tujuan yang telah ditetapkan penulis pada saat penyusunan rancangan cerita. Pesan atau amanat dalam sebuah cerita tidak selalu tersurat (jelas), tapi bisa juga tersirat (tersembunyi) dan amanatnya diketahui pembaca melalui alur cerita dalam tulisan

Kegiatan setelah menyimak biasanya yaitu menceritakan kembali cerita dengan bahasanya sendiri. Menurut Rosdiana (2009:6.23), ada beberapa langkah-langkah menceritakan kembali cerita yang sudah di simak, yaitu: (1) dengarkan dengan seksama cerita yang sedang disajikan tersebut, (2) tulislah poin-poin yang ada dalam cerita yang sedang disimak, (3) rangkailah poin-poin tersebut menjadi sebuah cerita yang ringkas dan runtut kemudian ceritakan kembali.

2.1.9. Media Pembelajaran

Rifa'i dan Anni (2015: 88) mengemukakan, “media pembelajaran adalah alat atau wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran”. Media secara tidak langsung dapat membantu meringankan beban guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran pada saat proses belajar agar tercapai tujuan pembelajaran. Pada saat proses belajar mengajar, demi tercapainya tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran, maka media adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan terutama untuk siswa sekolah dasar. Pendapat lain Criticos (1996) dalam Daryanto (2016:4) bahwa, “media merupakan salah satu komponen komunikasi, yang dimana ada komunikator sebagai pembawa pesan ke komunikan yang menerima pesan.” Berdasarkan pengertian ini proses belajar merupakan proses komunikasi antara komunikator dan komunikan sehingga terjadi hubungan timbal balik..

Media pembelajaran memiliki bentuk dan ukuran yang berbeda-beda, agar tercipta proses belajar mengajar yang lebih efektif guru dapat menggunakan media sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa sesuai dengan kebutuhannya. Gagne & Briggs (1975) dalam Arsyad (2017:4) secara implisit menyatakan bahwa, “media pembelajaran meliputi alat yang berbentuk fisik guna menyampaikan isi materi pengajaran yang dibuat oleh guru.” Misalnya buku, *tape recorder*, kaset, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Media memiliki kegunaan yang sangat penting pada saat proses pembelajaran. Menurut Daryanto (2016:5-6), media mempunyai kegunaan yaitu:

(1) memperjelas pesan, media dibuat agar dapat memperjelas benda abstrak menjadi konkret, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra, (3) menimbulkan gairah belajar, media dapat membuat pembelajaran berlangsung komunikatif, sehingga dapat meningkatkan gairah belajar, (4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan minat yang dimilikinya, (5) memberi rangsangan yang sama, yaitu mempersamakan dan menimbulkan persepsi yang sama, dan (5) proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru, bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa, dan tujuan pembelajaran yang saling terikat antara satu dengan yang lainnya.

Arsyad (2017:29-30) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat praktis dalam proses belajar mengajar, yaitu: (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, sehingga dapat meningkatkan minat dan interaksi terjadi dua arah pada saat proses pembelajaran, (3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, misalnya kejadian masa lampau dapat ditampilkan dengan video maupun foto, dan (4) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman ke siswa tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan siswa. Misalnya karyawisata atau *study tour* ke museum.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas agar tercapai tujuan pembelajaran. Guru dituntut bisa

memilih media yang tepat pada saat proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran memiliki banyak fungsi, salah satunya yaitu untuk menarik perhatian siswa dan membangkitkan minat belajar siswa.

2.1.10. Multimedia

Saat ini yang menjadi tren dalam dunia pendidikan sehubungan dengan pemanfaatan media adalah dengan menggunakan berbagai media (multimedia). Menurut Mc.Cormick (1966) dalam Kustandi dan Sutjipto (2013:68), “multimedia yaitu kombinasi paling sedikit dari dua media *input* atau *output* dari data atau secara umum dan kombinasi dari tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks.” Multimedia sering memanfaatkan alat teknologi masa kini, seperti komputer, laptop, radio, TV, dan LCD proyektor. Multimedia juga memiliki berbagai macam jenis, sehingga cocok untuk dijadikan media pada saat ini.

Menurut Daryanto (2016:69), “multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif”. Multimedia linear adalah kombinasi dari beberapa media yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol atau pengendali yang dapat dikendalikan oleh pengguna, misalnya TV dan film, sedangkan multimedia interaktif adalah kombinasi dari beberapa media yang dilengkapi dengan alat pengontrol atau pengendali yang dapat dikendalikan oleh pengguna, sehingga memudahkan pengguna karena dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, misalnya multimedia pembelajaran, aplikasi game, dan lain-lain.

Media yang dikategorikan dalam multimedia termasuk dalam pemanfaatan ilmu teknologi dan informasi sebagai media yang mendukung proses pembelajaran serta memudahkan guru dalam menyampaikan dan memberikan materi yang diajarkan untuk siswa, dan dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa. Penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran mempunyai banyak manfaat dibandingkan dengan media lainnya.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013:69), terdapat beberapa manfaat multimedia dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya, antara lain (1) proses pembelajaran lebih menarik, misalnya disisipkan sebuah video dan permainan pada saat pembelajaran; (2) interaktif, misalnya dengan media berbentuk permainan, maka siswa dapat aktif, kreatif, dan inovatif pada saat proses pembelajaran ; (3) jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, guru hanya sebagai fasilitator saja dan siswa akan lebih dominan ketika menggunakan multimedia; (4) kualitas dan sikap belajar pebelajar dapat ditingkatkan, karena proses pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan siswa; (5) proses pembelajaran dapat dilakukan kapan dan dimana saja, misalnya dengan media berbasis *e-learning*. Sejalan dengan hasil penelitian Uno (2010) dalam Setijowati (2016:68) menunjukkan, “pada umumnya memori gambar lebih baik daripada memori kata”. Pembelajaran berbantu multimedia dapat membuat pembelajaran lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah saja.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan suatu gabungan lebih dari 2 komponen, antara lain teks, gambar, grafis, animasi, audio, dan video yang dipadukan dalam sebuah aplikasi

presentasi, serta cara penyampaian interaktif yang dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata di sekitarnya. Multimedia yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran tentunya disesuaikan dengan karakteristik siswa, karakteristik mata pelajaran dan juga sistem instruksional pembelajaran. Sebagai sarana pembelajaran di kelas, multimedia sangat berguna dan penting sebagai salah satu pilihan guru yang digunakan dalam teknologi pembelajaran.

2.1.11. *Lectora Inspire*

Mas'ud (2014:1) menjabarkan bahwa, "*Lectora Inspire* merupakan aplikasi *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang sangat inovatif dan menyenangkan." *Lectora Inspire* bukan hanya bisa digunakan untuk *e-learning*, tetapi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran langsung atau bertatap muka. *Lectora Inspire* dapat menjadi media yang menyenangkan, jika kemampuan yang dimiliki oleh guru tersebut bagus, baik pada saat pembuatan media maupun proses pembelajaran. "*Lectora Inspire* ini dikembangkan oleh perusahaan Trivantis pada tahun 1999 di Cincinnati, Ohio, Amerika dan pendirinya adalah Timothy D. Loudermilk" (Mas'ud, 2014:1). *Lectora Inspire* mengalami kemajuan yang cukup pesat, walaupun masih terbilang baru dikalangan banyak orang, terbukti pada tahun 2011 memperoleh 5 penghargaan dalam bidang produk *e-learning* inovatif, *Tool* presentasi terbaik, dan teknologi *e-learning* terbaik, sehingga sudah tidak diragukan lagi dalam pembuatan media untuk dunia pendidikan.

