



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MULTIMEDIA *LECTORA INSPIRE*
DENGAN MODEL *JIGSAW* PADA MUPEL IPS KELAS
IV SDN PAKINTELAN 03 GUNUNGPATI SEMARANG**

SKRIPSI

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

**Oleh
Mei Matul Chasanah
1401416259**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia Berbasis *Lectora Inspire* dengan Model *Jigsaw* pada Mupel IPS Kelas IV SD Gugus Larasati Semarang”, karya:

nama : Mei Matul Chasanah

NIM : 1401416259

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 9 Juli 2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Drs. Iqbal Ansori, M.Pd.

NIP 19600820 198703 1 003

Dosen Pembimbing,



Dra. Arini Estiastuti, M.Pd.

NIP 19580619 198702 2 001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia *Lectora Inspire* dengan Model *Jigsaw* pada Mupel IPS Kelas IV SDN Pakintelan 03 Gunungpati Semarang” karya,

nama : Mei Matul Chasanah

NIM : 1401416259

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar


telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu tanggal 23 September 2020.

Semarang, 24 September 2020


Panitia Ujian



Penguji I,


Dra. Munisah, M.Pd.
NIP 195506141988032001

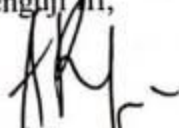
Sekretaris,


Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn.
NIP 197707252008011008

Penguji II,


Dra. Sumilah, M.Pd.
NIP 195703231981112001

Penguji III,


Dra. Arini Estiastuti, M.Pd.
NIP 195806191987022001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Mei Matul Chasanah

NIM : 1401416259

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

judul : *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia Lectora Inspire dengan Model Jigsaw pada Mupel IPS Kelas IV SDN Pakintelan 03 Gunungpati Semarang*

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, 9 Juli 2020

Peneliti



Mei Matul Chasanah

NIM 1401416259

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Katakan pada hatimu bahwa takut gagal justru lebih buruk dari kegagalan itu sendiri. (Paulo Coelho)
2. Hanya pendidikan yang bisa menyelamatkan masa depan, tanpa pendidikan Indonesia tak mungkin bertahan. (Najwa Shihab)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta, Ibu Markonah dan Alm. Bapak Kadarisman yang selalu memberikan dukungan, doa, serta kasih sayang.

ABSTRAK

Chasanah, Mei Matul. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia Lectora Inspire dengan Model Jigsaw pada Mupel IPS Kelas IV SDN Pakintelan 03 Gunungpati Semarang.* Sarjana Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Arini Estiastuti, M.Pd. 204 hal.

Permasalahan kurangnya media pembelajaran interaktif berbasis IT khususnya untuk muatan pembelajaran IPS kelas IV di SDN Pakintelan 03 Gunungpati Semarang berdampak terhadap ketuntasan hasil belajar IPS siswa yang rendah dibanding dengan muatan pembelajaran lain. Pengembangan media pembelajaran interaktif diperlukan untuk menghadapi permasalahan tersebut, sehingga dikembangkan media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire*. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan, kelayakan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* dengan model *jigsaw* pada muatan pembelajaran IPS kelas IV SDN Pakintelan 03.

Penelitian *Research and Development (R&D)* ini meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain produk, revisi desain produk, uji coba produk skala kecil, revisi produk dan uji coba pemakaian produk. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes yaitu *pretest* dan *posttest*, serta teknik non tes yaitu wawancara, observasi, dokumentasi dan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal dengan uji normalitas, serta analisis data akhir dengan uji *n-gain* dan uji *t-test*.

Penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* dikembangkan sesuai metode penelitian dan pengembangan; (2) media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* dinyatakan sangat layak dengan persentase nilai hasil validasi dari ahli materi yaitu 98% dan dari ahli media yaitu 100%, serta persentase nilai 100% untuk hasil tanggapan penggunaan oleh guru dan siswa; (3) media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai *n-gain* 0,48 (sedang) pada uji coba produk skala kecil dan nilai *n-gain* 0,54 (sedang) pada uji coba pemakaian produk, serta hasil uji *t-test* baik pada uji coba produk skala kecil maupun uji coba pemakaian produk yaitu $\text{sig (2-tailed)} = 0,000$.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* dengan model *jigsaw* sangat layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Pakintelan 03. Dengan penelitian ini diharapkan guru dapat berinovasi terhadap media pembelajaran interaktif multimedia berbasis *lectora inspire* pada muatan pembelajaran yang lain.

Kata Kunci: Hasil belajar IPS; *Lectora Inspire*; Media pembelajaran.