Menurut Mas'ud (2014:1), saat menginstal *Lectora Inspire*, ada beberapa *software* bawaan dari *lectora Inspire* yang terinstal, seperti: (1) *Flypaper* adalah

software yang digunakan untuk menggabungkan gambar, video, flash, animasi transisi, dan *game memory*; (2) *Camtasia* dapat digunakan untuk mengedit video, animasi flash, atau software desain 3D; dan (3) *Snagit* digunakan untuk mengcapture gambar yang ada di layar monitor dan dapat juga untuk menggabungkan beberapa gambar menjadi satu. *Lectora Inspire* membuat guru menjadi lebih mudah dalam pembuatan media multimedia interaktif.

Menurut Shalikhah, dkk (2017:5), “*Lectora inspire* dapat digunakan untuk menggabungkan *flash*, merekam video, menggabungkan gambar, dan *screen capture*.” *Lectora inspire* didesain khusus bagi pemula, sehingga keunggulan dari *lectora inspire* sangat mudah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran dan dapat membuat materi uji atau evaluasi. Guru dapat menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* dalam pembuatan atau menyiapkan bahan ajar bagi siswa. Para guru yang tidak terlalu mahir mengoperasikan komputer, akan mudah menggunakan aplikasi ini. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan *lectora inspire* dapat *publish* secara *online* maupun *offline*. Siswa dapat belajar mandiri dengan media pembelajaran tersebut. Evaluasi yang terdapat dalam *lectora inspire*, dapat menampilkan *feed back* yang menunjukkan jawaban benar atau salah, dan skor yang bisa diketahui secara langsung. Sehingga memudahkan para guru untuk melakukan penilaian karena sudah otomatis muncul skor atau nilai.

Lectora Inspire memiliki berbagai keunggulan yang dapat memudahkan penggunaannya. Mas’ud (2014:2-3) mengungkapkan keunggulan *Lectora Inspire* dibanding *authoring tool e-learning* lainnya, yaitu: (1) *lectora Inspire* dapat digunakan untuk membuat *website*, membuat konten *e-learning* interaktif, dan

presentasi produk atau profil perusahaan, (2) fitur-fitur yang disediakan sangat memudahkan bagi pengguna pemula, (3) bagi guru, dapat memudahkan membuat media pembelajaran untuk membuat multimedia pembelajaran, (4) *template Lectora* cukup lengkap, (5) menyediakan *Lectora Library*, (6) dapat mengkonversikan Microsoft Power Point ke konten *e-learning*, (7) dapat dipublikasikan ke berbagai output, misalnya HTML, single file executable, CD ROM, maupun standar *e-learning* seperti SCROM dan AICC.

Menurut Mas'ud (2013) dalam Wijoyo (2015:20), *Lectora Inspire* juga memiliki kelemahan yaitu: (1) kurang banyaknya animasi *transition* yang dapat memperindah proses perpindahan antar halaman atau antar slide, (2) terlalu banyak sistem atau fitur yang dibutuhkan, sehingga menyebabkan proses *loading* pada komputer atau laptop menjadi lama. *Lectora Inspire* memerlukan banyak sistem yang dapat mendukung proses pembuatan media yang interaktif dan dapat berjalan dengan lancar, seperti processor intel 1.5 GHZ, 1GB RAM, 900MB hard drive kosong, Windows Vista atau Windows 7, Flash Player 8.0 atau di atasnya, dan Internet Explorer.

Pembuatan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* memang memerlukan banyak fitur dan sistem yang mendukung. Sebelum membuat media tersebut, maka guru harus memiliki dan menguasai semua fitur atau aplikasi untuk mendukung pembuatan medianya. *Lectora Inspire* ini juga memiliki sedikit animasi *transition*, sehingga kurang begitu indah pada saat proses perpindahan. Guru bisa membuat di *Microsoft Powerpoint* terlebih dahulu, baru di *extract* ke aplikasi *Lectora Inspire* untuk mengatasi masalah animasi *transition*.

Berdasarkan penjelasan tersebut, disimpulkan bahwa *Lectora Inspire* merupakan *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *e-learning* dengan cara yang mudah walaupun bagi pengguna pemula. *Lectora Inspire* memiliki beberapa *software* bawaan yang terinstal, seperti *flypaper*, *camtasia*, dan *snagit*. *Lectora Inspire* memiliki berbagai macam kelebihan, salah satunya yaitu dapat digunakan untuk membuat *website*, konten *e-learning* interaktif, dan presentasi produk atau profil perusahaan serta yang terpenting dapat membuat media pembelajaran interaktif yang menarik minat siswa. Kekurangannya yaitu kurang banyak animasi *transition*.

2.1.12. Penerapan Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita Anak Menggunakan Media Interaktif Berbasis *Lectora Inspire*

Sebelum melaksanakan pembelajaran guru melakukan proses perencanaan. Nawawi (1983) dalam Majid (2013:16) berpendapat bahwa, “perencanaan adalah menyusun langkah-langkah kegiatan pelaksanaan suatu pekerjaan untuk mencapai tujuan tertentu”. Kegiatan yang dilakukan oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran yaitu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada penelitian ini berisi identitas sekolah, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, metode atau media yang digunakan saat pembelajaran, dan kegiatan saat proses pembelajaran. Kegiatan saat proses pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Pada kegiatan pendahuluan, guru menyiapkan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang akan digunakan dan mengkondisikan siswa terlebih dahulu

agar siap untuk belajar. Selanjutnya, siswa mengucapkan salam, guru menanyakan kabar siswa, dan berdoa bersama siswa. Pada kegiatan pendahuluan, guru melakukan apersepsi. Pada kegiatan apersepsi, guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan materi sebelumnya serta guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Guru bersama siswa menyanyikan sebuah lagu yang liriknya disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, sehingga siswa dapat lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Kegiatan inti memuat tiga hal penting yaitu *eksplorasi*, *elaborasi*, dan *konfirmasi*. Pada kegiatan *eksplorasi*, guru menampilkan dan menjelaskan materi cerita anak dan unsur-unsur cerita anak menggunakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* berbentuk *powerpoint* yang disisipi dengan animasi bergerak. Siswa mengamati dan menyimak penjelasan guru, kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti.

Pada kegiatan *elaborasi*, guru mengelompokkan siswa serta membimbingnya untuk mengerjakan soal pada lembar kerja kelompok berdasarkan tayangan video cerita anak berbasis *Lectora Inspire*. Setelah semua kelompok menyelesaikan pekerjaan, guru mempersilahkan perwakilan masing kelompok untuk memaparkan hasil diskusinya.

Pada kegiatan *konfirmasi*, guru mengkonfirmasi jawaban dari setiap kelompok dan memberikan *game* edukasi untuk dijawab secara berebutan oleh setiap kelompok. Selanjutnya, guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran, mengadakan tes akhir pembelajaran, menganalisis hasil tes akhir, memberi tindak lanjut, memberi pesan moral dan menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

2.2. Kajian Empiris

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam pelaksanaan penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut dilaksanakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya. Penelitian tersebut juga dilaksanakan pada jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Beberapa penelitian tersebut antara lain sebagai berikut.

- a. Ahmad (2010) Fakultas Seni dan Design UNM Makassar dengan judul, "Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Tipografi." Berdasarkan hasil penelitian ini, program multimedia pembelajaran tipografi menunjukkan bahwa: pertama, sebagian besar dari program multimedia ini dinilai layak untuk digunakan dalam pembelajaran yang bersifat interaktif, baik sebagai sumber maupun media pembelajaran. Kedua, program ini sangat efektif, dibuktikan dengan skor yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan yang berarti pada skor tes akhir mahasiswa dibandingkan dengan skor tes awal mahasiswa. Berdasarkan simpulan tersebut, maka hasil penelitian pengembangan program multimedia interaktif untuk pembelajaran tipografi ini dinilai efektif dan layak digunakan melalui uji-t, baik untuk pembelajaran di kelas, maupun belajar mandiri.
- b. Yogyatno dan Sofyan (2012) dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul Penelitian, "Pengembangan Multimedia Interaktif Kompetensi Dasar Mengoperasikan Software Basis Data untuk SMK Negeri 1 Seyegan." Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: melalui hasil tes alfa dan uji beta produk pengembangan multimedia interaktif *Simple Access 2007* layak dan

efektif sebagai media pembelajaran ditinjau dari lingkup pembelajaran, pedagogi, informasi pendukung, navigasi, pertimbangan afektif, hubungan pengguna dengan program, dan kehandalan program berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi serta penilaian guru dan murid. Multimedia interaktif ini secara keseluruhan juga mendapatkan nilai dalam kategori “Baik.”

- c. Satriawan (2013) dari Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul, “Keefektifan Pembelajaran dengan Sumber Belajar Interaktif Berbasis Komputer Ditinjau dari Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika.” Penelitian ini untuk mendeskripsikan dan menguji keefektifan sumber belajar interaktif berbasis komputer dan pembelajaran dengan buku sekolah elektronik di SMK Negeri 1 Alas, Kecamatan Sumbawa ditinjau dari motivasi dan prestasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bersumber dari belajar interaktif berbasis komputer lebih efektif dari yang bersumber dari buku sekolah elektronik baik dari motivasi maupun prestasi belajar siswa mata pelajaran Matematika.
- d. Setyaningrum (2013) dari Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta yang berjudul, “Pembelajaran Menggambar Ilustrasi dengan Media Video Animasi untuk Mengembangkan Kompetensi Guru SD Muhammadiyah Sekecamatan Tempel Yogyakarta.” Tujuan Penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan mendeskripsikan cara meningkatkan kompetensi guru SD Muhammadiyah dalam proses pembelajaran menggambar ilustrasi hewan dengan media audio animasi. Hasil penelitian ini yaitu dalam proses dan hasil karya dapat berjalan lancar dan berlangsung secara antusias, selain itu

dapat tercapainya pengembangan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki oleh guru.

- e. Kristianti dan Suyoso (2014) dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul, “Pengembangan Media Pembelajaran Suhu, Kalor, dan Perpindahan Kalor Berbasis *Lectora Inspire* untuk meningkatkan Motivasi Belajar Fisika Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Yogyakarta.” Jenis penelitian ini menggunakan R&D model ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Lectora Inspire* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran baik dari komponen kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kualitas teknik, namun untuk meningkatkan motivasi siswa termasuk kategori peningkatan sedang.
- f. Sugiyono (2014) dari Universitas Negeri Semarang yang berjudul, “Pengembangan Bahan Ajar Menyimak Berbasis Multimedia Interaktif dalam Model Belajar Mandiri untuk Sekolah Menengah Pertama.” Simpulan dari penelitian ini yaitu berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi menyatakan bahwa desain bahan ajar menyimak berbasis multimedia interaktif model belajar mandiri yang dikembangkan termasuk dalam kategori baik dan layak. Hasil uji terbatas bahan ajar menyimak berbasis multimedia interaktif model belajar mandiri yang dikembangkan, ternyata efektif untuk kegiatan pembelajaran menyimak dan belajar mandiri.
- g. Wijaya, Slamet, dan Said (2014) dari Universitas Negeri Padang yang berjudul, “Pengaruh Aplikasi *Lectora Inspire* Berbasis ICT sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mata DIKLAT SOD Terhadap Hasil Belajar

Siswa Kelas X Jurusan Teknik Komputer Jaringan SMKN 1 Tanjung Baru.” Jenis Penelitian yang digunakan yaitu True eksperimental dengan adanya kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil dari penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* berbasis ICT lebih tinggi sebesar 11 % dari kelas kontrol baik dilihat dari rata-rata hasil belajar dan hasil uji hipotesis.

- h. Eliza (2015) dengan judul, “Multimedia Interaktif Memahami Dasar-Dasar Elektronika (studi kasus SMK Negeri 1 Lembah Melintang).” Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar dan sebagai media pembelajaran yang baru untuk proses pembelajaran yang interaktif antara guru dan siswa.
- i. Prasetyo (2015) dari UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul, “Pengembangan Media *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Sains di Madrasah Ibtidaiyah.” Penelitian ini menggunakan penelitian R&D (*Research and Development*) yang mendapatkan hasil penelitian layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis sains di MI dengan hasil penelitian *reviewer*, yaitu kategori “sangat baik” dengan skor 630 dan presentase 86,85% dan berdasarkan tanggapan dari siswa termasuk kategori “setuju dan sangat setuju” dengan skor 635 dengan presentase 88.23%.
- j. Romadhan dan Rusimamto (2015) dari Universitas Negeri Surabaya yang berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar di

SMK 3 Jombang.” Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu R&D (*Research and Development*). Hasil penelitian menunjukkan sangat baik dengan nilai 84% dari penilai ahli, sedangkan dari respon siswa menunjukkan nilai 86,19% dengan kategori sangat baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

- k. Soibah dan Rakhmawati (2015) dari Universitas Negeri Surabaya yang berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora* pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TAV di SMK Negeri 7 Surabaya.” Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode 4-D (*Four D-Model*). Hasil analisis dari para ahli menunjukkan rerata presentase sebesar 82% dan respon siswa sebesar 91,3% dengan kategori sangat baik, sedangkan hasil belajar siswa sebanyak 90% mendapatkan nilai tuntas dengan nilai KKM.
- l. Yoto, Zulkardi, dan Wiyono (2015) dari Universitas Sriwijaya yang berjudul, “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Teori Kinetik Gas Berbantuan *Lectora Inspire* untuk Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA).” Metode Penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan Hanafin & Peck dengan 3 fase, seperti analisis, *design*, dan implementasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia yang dihasilkan sangat valid dengan nilai rerata 4,86 dari para ahli dan mendapatkan respon siswa sebesar 3,89 dengan kategori praktis, sedangkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan pada saat penggunaan media tersebut.

- m. Zinnurain dan Gafur (2015) dari UNY yang berjudul, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Materi Tata Cara Sholat untuk Sekolah Dasar." Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dijabarkan, maka diperoleh kesimpulan dalam penelitian pengembangan ini yaitu respons siswa terhadap produk yang dikembangkan menunjukkan kesan atau tanggapan yang sangat baik dan positif yang dibuktikan dengan hasil kuesioner dalam penelitian dan multimedia hasil pengembangan ini terbukti efektif digunakan sebagai bahan ajar dan media ajar. Pada uji Validitas multimedia yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru mendapatkan nilai dalam kategori "sangat baik". Kenaikan hasil belajar siswa pada keefektifan multimedia pembelajaran ini yaitu rerata sebesar 72,18 pada saat *pre-test*, sedangkan hasil belajar siswa pada saat *post-test* diperoleh rerata sebesar 91,49, sehingga mengalami kenaikan skor rerata sebesar 0,71 poin yang termasuk dalam kategori "tinggi" dan layak untuk digunakan.
- n. Aditya dan Nurhayati (2016) dari Universitas Negeri Surabaya yang berjudul, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Lectora* dan *Software High Frequency Structure Simulator (Hfss)* untuk Menunjang Materi Antenna pada Mata Kuliah Antenna dan Propagasi di Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Surabaya." Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan rerata presentase sebesar

83,79% dengan kategori sangat baik dan respon mahasiswa mendapatkan presentase sebesar 79,5% dengan kategori sangat baik.