PRAKATA

Puji syukur peneliti sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia *Lectora Inspire* dengan Model *Jigsaw* pada Mupel IPS Kelas IV SDN Pakintelan 03 Gunungpati Semarang”. Skripsi ini dapat terwujud berkat bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan untuk belajar di Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Edy Purwanto, M.Si., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang Semarang, yang telah memberikan kesempatan untuk belajar di Fakultas Ilmu Pendidikan;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan untuk belajar dan mengembangkan kemampuan di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
4. Dra. Arini Estiastuti, M.Pd., Dosen Pembimbing, yang selalu membimbing dan memberikan dukungan dari awal hingga akhir penyusunan skripsi;
5. Dra. Munisah, M.Pd., Penguji I, yang telah menguji dan memberikan saran yang membangun untuk perbaikan skripsi;
6. Dra. Sumilah, M.Pd., Penguji II, yang telah menguji dan memberikan saran yang membangun untuk perbaikan skripsi;
7. Sony Zulfikasari, S.Pd., M.Pd., Ahli Media Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan pengarahan dalam pembuatan media;
8. Thoharuddin, S.Pd., Kepala SD Negeri Pakintelan 01, yang telah memberikan izin penelitian;

9. Mokhamat, S.Pd., Kepala SD Negeri Pakintelan 03, yang telah memberikan izin penelitian;
10. Slamet Hari Pambudi, S.Pd., Guru Kelas IV SD Negeri Pakintelan 01, yang telah membantu pelaksanaan penelitian;
11. Mulyanto, S.Pd., Guru Kelas IV SD Negeri Pakintelan 03, yang telah membantu pelaksanaan penelitian.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyusun skripsi ini, mendapat karunia dan kemuliaan dari Allah SWT.

Semarang, 4 September 2020

Peneliti,

Mei Matul Chasanah

1401416259

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR GRAFIK	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Pembatasan Masalah.....	11
1.4 Rumusan Masalah	12
1.5 Tujuan Penelitian	12
1.6 Manfaat Penelitian.....	13
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
2.1 Kajian Teori.....	16
2.1.1 Hakikat Pengembangan	16
2.1.1.1 Pengertian Pengembangan dalam Pembelajaran	16

2.1.1.2	Dasar Pemilihan Model Pengembangan Pembelajaran	17
2.1.1.3	Langkah-langkah Pengembangan Model	19
2.1.2	Hakikat Media Pembelajaran.....	20
2.1.2.1	Pengertian Media Pembelajaran	20
2.1.2.2	Ciri-ciri Media Pembelajaran	22
2.1.2.3	Fungsi Media Pembelajaran	22
2.1.2.4	Jenis Media Pembelajaran	23
2.1.2.5	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	25
2.1.2.6	Media Berbasis Komputer	26
2.1.3	Hakikat Multimedia Pembelajaran Interaktif	27
2.1.3.1	Pengertian Pembelajaran Multimedia.....	27
2.1.3.2	Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	28
2.1.3.3	Manfaat Multimedia Pembelajaran	30
2.1.3.4	Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran.....	31
2.1.3.5	Keunggulan Multimedia Pembelajaran	31
2.1.4	Hakikat <i>Lectora Inspire</i>	32
2.1.4.1	Pengertian <i>Lectora Inspire</i>	32
2.1.4.2	Karakteristik <i>Lectora Inspire</i>	33
2.1.4.3	Cakupan <i>Lectora Inspire</i>	34
2.1.4.4	Prosedur Penggunaan <i>Lectora Inspire</i>	34
2.1.4.5	Keunggulan <i>Lectora Inspire</i>	36
2.1.4.6	Perancangan Desain Media Pembelajaran Interaktif Multimedia <i>Lectora Inspire</i>	37
2.1.4.6.1	Bagan Alur Media Pembelajaran Interaktif Multimedia <i>Lectora Inspire</i>	38
2.1.4.6.2	Prototipe Media Pembelajaran Interaktif Multimedia <i>Lectora Inspire</i>	38
2.1.4.7	Aspek Penilaian Media Pembelajaran Interaktif <i>Lectora Inspire</i>	42
2.1.5	Hakikat Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i>	44
2.1.5.1	Pengertian Model Pembelajaran.....	44

2.1.5.2	Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	44
2.1.5.3	Pengertian Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i>	45
2.1.5.4	Unsur-unsur Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i>	46
2.1.5.5	Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i>	47
2.1.5.6	Keunggulan Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i>	50
2.1.6	Hakikat Belajar.....	50
2.1.6.1	Pengertian Belajar.....	50
2.1.6.2	Prinsip-prinsip Belajar.....	51
2.1.6.3	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar.....	53
2.1.6.4	Teori Belajar.....	55
2.1.7	Hakikat Pembelajaran.....	58
2.1.7.1	Pengertian Pembelajaran.....	58
2.1.7.2	Komponen-komponen Pembelajaran.....	59
2.1.7.3	Prinsip-prinsip Pembelajaran.....	61
2.1.8	Hakikat Hasil Belajar.....	62
2.1.8.1	Ranah Kognitif.....	63
2.1.8.2	Ranah Afektif.....	66
2.1.8.3	Ranah Psikomotorik.....	68
2.1.9	Hakikat IPS di Sekolah Dasar.....	69
2.1.9.1	Pengertian IPS.....	69
2.1.9.2	Ruang Lingkup IPS di Sekolah Dasar.....	70
2.1.9.3	Tujuan dan Fungsi Pendidikan IPS di Sekolah Dasar.....	71
2.1.9.4	Karakteristik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.....	72
2.1.9.5	Keterampilan Dasar IPS di Sekolah Dasar.....	73
2.1.9.6	KI dan KD IPS Sekolah Dasar Kelas IV.....	76
2.1.10	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia <i>Lectora Inspire</i> dengan Model <i>Jigsaw</i>	78
2.1.10.1	Sintaks Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia <i>Lectora Inspire</i> dengan Model <i>Jigsaw</i>	78