- o. Akbar (2016) dari Universitas Negeri Malang dengan judul, "Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Berorientasi *Guided Inquiry* Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SDN Kebonsari 3 Malang." Berdasarkan validasi ahli materi, validasi ahli media, dan hasil ujicoba multimedia interaktif pada materi sistem pernapasan manusia dinyatakan sangat layak dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran dengan rerata presentase diatas 90%. Selain itu, multimedia interaktif pada materi sistem pernapasan manusia tersebut melalui analisis para ahli juga dinyatakan sangat praktis, menarik dan efektif.
- p. Alfiati dan Suharyanto (2016) dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan *Lectora Inspire* pada Materi Fluida Statis untuk Peserta Didik SMA Kelas X IPA." Model Penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan enam tahap. Hasil Penelitian dinilai oleh para ahli, guru, maupun angket siswa menunjukkan bahwa media tersebut layak dan sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran untuk pembelajaran mandiri materi fluida statis.
- q. Astutik dan Rusimamto (2016) dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul, "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan *Software Lectora Inspire* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mta Pelajaran Teknik Listrik di SMK Negeri 2 Surabaya." Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu R&D. Hasil penelitian ini

memeroleh presentase 87,37% dengan kategori sangat layak untuk hasil kelayakan, presentase 91,72% dengan kategori sangat baik untuk respon siswa, dan rerata nilai sebesar 3,35 untuk ketuntasan hasil belajar.

- r. Kurniawan dan Agung (2016) dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar untuk SMKN 2 Surabaya.” Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dengan 7 tahapan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media ini valid dengan nilai 80% dan mendapat respon positif 90% dari peserta didik.
- s. Rachmawati dan Nurhayati (2016) dari Universitas Negeri Surabaya yang berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio dan Televisi untuk SMK Negeri 5 Surabaya.” Penelitian ini menggunakan R&D dengan tipe ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan layak dan kategori rerata sangat baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan hasil validasi sebesar 81,78%, respon siswa sebesar 80%, dan hasil belajar sebesar 90,9%.
- t. Putri, dkk (2016) dari Universitas Negeri Jakarta yang berjudul, ”Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan *Lectora Inspire* pada Materi Usaha dan Energi SMA.” Penelitian ini menggunakan penelitian R&D (*Research and Development*) tipe DDD-E yang bertujuan untuk membantu siswa dalam melaksanakan pembelajaran mandiri tapi masih dalam pengawasan guru. *Software* ini dipilih karena mudah

digunakan dan memiliki tampilan yang menarik yang bisa menarik minat siswa dalam pembelajaran.

- u. Saadah, dkk (2016) dari Universitas Negeri Malang dengan judul, "*The Development Of Accounting Learning Media Using Lectora Inspire in Financial Statement Topic of Grade X at SMK Negeri 1 Malang.*" Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan bukan hanya diarahkan pada uji kelayakan produk namun dilakukan uji keampuhan produk melalui eksperimen, sehingga dalam penelitian ini tidak hanya membuat produk melainkan juga untuk menguji keefektifan sebuah produk. Produk ini dianggap layak karena sudah melalui uji dari para ahli. Berdasarkan hasil eksperimen penelitian diketahui bahwa kelas eksperimen yang merupakan kelas dengan perlakuan pemberian pengajaran dengan media pembelajaran menggunakan *lectora inspire* diperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol (tanpa perlakuan).
- v. Sanjaya dan Suparmin (2016) dari Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta dengan judul, "Penerapan Media interaktif berbasis *Lectora Inspire* Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Perhitungan Konstruksi Mesin Siswa Kelas XI Mesin di SMK Piri Sleman." Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa perhitungan Konstruksi Mesin materi pengangkatan material secara manual dengan menerapkan media pembelajaran *Lectora Inspire* yang telah dilaksanakan di kelas XI Mesin di SMK Piri Sleman dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Minat tersebut timbul

ketika guru menyampaikan materi dengan media pembelajaran *Lectora Inspire* dan diukur melalui angket. Dari kegiatan pembelajaran tersebut, terjadi peningkatan prestasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebanyak 66,67%

- w. Sukanto dan Wardani (2016) dari Universitas PGRI Semarang dengan judul, “Pembelajaran Matematika Menggunakan CD Interaktif AMT Berbasis *Lectora Inspire* untuk Siswa SD.” Simpulan yang dapat diambil pada penelitian ini yaitu penilaian kelayakan CD interaktif AMT ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi diperoleh penilaian sangat baik (SB) dengan persentase keidealan 89,58% dan penilaian sangat baik (SB) dengan persentase 90,42%, sehingga dianggap layak untuk digunakan. CD interaktif AMT diujicobakan ke siswa kelas IV SDN Tandang 01 Semarang dengan hasil persentase keidealan sebesar 93,05%, sehingga dapat dikatakan bahwa media CD interaktif AMT ini efektif digunakan dan dijadikan dalam media pembelajaran.
- x. Hasan dan Buditjahjanto (2017) dari Universitas Negeri Surabaya yang berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif *Lectora Inspire* pada Kompetensi Dasar Menerapkan Macam-macam Gerbang Dasar Rangkaian Logika Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 2 Surabaya.” Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D. Media ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan kategori sangat baik dan mendapatkan nilai 82,6% dari penilai ahli, sedangkan dari respon siswa mendapatkan 89,7% dengan kategori sangat baik.

- y. Irfan dan Rakhmawati (2017) dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul, “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Software Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Teknik Listrik di SMK Negeri 2 Bojonegoro.” Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan 7 langkah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini valid untuk digunakan dengan hasil validasi presentase sebesar 82,9% dalam kategori baik dan respon siswa sebesar 83,1% dalam kategori baik.
- z. Ismanto dan Cyntia (2017) Universitas Muhammadiyah Riau dengan judul, “*Drill and Practice* Model dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pembentukan Objek Primitif Sederhana Dua Dimensi.” Penelitian ini menggunakan model pembelajaran berbasis komputer *Drill and Practice*. Hasil penelitian ini menunjukkan dapat meningkatkan pembelajaran interaktif antara mahasiswa dan dosen itu sendiri yang berdampak positif dari segala bidang.
- aa. Shalikhah, dkk (2017) dari Universitas Muhammadiyah Magelang yang berjudul, “Media Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire* sebagai Inovasi Pembelajaran.” Pelatihan dengan menggunakan media tersebut bertujuan untuk melatih kreativitas guru, meningkatkan mutu pendidikan, dan mengembangkan media pembelajaran interaktif, sehingga menghasilkan produk atau karya yang dapat berguna untuk media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guru atau murid sebagai pembelajaran mandiri.
- bb. Tambunan dan Purba (2017) dalam jurnal yang berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* untuk Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik Kelas X di SMK Swasta Imelda

Medan.” Dari data yang diperoleh melalui angket yang ada, secara keseluruhan responden menilai *software* media pembelajaran sangat menarik, kreatif juga terstruktur dan memenuhi indikator kelayakan sebesar 4,4 dari para ahli media, 4,3 dari ahli materi dan 4,23 dari para siswa atau dalam kriteria Sangat Baik. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran sangat baik dilakukan melihat dari penilaian para responden dan juga tanggapan positif dan mendukung untuk media pembelajaran berbasis *software* media pembelajaran ini. Para siswa menyukai pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik.

- cc. Wulandari, dkk (2017) dari Universitas Negeri Malang yang berjudul, “Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif bermuatan *game* edukasi sebagai media pembelajaran dianggap layak, praktis, efektif, dan menarik. Hasil rata-rata yang diperoleh dari persentase kelayakan materi dan kelayakan media dari ahli media dan ahli materi adalah sebesar 79,64% dengan tingkat kriteria kelayakan “layak”. Penilaian kemenarikan yang diperoleh dari guru dan siswa memperoleh persentase rata sebesar 92,72% dengan tingkat kriteria kemenarikan “sangat menarik” dan penilaian kepraktisan dari guru dan siswa memperoleh persentase rata-rata sebesar 88,87% dengan tingkat kriteria kepraktisan “sangat praktis”.
- dd. Akbarini, dkk (2018) dari Universitas Sebelas Maret dengan judul, “*Design of Interactive Learning Multimedia Development in General Administration*

Subject,” The result of validation conducted by material expert on the media developed obtains total score of 3.45 and 87.5% with very good criteria, that by learning media obtains total score of 3.09 and 95% with very good criteria, that of linguist obtains total score of 3.57 and 100% with very good criteria, and that by practitioners obtains score of 3.34 and 93.10% with very good criteria. The result of validation conducted by experts is also supported with the result of feasibility test on product tryout obtaining score of 3.67 and 87.5% with very good criteria. Thus, the output of current research proper to use as the learning media for teachers. (Hasil validasi dilakukan oleh ahli materi pada media yang dikembangkan mendapat skor 3.45 dan 87,5% dengan kriteria sangat baik, ahli media pembelajaran mendapat skor 3.09 dan 95% dengan kriteria sangat baik, ahli bahasa mendapat skor 3.57 dan 100% dengan kriteria sangat baik, dan ahli praktisi mendapat skor 3.34 dan 93,10% dengan kriteria sangat baik. Hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli juga didukung dengan hasil uji kelayakan pada uji coba produk yang mendapat skor 3.67 dan 87,5% dengan kriteria sangat baik. Media pada penelitian ini sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk guru).