2.2	Kajian Empiris	80
2.3	Kerangka Berpikir	86
2.4	Hipotesis Penelitian	89
BAB III METODE PENELITIAN		90
3.1	Desain Penelitian	90
3.1.1	Jenis Penelitian	90
3.1.2	Model Pengembangan	91
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	96
3.2.1	Tempat Penelitian	96
3.2.2	Waktu Penelitian.....	96
3.3	Prosedur Penelitian	97
3.3.1	Potensi dan Masalah	97
3.3.2	Pengumpulan Data.....	98
3.3.3	Desain Produk.....	98
3.3.4	Validasi Desain Produk	99
3.3.5	Revisi Desain Produk	99
3.3.6	Uji Coba Produk Skala Kecil.....	99
3.3.7	Revisi Produk	100
3.3.8	Uji Coba Pemakaian Produk.....	101
3.4	Sumber Data dan Subjek Penelitian	102
3.4.1	Sumber Data	102
3.4.2	Subjek Penelitian	102
3.5	Variabel Penelitian	104
3.6	Definisi Operasional Variabel	104
3.7	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	106
3.7.1	Teknik Tes	106
3.7.2	Teknik Non Tes	107
3.7.2.1	Wawancara	107

3.7.2.2	Observasi	108
3.7.2.3	Dokumentasi	108
3.7.2.4	Angket atau Kuesioner	109
3.8	Uji Kelayakan dan Analisis Uji Coba Instrumen	110
3.8.1	Uji Kelayakan	110
3.8.1.1	Analisis Kelayakan Materi dan Media	110
3.8.1.2	Analisis Kelayakan Tanggapan Guru dan Siswa.....	115
3.8.2	Analisis Uji Coba Instrumen	116
3.8.2.1	Uji Validitas.....	116
3.8.2.2	Uji Reliabilitas	118
3.8.2.3	Taraf Kesukaran	119
3.8.2.4	Daya Pembeda	121
3.9	Teknik Analisis Data	122
3.9.1	Analisis Data Produk	122
3.9.2	Analisis Data Awal	124
3.9.3	Analisis Data Akhir	125
3.9.3.1	Uji <i>N-Gain</i>	125
3.9.3.2	Uji <i>T-Test</i>	126
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		128
4.1	Hasil Penelitian.....	128
4.1.1	Perancangan Produk	128
4.1.2	Hasil Produk	135
4.1.3	Hasil Uji Coba Produk.....	151
4.1.3.1	Hasil Validasi Ahli Materi.....	151
4.1.3.2	Hasil Validasi Ahli Media	152
4.1.3.3	Revisi Produk	155
4.1.3.4	Uji Coba Produk Skala Kecil.....	158
4.1.3.5	Tampilan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia Berbasis	

	<i>Lectora Inspire</i>	160
4.1.3.6	Uji Coba Pemakaian Produk (Skala Besar)	167
4.1.4	Analisis Data	169
4.1.4.1	Analisis Data Produk	169
4.1.4.1.1	Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi	169
4.1.4.1.2	Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media	171
4.1.4.1.3	Analisis Data Uji Coba Produk Skala Kecil	173
4.1.4.1.3.1	Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Coba Produk Skala Kecil	173
4.1.4.1.3.2	Tanggapan Guru dan Siswa Uji Coba Produk Skala Kecil Terhadap Media Pembelajaran	175
4.1.4.1.4	Analisis Data Uji Coba Pemakaian Produk (Skala Besar)	178
4.1.4.1.4.1	Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Coba Pemakaian Produk (Skala Besar)	178
4.1.4.1.4.2	Tanggapan Guru dan Siswa Uji Coba Pemakaian Produk (Skala Besar) Terhadap Media Pembelajaran	180
4.1.4.2	Analisis Data Awal	183
4.1.4.2.1	Uji Normalitas pada Uji Coba Produk Skala Kecil	183
4.1.4.2.2	Uji Normalitas pada Uji Coba Pemakaian Produk (Skala Besar)	184
4.1.4.3	Analisis Data Akhir	185
4.1.4.3.1	Uji <i>N-Gain</i>	185
4.1.4.3.1.1	Uji <i>N-Gain</i> pada Uji Coba Produk Skala Kecil	185
4.1.4.3.1.2	Uji <i>N-Gain</i> pada Uji Coba Pemakaian Produk (Skala Besar)	185
4.1.4.3.2	Uji <i>T-Test</i>	186
4.1.4.3.2.1	Uji <i>T-Test</i> pada Uji Coba Produk Skala Kecil	186
4.1.4.3.2.2	Uji <i>T-Test</i> pada Uji Coba Pemakaian Produk (Skala Besar)	187
4.2	Pembahasan	188
4.3	Implikasi Penelitian	193
4.3.1	Implikasi Teoritis	193
4.3.2	Implikasi Praktis	194
4.3.3	Implikasi Pedagogis	195

BAB V PENUTUP	196
5.1 Simpulan	196
5.2 Saran	197
DAFTAR PUSTAKA	199
LAMPIRAN	205

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Prototipe Media Pembelajaran Interaktif Multimedia <i>Lectora Inspire</i>	38
Tabel 2.2	Kriteria Penilaian untuk Ahli Materi	42
Tabel 2.3	Kriteria Penilaian untuk Ahli Media.....	43
Tabel 2.4	KI dan KD IPS Kelas IV.....	76
Tabel 3.1	Waktu Pelaksanaan Penelitian	96
Tabel 3.2	Definisi Operasional Variabel.....	104
Tabel 3.3	Kriteria Interpretasi Penilaian Kelayakan Media.....	110
Tabel 3.4	Kisi-kisi Validasi untuk Ahli Materi	111
Tabel 3.5	Instrumen Validasi untuk Ahli Materi	112
Tabel 3.6	Kisi-kisi Validasi untuk Ahli Media	113
Tabel 3.7	Instrumen Validasi untuk Ahli Media	114
Tabel 3.8	Kriteria Hasil Persentase Tanggapan Guru dan Siswa	115
Tabel 3.9	Hasil Analisis Validitas Instrumen Uji Coba.....	117
Tabel 3.10	Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen	119
Tabel 3.11	Hasil Analisis Reliabilitas Instrumen Uji Coba.....	119
Tabel 3.12	Klasifikasi Indeks Kesukaran	120
Tabel 3.13	Hasil Analisis Taraf Kesukaran Instrumen Uji Coba	120
Tabel 3.14	Kriteria Daya Pembeda.....	122
Tabel 3.15	Hasil Analisis Daya Pembeda Soal Uji Coba	122
Tabel 3.16	Kriteria Interpretasi Validasi Ahli	123
Tabel 3.17	Kriteria Peningkatan Hasil Belajar	125
Tabel 4.1	Rekapitulasi Hasil Angket Kebutuhan Guru	130
Tabel 4.2	Rekapitulasi Hasil Angket Kebutuhan Siswa	132
Tabel 4.3	Naskah Media Pembelajaran Interaktif Multimedia <i>Lectora Inspire</i>	136
Tabel 4.4	Revisi Media Pembelajaran Interaktif Multimedia <i>Lectora Inspire</i>	156

Tabel 4.5	Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Multimedia <i>Lectora Inspire</i>	169
Tabel 4.6	Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Multimedia <i>Lectora Inspire</i>	171
Tabel 4.7	Hasil Belajar pada Uji Coba Produk Skala Kecil	174
Tabel 4.8	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk Skala Kecil.....	176
Tabel 4.9	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk Skala Kecil.....	177
Tabel 4.10	Hasil Belajar pada Uji Coba Pemakaian Produk	179
Tabel 4.11	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Pemakaian Produk.....	181
Tabel 4.12	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Pemakaian Produk.....	182
Tabel 4.13	Uji Normalitas pada Uji Coba Produk Skala Kecil	183
Tabel 4.14	Uji Normalitas pada Uji Coba Pemakaian Produk	184
Tabel 4.15	Uji <i>N-Gain</i> pada Uji Coba Produk Skala Kecil	185
Tabel 4.16	Uji <i>N-Gain</i> pada Uji Coba Pemakaian Produk	186
Tabel 4.17	Uji <i>T-Test</i> pada Uji Coba Produk Skala Kecil.....	186
Tabel 4.18	Uji <i>T-Test</i> pada Uji Coba Pemakaian Produk.....	187

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Langkah Model Pengembangan Borg dan Gall.....	18
Gambar 2.2	Langkah Model Pengembangan Sugiyono.....	18
Gambar 2.3	Langkah Model Pengembangan ADDIE.....	19
Gambar 2.4	Langkah-langkah Pengembangan Model Sugiyono.....	20
Gambar 2.5	Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	29
Gambar 2.6	Bagan Alur Media Pembelajaran Interaktif Multimedia <i>Lectora Inspire</i>	38
Gambar 2.7	Ilustrasi Kelompok <i>Jigsaw</i>	48
Gambar 2.8	Skema Kerangka Berpikir	87
Gambar 3.1	Langkah-langkah Pelaksanaan dalam Penelitian dan Pengembangan (<i>Research and Development</i>).....	91
Gambar 3.2	Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia <i>Lectora Inspire</i>	95
Gambar 4.1	Halaman <i>Opening</i>	160
Gambar 4.2	Halaman Petunjuk Penggunaan.....	161
Gambar 4.3	Halaman Menu Utama.....	162
Gambar 4.4	Halaman Kompetensi Dasar dan Indikator.....	162
Gambar 4.5	Halaman Tujuan Pembelajaran.....	163
Gambar 4.6	Halaman Pengantar Materi	163
Gambar 4.7	Halaman Peta Isi Materi	164
Gambar 4.8	Halaman Isi Materi (Aceh).....	164
Gambar 4.9	Halaman Video	165
Gambar 4.10	Halaman Kuis	166
Gambar 4.11	Halaman Kuis Benar/Salah.....	166
Gambar 4.12	Halaman Kuis Pilihan Ganda	166
Gambar 4.13	Halaman Profil.....	167

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1	Persentase Hasil Validasi Ahli Materi	171
Grafik 4.2	Persentase Hasil Validasi Ahli Media	173
Grafik 4.3	Hasil Belajar pada Uji Coba Produk Skala Kecil	175
Grafik 4.4	Hasil Belajar pada Uji Coba Pemakaian Produk	180