- ee. Akbarini, Murtini, dan Rahmanto (2018) dari Universitas Sebelas Maret dengan judul, *“The Effect of Lectora Inspire-Based Interactive Learning Media in Vocational High School.” The objective of research was to reveal: the learning outcome of students in experiment and control class, and then effect of lectora inspire-based interactive learning media on the learning*

outcome of students of SMK Negeri 6 Surakarta. This study was a quasi-experiment research with Pretest-Posttest Control. The result of research showed that: the learning outcome for experiment class indicated mean posttest value of 84.53, while for control class indicated mean posttest value of 71.73, so that there was an effect of Lectora Inspire-based interactive learning media on the learning outcome of students. (Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan: Hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan pengaruh media Interaktif berbasis Lectora Inspire terhadap hasil pembelajaran siswa di SMK Negeri 6 Surakarta. Hasil penelitian ini menunjukkan: hasil belajar posttest di kelas eksperimen rata-rata mendapatkan 84.53, sedangkan dari kelas kontrol mendapatkan 71.73, sehingga ada pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire pada hasil belajar siswa)

- ff. Firdian dan Maulana (2018) dari STMIK Padang, Indonesia dengan judul, “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Matakuliah Aplikasi Software.” Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan bahwa media tersebut valid, efektif, dan praktis. *Pertama*, media pembelajaran yang dihasilkan pada matakuliah aplikasi software telah melalui tahap uji validasi desain dan isi dengan memperoleh rata-rata 79,4% dengan kategori valid. *Kedua*, media pembelajaran yang dihasilkan telah melalui tahap uji praktikalitas dengan memperoleh rata-rata 78,65% dengan kategori praktis. *Ketiga*, media pembelajaran yang dihasilkan telah melalui uji efektivitas dapat dilihat dari jumlah mahasiswa dengan nilai > 70 sebanyak

27 mahasiswa (56,25%), dan < 70 sebanyak 11 mahasiswa (43,75%). Media ini sangat layak dan baik untuk digunakan.

gg. Nursidik dan Suri (2018) dari Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan jurnal, “Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software *Lectora Inspire*.” Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif *software lectora inspire* berbantu yang dikembangkan dengan Brog and Gall yang dimodifikasi dinyatakan layak dan valid oleh ahli materi dan ahli media melalui pengujian dengan mendapat rerata skor 3.03 dan 98%. Ditinjau dari respon atau tanggapan murid terhadap media pembelajaran interaktif *software lectora inspire* yang dikembangkan memperoleh kriteria “Baik” dengan rerata nilai yang didapat 3.21 dan 89%.

hh. Simorangkir dan Senbiring (2018) dari Universitas Katolik Santo Thomas dengan judul, “Peningkatan Kemampuan *Number Sense* Siswa Melalui Media Pembelajaran Matematika Berbantuan *Software Lectora Inspire*.” Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD Swasta Kartika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa di siklus I dan II mendapatkan hasil yang baik atau tuntas KKM dengan mendapatkan peningkatan sebesar 44,45%.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang dikemukakan tersebut merupakan penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian ini, karena sama-sama membahas tentang media interaktif berbasis *Lectora Inspire* dalam proses pembelajaran. Pada penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa

penerapan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* dapat meningkatkan hasil belajar, minat, prestasi, motivasi serta interaksi siswa dalam pembelajaran. Namun, ada yang membedakan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu penelitian ini dilakukan di jenjang Sekolah Dasar (SD) khususnya pada kelas V sekolah dasar. Kemudian penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak.

Penelitian-penelitian tersebut dijadikan peneliti sebagai acuan untuk melakukan penelitian eksperimen. Penelitian ini, media interaktif berbasis *Lectora Inspire* diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai keefektifan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* terhadap minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Pagongan 01 Kabupaten Tegal.

2.3. Kerangka Berpikir

Bahasa Indonesia merupakan ilmu yang mempelajari kebahasaan. Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa. Komunikasi tersebut merupakan komunikasi dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik lisan maupun tertulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia juga dirujukan untuk menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra di Indonesia.

Salah satu ruang lingkup dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah mendengarkan atau menyimak. Pembelajaran menyimak merupakan kegiatan yang paling banyak dilakukan siswa pada saat proses pembelajaran. Pelajaran

Bahasa Indonesia dan mata pelajaran lainnya dalam penyampaiannya harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik suka bermain, tertarik dengan hal-hal baru, dan masih dalam perkembangan operasional konkret.

Namun pada kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD masih ada guru yang melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja, dengan kata lain guru masih menggunakan pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang berpusat pada guru. Kegiatan pembelajaran seperti ini menempatkan siswa sebagai objek belajar yang hanya menerima sajian dari guru, tanpa dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa cepat bosan, pasif, dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Beberapa hal tersebut menunjukkan adanya indikasi bahwa minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah walaupun sarana dan prasarana di sekolah sangat memadai. Minat belajar siswa yang rendah akan menyebabkan siswa mendapatkan hasil belajar yang rendah. Kondisi serupa juga masih ditemukan di SD Negeri Pagongan 01 Kabupaten Tegal yang menggunakan pembelajaran konvensional pada saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga terkesan monoton dan kurang membuat siswa aktif.

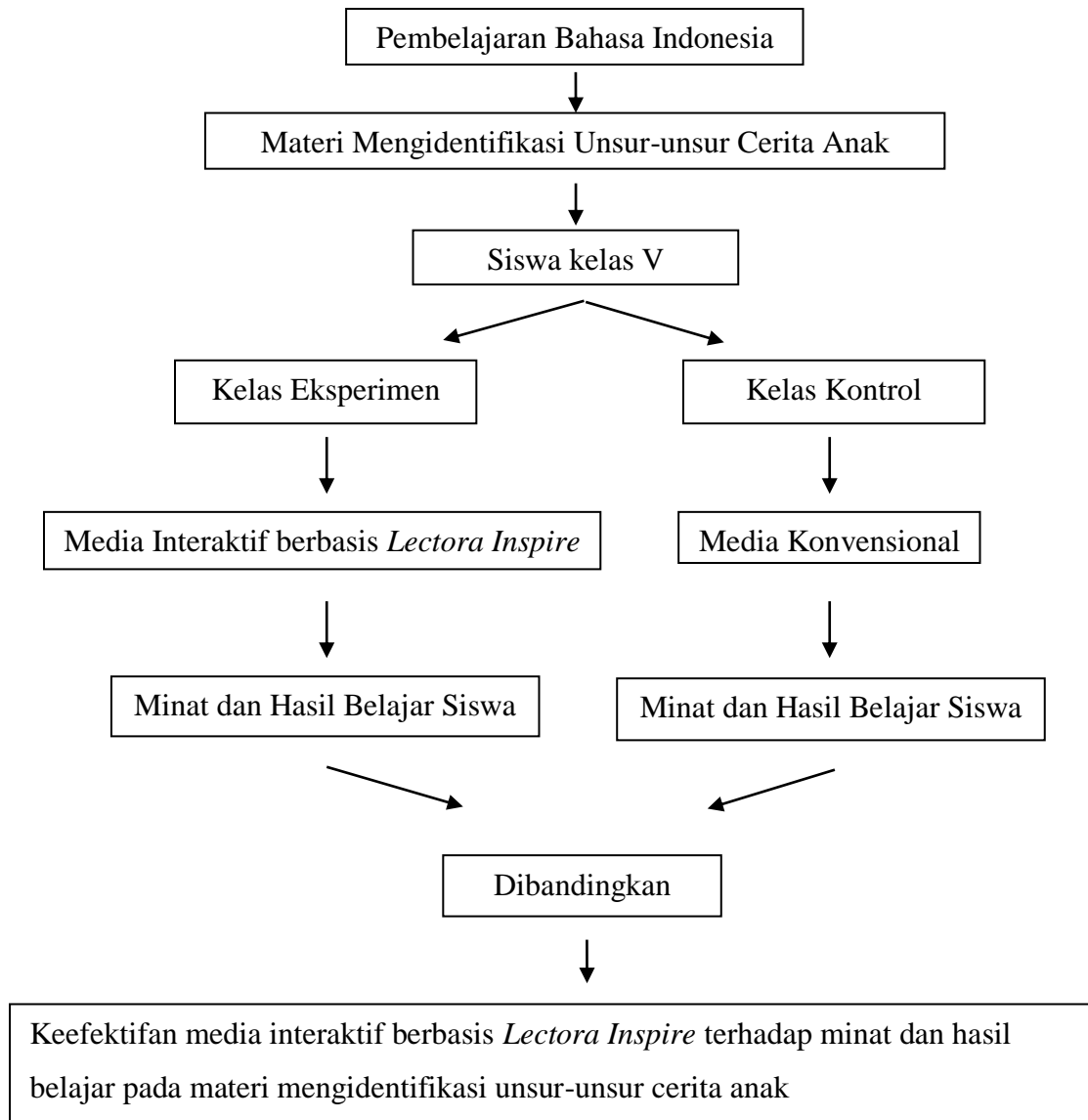
Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD, terdapat materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak yang merupakan salah satu materi yang membutuhkan kefokusannya siswa dalam menyimak. Oleh karena itu, guru membutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk materi yang akan

disampaikan guru, karena siswa kelas V SD masih termasuk pada usia bermain dan tahap operasional konkret.

Media pembelajaran yang digunakan guru harus dapat menarik perhatian dan minat siswa saat belajar, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dan dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Guru harus bisa memilih media yang tepat pada saat proses pembelajaran dan juga harus menyelaraskan media yang digunakan dengan kemajuan teknologi saat ini dan memerhatikan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu media pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah *Lectora Inspire*.

Lectora Inspire memiliki beberapa *software* bawaan yang terinstal, seperti *flypaper*, *camtasia*, dan *snagit*. *Lectora Inspire* memiliki berbagai macam kelebihan, salah satunya yaitu dapat digunakan untuk membuat *website* yang berbentuk konten *e-learning* interaktif, dan presentasi produk atau profil perusahaan serta yang terpenting dapat membuat media pembelajaran interaktif dengan mudah. Penelitian ini akan membandingkan kelas yang menggunakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* dengan yang menggunakan media konvensional. Salah satu kelemahan dari media ini yaitu, terlalu banyak memerlukan fitur atau *software* untuk pembuatannya dan membutuhkan waktu yang banyak bagi pemula. Keefektifan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* terhadap minat dan hasil belajar mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak pada siswa kelas V SD Negeri Pagongan 01 Kabupaten Tegal dapat dibaca pada gambar 2.1.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat digambarkan alur pemikirannya sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir

2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang sudah dirumuskan, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan (Sugiyono, 2017:99). Jawaban dikatakan sementara dalam hipotesis, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori-teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang

diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

H₀₁: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V yang menggunakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* dengan yang menggunakan media konvensional ($\mu_1 = \mu_2$).

H_{a1}: Terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V yang menggunakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* dengan yang menggunakan media konvensional ($\mu_1 \neq \mu_2$).

H₀₂: Minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V yang menggunakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* tidak lebih efektif daripada yang menggunakan media konvensional ($\mu_1 \leq \mu_2$).

H_{a2}: Minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V yang menggunakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* lebih efektif daripada yang menggunakan media konvensional ($\mu_1 > \mu_2$).

H₀₃: Tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V yang menggunakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* dengan yang menggunakan media konvensional ($\mu_1 = \mu_2$).

H_{a3}: Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V yang menggunakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* dengan yang menggunakan media konvensional ($\mu_1 \neq \mu_2$).

H₀₄: Hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V yang menggunakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* tidak lebih efektif daripada yang menggunakan media konvensional ($\mu_1 \leq \mu_2$).

H_{a4}: Hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V yang menggunakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* lebih efektif daripada yang menggunakan media konvensional ($\mu_1 > \mu_2$).

BAB V

PENUTUP

Pada bab 5 berisi simpulan dan saran. Simpulan merupakan jawaban dari hipotesis berdasarkan analisis data hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Simpulan diperoleh dari hasil analisis pada bab 4. Selanjutnya, saran merupakan usulan atau pendapat dari penulis yang berkaitan dengan pemecahan masalah yang menjadi objek penelitian. Saran dalam penelitian ini berupa saran bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti lanjutan. Penjelasan mengenai simpulan dan saran akan diuraikan selengkapnya sebagai berikut

5.1. Simpulan

Penelitian telah dilaksanakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak dengan menggunakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada siswa kelas V SD Negeri Pagongan 01 Kabupaten Tegal. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat dikemukakan simpulan penelitian sebagai berikut:

- (1) Terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa kelas V SD Negeri Pagongan 01 Kabupaten Tegal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak yang menggunakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* dan yang menggunakan media teks cerita. Dibuktikan dengan hasil rata-rata nilai indeks kelas eksperimen 82,55%, sedangkan kelas kontrol mendapatkan 76,84%. Uji hipotesis menggunakan

Independent Samples T Test melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,360 > 2,015$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,031 < 0,05$).

- (2) Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Pagongan 01 Kabupaten Tegal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak yang menggunakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* dan yang menggunakan media teks cerita. Dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample Test* melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,709 > 2,015$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,005 < 0,05$).
- (3) Media interaktif berbasis *Lectora Inspire* efektif terhadap minat belajar siswa daripada media teks cerita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak pada siswa kelas V SD Negeri Pagongan 01 Kabupaten Tegal. Dibuktikan dengan hasil nilai indeks tertinggi terdapat pada indikator kemauan dengan skor 90,22%, sedangkan kelas kontrol mendapatkan skor 87,68% pada indikator kerja keras. Uji hipotesis menggunakan *one sample t test* melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,463 > 2,014$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga dapat dikatakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* efektif terhadap minat belajar siswa.
- (4) Media interaktif berbasis *Lectora Inspire* efektif terhadap hasil belajar siswa daripada media teks cerita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak pada siswa kelas V SD Negeri

Pagongan 01 Kabupaten Tegal. Dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *one sample t test* melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,429 > 2,014$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga dapat dikatakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* efektif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian yang sudah dijabarkan, dapat disimpulkan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* efektif terhadap minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak pada siswa kelas V SD Negeri Pagongan 01 Kabupaten Tegal.

5.2.Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, media interaktif berbasis *Lectora Inspire* efektif terhadap minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak pada siswa kelas V SD Negeri Pagongan 01 Kabupaten Tegal, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Siswa

- (1) Siswa lebih memerhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh dan fokus, karena siswa dituntut untuk menceritakan kembali dari tayangan media interaktif berbasis *Lectora Inspire*.
- (2) Menjaga sikap dalam proses pembelajaran, terutama tidak berbicara dengan teman saat mendapatkan penjelasan dari guru, sehingga siswa mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru melalui media interaktif berbasis *Lectora Inspire*.