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	206
Lampiran 2. Lembar Hasil Wawancara Guru.....	208
Lampiran 3. Lembar Hasil Observasi Pembelajaran.....	214
Lampiran 4. Hasil Penilaian Akhir Semester I.....	218
Lampiran 5. Hasil Penilaian Akhir Semester I Mupel IPS	222
Lampiran 6. Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru	224
Lampiran 7. Lembar Angket Kebutuhan Guru	225
Lampiran 8. Hasil Angket Kebutuhan Guru	228
Lampiran 9. Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	231
Lampiran 10. Lembar Angket Kebutuhan Siswa.....	232
Lampiran 11. Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	234
Lampiran 12. Lembar Validasi Ahli Materi.....	236
Lampiran 13. Hasil Validasi Ahli Materi.....	239
Lampiran 14. Surat Keterangan Ahli Materi.....	242
Lampiran 15. Lembar Validasi Ahli Media	243
Lampiran 16. Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Revisi	246
Lampiran 17. Hasil Validasi Ahli Media Sesudah Revisi	249
Lampiran 18. Surat Keterangan Ahli Media	252
Lampiran 19. Lembar Uji Coba Soal	253
Lampiran 20. Kunci Jawaban Uji Coba Soal	262
Lampiran 21. Lembar Jawab Uji Coba Soal	263
Lampiran 22. Analisis Uji Validitas Instrumen Soal Uji Coba.....	264
Lampiran 23. Analisis Uji Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba.....	267
Lampiran 24. Analisis Taraf Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba	269
Lampiran 25. Analisis Daya Pembeda Instrumen Soal Uji Coba	270
Lampiran 26. Rekapitulasi Hasil Analisis Soal Uji Coba	271
Lampiran 27. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	273

Lampiran 28. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	279
Lampiran 29. Lembar Jawab <i>Pretest</i>	280
Lampiran 30. Lembar Jawab <i>Posttest</i>	281
Lampiran 31. Lembar Angket Tanggapan Guru	282
Lampiran 32. Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk Skala Kecil ..	285
Lampiran 33. Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Pemakaian Produk ...	287
Lampiran 34. Lembar Angket Tanggapan Siswa.....	289
Lampiran 35. Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk Skala Kecil .	291
Lampiran 36. Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Pemakaian Produk ..	293
Lampiran 37. Analisis Data Uji Coba Produk Skala Kecil.....	295
Lampiran 38. Analisis Data Uji Coba Pemakaian Produk.....	296
Lampiran 39. Silabus Pembelajaran.....	297
Lampiran 40. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	302
Lampiran 41. Surat Ijin Penelitian	363
Lampiran 42. Surat Keterangan Penelitian	365
Lampiran 43. Dokumentasi Penelitian.....	367

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi faktor yang sangat penting dan menentukan dalam upaya menata dan membangun manusia Indonesia ke arah yang baik, maju, dan berkualitas. Seperti yang telah disebutkan dalam Undang-Undang RI tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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. Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan, pengajaran yang layak tanpa terkecuali.

Kurikulum yaitu seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum dapat menjadi sarana pembelajaran yang dinamis sehingga perlu dikembangkan secara terus menerus dan berkelanjutan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang ada di dalam masyarakat. Kurikulum 2013 dikembangkan untuk mencetak generasi unggul guna menghadapi masa depan dengan mengamatkan esensi pendekatan saintifik

dalam pembelajarannya. Pendekatan saintifik diyakini sebagai titik emas perkembangan sikap, keterampilan dan pengetahuan peserta didik.

Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah pada Kurikulum 2013 diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016, yaitu proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, menyatakan bahwa muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu muatan pembelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. Pada jenjang SD/MI/SDLB/Paket A muatan pembelajaran IPS merupakan tingkat kompetensi dasar yang di mulai dari kelas IV hingga kelas VI. Kompetensi muatan pembelajaran IPS pada jenjang SD/MI/SDLB/Paket A adalah sebagai berikut : (1) menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jatidiri bangsa Indonesia; (2) mengenal konsep ruang, waktu, dan aktivitas manusia dalam kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi; (3) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia; (4) menceritakan keberadaan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan

politik dalam masyarakat; (5) menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati diri dirinya sebagai warganegara Indonesia; (6) menjaga kelestarian lingkungan hidup secara bijaksana dan bertanggung jawab; (7) meneladani tindakan heroik pemimpin bangsa, dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia.

Ruang lingkup materi IPS mencakup beberapa aspek: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Siswa akan menghadapi tantangan karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat maka pembelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, kemampuan menganalisis terhadap kondisi sosial masyarakat untuk memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, muatan pembelajaran IPS Sekolah Dasar kelas IV memiliki tujuan kurikulum yang mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual; (2) sikap sosial; (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler.

Agar tujuan pembelajaran IPS tersebut dapat tercapai diperlukan kemampuan dalam merancang proses pembelajaran yang berkualitas. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan segi hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan

berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan percaya pada diri sendiri. Dari segi hasil pembelajaran dikatakan berkualitas apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif, tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan, dan menghasilkan *output* yang banyak dan bermutu tinggi (Susanto, 2016:53).

Salah satu upaya penciptaan proses pembelajaran yang berkualitas guna mencapai tujuan pembelajaran IPS dapat dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran sesuai perkembangan zaman. Indonesia saat ini telah memasuki era revolusi industri ke-empat atau yang lebih dikenal dengan Industri 4.0 ditandai dengan perpaduan teknologi dan mengaburkan garis ruang fisik, digital, serta biologis. Sebab, semua kegiatan manusia berganti dari manual menuju digital (Wihadanto, 2017:3). Oleh karena itu, didalam proses pembelajaran guru diharapkan menggunakan model dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif berbasis IPTEK agar dapat mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri yang terus berkembang.