- (3) Siswa hendaknya tidak terjebak kepada hiburan dari game yang ditampilkan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* tetapi haus fokus terhadap materi yang disampaikan..

5.2.2 Bagi Guru

- (1) Agar penggunaan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* berjalan lancar, maka disarankan pada guru untuk mempelajari dan berlatih mengoperasikan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* terlebih dahulu.
- (2) Guru hendaknya memberikan penguatan kepada siswa agar dapat meningkatkan minat belajar, sehingga hasil belajar yang diperoleh lebih optimal.

5.2.3 Bagi Sekolah

- (1) Kepala sekolah hendaknya memberi dorongan kepada guru untuk berlatih menggunakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* karena terbukti efektif terhadap minat dan hasil belajar.
- (2) Menyediakan fasilitas dan kelengkapan yang mendukung penggunaan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* seperti; *LCD*, layar proyektor, *speaker*, dan roll kabel.

5.2.4 Bagi Peneliti Lanjutan

Penelitian mengenai keefektifan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak kelas V SD Negeri Pagongan 01 Kabupaten Tegal hasilnya menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Lectora Inspire* efektif terhadap minat dan hasil

belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam dan komprehensif dengan memerhatikan kelemahannya, agar penelitian untuk menghasilkan minat dan hasil belajar lebih baik lagi, tidak terbatas pada media interaktif berbasis *Lectora Inspire* seperti pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, M. R., & Nurhayati. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Lectora* dan *Software High Frequency Structure Simulator* (Hfss) untuk Menunjang Materi Antenna pada Mata Kuliah Antenna dan Propagasi di Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5 (1): 317-324. Tersedia di laman https://www.e-jurnal.com/2016/10/pengembangan-media-pembelajaran_69.html (Diunduh pada 2 April 2019)
- Ahmad, A. 2010. Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Tipografi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16 (6): 675-683. Tersedia di laman <http://jurnaldikbud.kemdikbud.go.id/index.php/jpnk/article/view/495/337> (Diunduh pada 15 Januari 2019)
- Akbar, T. 2016. Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Berorientasi *Guided Inquiry* pada Materi Sistem Pernafasan Manusia Kelas V SDN Kebonsari 3 Malang. *Jurnal Pendidikan:Teori, penelitian, dan Pengembangan*, 1 (6): 1120-1126. Tersedia di laman <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6456/2737> (Diunduh pada 25 Desember 2018)
- Akbarini, N., dkk. 2018. Design of Interactive Learning Multimedia Deveolpment in General Administration Subject. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5 (4): 138-148. Tersedia di laman <https://ijmmu.com/index.php/ijmmu/article/view/218/171> (Diunduh pada 2 Januari 2019).
- Akbarini, Rukhmini & Darmanto. 2018. The Effect of *Lectora Inspire*-Based Interactive Leaarning Media In Vocational High School. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 8 (1): 78-87. Tersedia di laman <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/17970/10390> (Diunduh pada 2 Januari 2019)
- Alfiati, Nurjanah & Suharyanto. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan *Lectora Inspire* pada Materi Fluida Statis untuk Peserta Didik SMA Kelas X IPA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5 (1): 63-72. Tersedia di laman https://www.e-jurnal.com/2017/05/pengembangan-media-pembelajaran-mandiri_5.html (Diunduh pada 4 April 2019)
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Astutik, Mega & Rusimamto, P. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan *Software Lectora Inspire* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5 (1): 107-114. Tersedia di laman https://www.e-jurnal.com/2016/10/pengembangan-media-pembelajaran_16.html (Diunduh pada 5 April 2019)
- Azwar, S. 2017. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Dimiyanti & Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eliza, F. 2015. Multimedia Interaktif Memahami Dasar-Dasar Elektronika (studi kasus SMK Negeri 1 Lembah Melintang). *Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional*, 1 (1): 30-38. Tersedia di laman <https://www.e-jurnal.com/2017/11/multimedia-interaktif-memahami-dasar.html> (Diunduh pada 4 April 2019)
- Fauzani, A. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire dalam Pembelajaran Tamrin Lughah pada siswa Kelas VIII MTs Ibnul Qoyyim Putra. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Tersedia di laman <https://digilib.uin-suka.ac.id/25234/&grqid=L0mk2LXH&s=1&hl=en-ID&geid=1053> (Diunduh pada 25 Desember 2018)
- Firdian, Fadil & Maulana, I. 2018. Pengembangan Media Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Matakuliah Aplikasi Software. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3 (6): 822-828. Tersedia di laman <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/11257/5377> (Diunduh pada 4 Januari 2019)
- Hake, R. R. 1999. *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana: Indiana University. Tersedia di <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf> (Diunduh 23 Januari 2019).
- Hasan, Ismail & Buditjahjanto, A. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif *Lectora Inspire* pada Kompetensi Dasar Menerapkan Macam-macam Gerbang Dasar Rangkaian Logika Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6 (3): 219-223. Tersedia di laman https://www.e-jurnal.com/2017/11/pengembangan-media-pembelajaran_27.html (Diunduh pada 4 April 2019)

- Irfan, Muhammad & Rakhmawati, L. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Software Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Teknik Listrik di SMK Negeri 2 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6 (1): 111-115. Tersedia di laman https://drive.google.com/file/d/1FtBdOdPeQvOmb4e95Q_xYXSD0fufUxyI/view (Diunduh pada 4 April 2019)
- Iskandarwassid, & Sunendar, D. 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ismanto, E., & Cyntia, E. 2017. *Drill and Practice* Model dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pembentukan Objek Primitif Sederhana Dua Dimensi. *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 1 (1): 18-23. Tersedia di laman <https://www.e-jurnal.com/2017/05/pembelajaran-matematika-menggunakan-cd.html> (Diunduh dari 5 April 2019)
- Kristianti, Dyah Ayu & Suyoso. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Suhu, Kalor, dan Perpindahan Kalor Berbasis *Lectora Inspire* untuk meningkatkan Motivasi Belajar Fisika Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Yogyakarta. Tersedia di laman <https://www.e-jurnal.com/2015/04/pengembangan-media-pembelajaran-suhu.html> (Diunduh 1 April 2019)
- Kurniawan, A., & Agung, Y. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar untuk SMKN 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5 (3): 967-973. Tersedia di laman https://www.e-jurnal.com/2017/11/pengembangan-media-pembelajaran_17.html (Diunduh pada 5 April 2019)
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Linda, R., dkk. 2016. Development of *Lectora Inspire* as Interactive Multimedia Chemistry Learning in Senior High School. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 8 (3):188-196. Tersedia di laman <http://journal.um.ac.id/index.php/jabe/article/view/6729> (Diunduh pada 5 April 2019)
- Majid, A. 2013. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mas'ud, M. 2014. *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.
- Munib, A. 2015. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang.

- Muzakky, A. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Sma Menggunakan Model Assure. *Skripsi*. Tersedia di laman <https://journal.uny.ac.id/index.php/elinvo/article/view/16633> (Diunduh pada 4 April 2019)
- Ngubaidillah, Ahmad & Kartadie, R. 2018. Pengaruh Media Visual Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35 (2):95-102. Tersedia di laman <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/tamanvokasi/article/view/1430> (Diunduh pada 4 April 2019)
- Nursidik, Hamidah & Suri, I. 2018. Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software *Lectora Inspire*. *Jurnal Matematika*, 1 (2): 237-244. Tersedia di <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/desimal/article/view/2583/1970> (Diunduh pada 4 Januari 2019)
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Pertama dan Menengah. *Online*. Tersedia di <https://www.slideshare.net/mobile/alvinnoor/permendikbud-nomor-65-tahun-2013-tentang-standar-proses-23256577&hl=en-ID> (Diunduh tanggal 20 Januari 2019)
- Pertiwi, A. 2016. Keefektifan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mengidentifikasi Unsur-unsur Cerita Anak Kelas V SDN Grobog Kulon 01 Kabupaten Tegal. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang. Tersedia di <http://lib.unnes.ac.id/24182/1/1401412002.pdf> (Diunduh pada 25 Desember 2019)
- Prasetyo, S. 2015. Pengembangan Media *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Sains di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4 (2): 319-337. Tersedia di laman <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/JPI/article/view/1192/1088> (Diunduh pada 4 Januari 2019)
- Priyatno, D. 2010. *Paham Statistika dan Analisa Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom.
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putri, I. A., dkk. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan *Lectora Inspire* pada Materi Usaha dan Energi SMA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika*, 2 (2): 71-78. Tersedia di laman http://eprints.unsri.ac.id/4803/1/alf_lect__2014.pdf (Diunduh pada 4 April 2019)

- Rachmawati, Asri & Nurhayati. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Perencanaan Sistem Radio dan Televisi untuk SMK Negeri 5 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5 (2): 413-419. Tersedia di laman https://drive.google.com/file/d/0B3veF_xJ1onYcTZONWhvNk1melk/view (Diunduh pada 4 April 2019)
- Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, A., & Anni, C. T. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang.
- Romadhan, Akbar & Rusimamto, P. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar di SMK 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4 (2): 451-456. Tersedia di laman https://www.e-jurnal.com/2016/10/pengembangan-media-pembelajaran_6.html (Diunduh pada 4 April 2019)
- Rosdiana, Y., dkk. 2009. *Bahasa dan Sastra Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Saadah, N., dkk. 2016. The Development of Accounting Learning Media Using *Lectora Inspire* in Financial Statement Topic of Grade X at SMK Negeri 1 Malang. *Journal of Accounting and Business Educating*, 1 (1): 56-65. Tersedia di laman <http://journal.um.ac.id/index.php/jabe/article/view/6729> (Diunduh pada 4 Januari 2019)
- Sanjaya, S., & Suparmin. 2016. Penerapan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Perhitungan Kontruksi Mesin Siswa Kelas XI Mesin di SMK Piri Sleman. *Jurnal Taman Vokasi*, 5 (1): 56-61. Tersedia di laman <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/tamanvokasi/article/view/1430> (Diunduh pada 4 Januari 2019)
- Santosa, P. 2009. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Santoso, T. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* Materi Asmaul Husna pada Siswa Kelas VII di MTs Negeri 1 Bantul. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Tersedia di laman <http://digilib.uin-suka.ac.id/29269/&grqid=KEaBd23q&s=1&hl=en-ID&geid=1053> (Diunduh pada 25 Desember 2018)

- Satriawan. 2013. Keefektifan Pembelajaran dengan Sumber Belajar Interaktif Berbasis Komputer Ditinjau dari Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8 (2): 193-203. Tersedia di <http://journal.uny.ac.id/index.php/pythagoras> (Diunduh pada 2 Januari 2019)
- Setijowati, U. 2016. *Strategi Pembelajaran SD*. Yogyakarta: K-Media.
- Setyaningrum. 2013. Pembelajaran Menggambar Ilustrasi dengan Media Video Animasi untuk Mengembangkan Kompetensi Guru SD Muhammadiyah Se-kecamatan Tempel Yogyakarta. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan*, 2 (9): 167-180. Tersedia di laman <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/9111/16.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (Diunduh pada 4 Januari 2019)
- Shalikhah, N., dkk. 2017. Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20 (1): 9-16. Tersedia di laman <http://journals.ums.ac.id/index.php/warta/article/view/2842/2718> (Diunduh pada 10 Januari 2019)
- Simorangkir, Frida & Sembiring, R. 2018. Peningkatan Kemampuan *Number Sense* Siswa Melalui Media Pembelajaran Matematika Berbantuan *Software Lectora Inspire*. *Journal of Mathematics Education and Science*, 4 (1): 29-35. Tersedia di laman https://www.e-jurnal.com/2016/10/pengembangan-media-pembelajaran_69.html (Diunduh pada 4 April 2019)
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soibah, Sabiatus & Rakhmawati, L. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora* pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TAV di SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4 (3): 929-935. Tersedia di laman https://www.e-jurnal.com/2016/10/pengembangan-media-pembelajaran_54.html (Diunduh pada 4 April 2019)
- Sudaryono, Margono, G., & Rahayu, W. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugiyono, E. 2014. Pengembangan Bahan Ajar Menyenak Berbasis Multimedia Interaktif dalam Belajar Mandiri untuk Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3 (2): 83-89. Tersedia di

laman

<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka/article/view/6619/4779>

(Diunduh pada 10 Januari 2019)

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: cv. Alfabeta.

Sukamto & Wardani. 2016. Pembelajaran Matematika Menggunakan CD Interaktif AMT Berbasis Lectora Inspire untuk Siswa SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3 (1): 19-28. Tersedia di laman <http://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/view/2353/1636> (Diunduh pada 10 Januari 2019)

Susanto, A. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.

Tambunan, I., dan Purba, S. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* untuk Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik Kelas X di SMK Swasta Imelda Medan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9 (1): 24-34. Tersedia di laman <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/article/view/6619/4779> (Diunduh tanggal 4 April 2019)

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen. *Online*. Tersedia di laman <https://googleweblight.com/i?u=https://jdih.kemenkeu.go.id/fulltext/2005/14tahun2005uu.htm&hl=en-ID> (Diunduh tanggal 20 Januari 2019)

Undang-Undang Republik Indonesia. 2016. *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 Tentang Sisdiknas & Peraturan Pemerintahan RI Tahun 2015 Tentang Standar Nasional Pendidikan Serta Wajib Belajar*. Bandung: Citra Umbara.

Wibawa, S., dkk. 2017. The Design And Implementation Of An Educational Multimedia Interactive Operation System Using Lectora Inspire. *Electronics, Informatics, and Vocational Education*, 2 (1):74-79. Tersedia di laman <http://journal.um.ac.id/index.php/jabe/article/view/6729> (Diunduh pada 4 April 2019)

Widoyoko, E. P. 2018. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wijaya, A. H., dkk. 2014. Pengaruh Aplikasi *Lectora Inspire* Berbasis ICT sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mata DIKLAT SOD Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan Teknik Komputer Jaringan SMKN 1 Tanjung Baru. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan*

- Informatika*, 2 (2): 7-12. Tersedia di laman <https://www.e-jurnal.com/2016/09/pengaruh-aplikasi-lectora-inspire.html> (Diunduh pada 4 April 2019)
- Wijoyo, T. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Lectora Inspire untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab siswa MTs Kelas VIII. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang. Tersedia di laman <http://lib.unnes.ac.id/23121/1/2303411051.pdf> (Diunduh pada 2 Januari 2019)
- Wulandari, R., dkk. 2017. Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2 (8): 1024-1029. Tersedia di laman <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9759/4611> (Diunduh pada 25 Desember 2019)
- Yogiyatno, W. & Sofyan, H. 2012. Pengembangan Multimedia Interaktif Kompetensi Dasar Mengoperasikan Software Basis Data untuk SMK Negeri 1 Seyegan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4 (1): 111-124. Tersedia di <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/2539/2097> (Diunduh pada 2 Januari 2019)
- Yoto, dkk. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Teori Kinetik Gas Berbantuan *Lectora Inspire* untuk Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 2 (2): 211-219. Tersedia di laman <https://www.e-jurnal.com/2016/07/pengembangan-multimedia-interaktif.html> (Diunduh pada 3 April 2019)
- Zinnurain & Gafur, A. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif Pendidikan Agama Islam Materi Tata Cara Sholat untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi dan Pendidikan*, 2 (2): 157-168. Tersedia di laman <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/7605/6555> (Diunduh pada 10 Januari 2019)