Namun pada kenyataannya terdapat permasalahan untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS tersebut. Berdasarkan data yang diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara di SD Negeri Pakintelan 03, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang dalam pembelajaran tematik khususnya muatan pembelajaran IPS kelas IV, terlihat adanya beberapa latar belakang masalah antara lain: (1) guru kurang memanfaatkan sarana dan prasarana yang tersedia untuk digunakan sebagai media

pembelajaran; (2) bahan ajar yang digunakan hanya buku siswa dan LKS; (3) kurang tersedianya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran; (4) guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran interaktif khususnya untuk muatan pembelajaran IPS; (5) kurangnya penerapan model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran; (6) siswa kesulitan dalam memahami dan mengembangkan konsep materi muatan pembelajaran IPS karena kurangnya media pembelajaran; (7) ketuntasan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS yang relatif rendah dibanding muatan pembelajaran lain.

Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil Penilaian Akhir Semester I Tahun 2019/2020 siswa kelas IV pada muatan pembelajaran IPS di SD Negeri Pakintelan 03 yang masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Data hasil Penilaian Akhir Semester I siswa kelas IV di SD Negeri Pakintelan 03, dari 22 siswa memiliki rata-rata nilai yaitu 66 yang terdiri dari 9 siswa (41%) memperoleh nilai di atas KKM dan 13 siswa (59%) memperoleh nilai di bawah KKM.

Hasil Penilaian Akhir Semester I secara menyeluruh dari delapan muatan pembelajaran yaitu PKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, SBdP, Bahasa Jawa, Matematika serta PJOK. Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Pakintelan 03 masih rendah apabila dibandingkan dengan muatan pembelajaran yang lain.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui dengan adanya permasalahan dalam pembelajaran IPS tersebut berdampak terhadap kurang maksimalnya hasil belajar siswa. Agar hasil belajar siswa dapat lebih maksimal dapat dilakukan dengan

pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan penyampaian materi pembelajaran dari sumber belajar. Menurut Rudy Gunawan (2014:75), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan atau disediakan oleh guru dimana penggunaannya diintegrasikan dalam tujuan dan isi pembelajaran, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran serta mencapai kompetensi pembelajaran.

Media pembelajaran mempunyai kedudukan yang penting untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran, sebab media pembelajaran merupakan alat bantu yang mempermudah siswa dan guru dalam menggali informasi atau menguasai materi pembelajaran (HM. Musfiqon, 2012:36). Dalam proses pembelajaran antara materi, guru, strategi dan media, serta siswa menjadi rangkaian mutual yang saling mempengaruhi sesuai kedudukan masing-masing. Menurut HM. Musfiqon (2012:37) guru berkedudukan sebagai penyalur pesan dan siswa berkedudukan sebagai penerima pesan, sedangkan media berkedudukan sebagai perantara dalam pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dipengaruhi strategi, pendekatan, metode dan format yang digunakan dalam proses pembelajaran, dimana hal-hal tersebut menuntut media apa yang diintegrasikan dan dapat diadaptasikan dengan kondisi yang dihadapi. Maka, kedudukan media dalam pembelajaran termasuk penting dan menentukan guna membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. (Zahara Mustika, 2015:72).

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran interaktif multimedia berbasis *lectora inspire* dengan menggunakan model *jigsaw*.

Media pembelajaran merupakan penyampaian materi pembelajaran dari sumber belajar. Sedangkan multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Salah satu *software* yang mampu membuat media pembelajaran adalah program aplikasi *Lectora Inspire*. Menurut Mas'ud (2014:1), *lectora inspire* adalah sebuah program komputer yang merupakan alat pengembangan belajar elektronik, melalui *lectora inspire* dapat dengan mudah membuat konten interaktif yang dapat digunakan sebagai situs web internet atau aplikasi CD ROM yang dapat berdiri sendiri. *Lectora* mendukung berbagai jenis media umum termasuk teks, gambar, audio, video, animasi, dan teknologi internet bahkan tipe file yang populer seperti *Shockwave*, *HTML*, *Jva*, *JavaScript*, *ASP*, *NET*, dan *ColdFusion*. Dengan perangkat lunak ini dapat dengan mudah mengimpor *rollver*, tombol, animasi *gif* tanpa memerlukan pengetahuan pemrograman, serta dapat langsung menyelaraskan beberapa objek dengan menggunakan *toolbar alignment*, *spell check* baik pada seluruh modul yang dibuat atau hanya halaman yang aktif.

Pengembangan media ini akan berbantu dengan model pembelajaran *jigsaw*. Model pembelajaran *jigsaw* adalah pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan pada diskusi oleh kelompok ahli dan kelompok asal. Model pembelajaran *jigsaw* ini merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri (Anita Lie, 2008:73).

Menurut Stephen, Sikes dan Snapp (Nurdyansyah, 2016:73) langkah-langkah pembelajaran kooperatif model *jigsaw* adalah sebagai berikut: (1) siswa dikelompokkan ke dalam 1 sampai 5 anggota tim; (2) tiap orang dalam tim diberi bagian materi dan tugas yang berbeda; (3) anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/subbab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan subbab mereka; (4) setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan seksama; (5) tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi; (6) pembahasan; (7) penutup.

Penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya antara lain terdapat pada jurnal dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Sumber Daya Alam Berbasis *Lectora Inspire* Pada Siswa Kelas IV SD Pundung Imogiri Bantul” oleh Heni Suryaningsih dan Wahyu Kurniawati dari Universitas PGRI Yogyakarta pada tahun 2015. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran layak untuk digunakan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil penilaian ahli materi dengan skor 69 dengan kriteria baik. Ahli media menilai produk dari aspek desain aplikasi dan komunikasi visual dengan skor 71 dengan kriteria baik dan aspek rekayasa perangkat lunak dengan skor 31 dengan kriteria baik. Sedangkan rata-rata dari nilai *posttest* siswa memiliki persentase 83,33% dengan kriteria baik. Berdasarkan hasil respon guru terhadap media pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis *lectora inspire* mudah digunakan

dan sudah sesuai, sehingga layak digunakan untuk mengajar siswa kelas IV SD Pundung Imogiri Bantul tentang materi sumber daya alam.

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan *lectora inspire* juga dilakukan oleh Ervina Wahyuningsih dan Ali Mustadi dalam Jurnal Pendidikan Karakter dengan judul “Pengembangan Multimedia *Lectora* Pembelajaran Tematik Integratif untuk Peningkatan Nilai Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” dengan hasil penelitian menunjukkan multimedia berkategori “sangat baik” sehingga layak digunakan. Uji efektivitas menunjukkan persentase peningkatan karakter sebesar 75% dan $t_{hitung} < t_{tabel}$, yaitu $-7,211 < -1,710$ sehingga hal ini sangat efektif.

Selain itu Hervandha Ris Daniarti Fadlilah dari Universitas PGRI Yogyakarta pada tahun 2015 juga telah membuat penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PKn Berbasis *Lectora Inspire* Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pendulan Summersari Moyudan Sleman Tahun Ajaran 2015/2016”. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan: (1) bahwa produk media pembelajaran PKn memiliki kualitas yang baik; (2) hasil angket respon siswa uji coba terbatas diperoleh persentase 95.83% dengan kriteria sangat baik dan uji coba lapangan diperoleh persentase 86.84% dengan kriteria sangat baik, serta hasil wawancara pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar; (3) keefektifan media berdasarkan hasil *Paired Sample T-test* bahwa $t_{hitung} 10.456 > t_{tabel} 2.093$, perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* signifikan dengan signifikansi $0.000 < 0.05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran PKn

berbasis *lectora inspire* ditinjau dari nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV SD Negeri Pendulan.

Berdasarkan ulasan latar belakang tersebut maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian pengembangan *Research and Development* dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia *Lectora Inspire* dengan Model *Jigsaw* pada Mupel IPS Kelas IV SDN Pakintelan 03 Gunungpati Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan data dokumen hasil belajar yang diperoleh di dalam kelas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Guru kurang memanfaatkan sarana dan prasarana yang tersedia untuk digunakan sebagai media pembelajaran
- 2) Bahan ajar yang digunakan hanya buku siswa dan LKS
- 3) Kurang tersedianya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran
- 4) Guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran interaktif khususnya untuk muatan pembelajaran IPS
- 5) Kurangnya penerapan model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran
- 6) Siswa kesulitan dalam memahami dan mengembangkan konsep materi muatan pembelajaran IPS karena kurangnya media pembelajaran
- 7) Ketuntasan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS yang relatif rendah dibanding muatan pembelajaran lain.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas perlu ada pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini lebih terfokus dan terarah, yakni kurang tersedianya media pembelajaran interaktif berbasis teknologi serta penggunaan model pembelajaran kooperatif yang mendukung pembelajaran IPS kelas IV di SDN Pakintelan 03 Gunungpati Semarang.

Media pembelajaran ini sendiri memiliki peranan yang penting di dalam pembelajaran. Dengan media pembelajaran yang interaktif dan memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang saat ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

Berdasarkan alasan itulah peneliti mengambil alternatif pemecahan masalah yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* dengan model *jigsaw* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia. *Lectora inspire* merupakan salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dengan menggunakan teks, suara, video, dan animasi dalam satu kesatuan. Sedangkan model *jigsaw* adalah pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan pada diskusi kelompok ahli dan kelompok asal. Dengan menggunakan media interaktif multimedia *lectora inspire* dengan model *jigsaw* diharapkan sistem pembelajaran lebih interaktif agar menarik siswa sehingga dapat meningkatkan pemahamannya terhadap materi pembelajaran dan dapat memaksimalkan hasil belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah bentuk produk pengembangan media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* dengan model *jigsaw* pada muatan pembelajaran IPS kelas IV SDN Pakintelan 03 Gunungpati Semarang?
- 2) Bagaimanakah karakteristik kelayakan media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* dengan model *jigsaw* pada muatan pembelajaran IPS kelas IV SDN Pakintelan 03 Gunungpati Semarang?
- 3) Bagaimanakah keefektifan produk pengembangan media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* dengan model *jigsaw* pada muatan pembelajaran IPS kelas IV SDN Pakintelan 03 Gunungpati Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan bentuk produk media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* dengan model *jigsaw* pada muatan pembelajaran IPS kelas IV SDN Pakintelan 03 Gunungpati Semarang.
- 2) Menguji kelayakan media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* dengan model *jigsaw* pada muatan pembelajaran IPS kelas IV SDN Pakintelan 03 Gunungpati Semarang.

- 3) Menguji keefektifan produk pengembangan media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* dengan model *jigsaw* pada muatan pembelajaran IPS kelas IV SDN Pakintelan 03 Gunungpati Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* dengan menggunakan model *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Pakintelan 03 Gunungpati Semarang sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* dengan menggunakan model *jigsaw* ini dapat meningkatkan motivasi dan daya tarik siswa terhadap muatan pembelajaran IPS sehingga siswa tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran dan lebih mudah menerima materi pembelajaran.

- 2) Bagi Guru

Mempermudah guru dalam menyampaikan materi muatan pembelajaran IPS secara efektif dan efisien, sehingga dengan media yang interaktif dan

model pembelajaran yang kooperatif pembelajaran akan menyenangkan. Selain itu, media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* ini dapat dijadikan media pembelajaran alternatif yang mudah untuk dikembangkan oleh pendidik sebagai media pembelajaran.

3) Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi kepada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan prestasi sekolah.

4) Bagi Peneliti

Dapat menerapkan pengetahuan yang didapat selama menempuh perkuliahan, serta menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam upaya pengembangan media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire*.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran yang berupa:

- 1) Media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* pada muatan pembelajaran IPS Kelas IV SDN Pakintelan 03 Gunungpati Semarang.
- 2) Media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* yang didesain dengan beberapa menu, suara, gambar, video dan kuis yang dapat menarik perhatian siswa terhadap materi muatan pembelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- 3) Media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* yang dilengkapi dengan kuis menggunakan sistem CBT untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi muatan pembelajaran IPS.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Pengembangan

2.1.1.1 Pengertian Pengembangan dalam Pembelajaran

Pengembangan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mewujudkan suatu rancangan kedalam bentuk fisik. Tujuan dari pengembangan dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Barbara B. Seels dan Rita C. Richey (Punaji Setyosari, 2016:280) mengungkapkan bahwa pengembangan merupakan proses penerjemahan atau menjabarkan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik. Secara rinci Reigeluth (Atwi Suparman, 2010:36) mengartikan pengembangan pembelajaran menjadi tiga kegiatan, yaitu: (1) desain yang bagi sebagian pengembang instruksional berfungsi sebagai cetakan biru (*blue print*); (2) produksi yang berarti penggunaan desain untuk membuat program instruksional; (3) validasi yang merupakan penentuan kualitas atau produk akhir.

Sedangkan penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2016:407), yaitu suatu penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Produk yang dikembangkan dapat berupa: 1) perangkat keras (*hardware*), seperti: buku, modul, dan alat bantu pembelajaran; 2)

perangkat lunak (*software*), seperti: program pengolahan data, aplikasi, dan *game*; 3) dan metode, seperti metode pembelajaran dan program pendidikan.

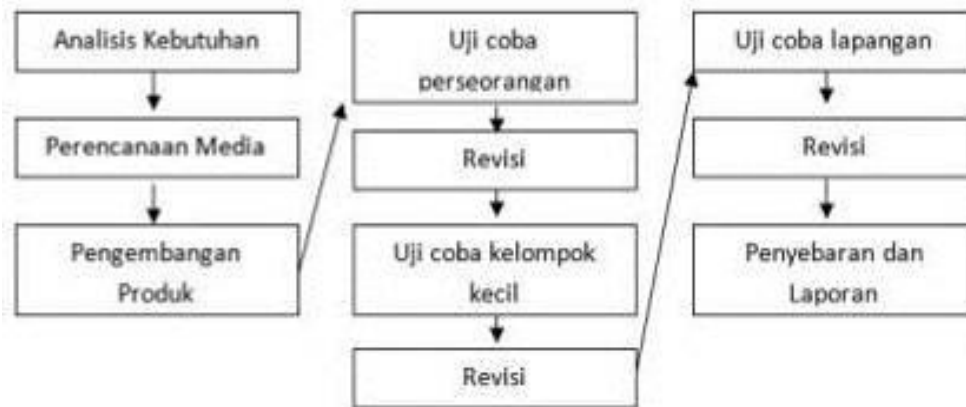
Berdasarkan pengertian yang telah diuraikan, dapat diperoleh simpulan bahwa pengembangan pembelajaran adalah proses perwujudan dari sebuah desain kedalam bentuk fisik yang dilakukan secara sistematis melalui beberapa prosedur dengan maksud untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan penelitian dan pengembangan (*R&D*) merupakan penelitian yang mengembangkan dan menghasilkan produk, untuk kemudian diuji keefektifan produk tersebut.

2.1.1.2 Dasar Pemilihan Model Pengembangan Pembelajaran

Model pengembangan merupakan upaya untuk mengkonkritkan sebuah teori sekaligus sebuah analogi dan representasi dari variabel-variabel yang terdapat dalam teori tersebut (Benny A Pribadi, 2010:86). Dalam perkembangannya, penelitian pengembangan memiliki beragam model dengan sistem, langkah, dan alur yang berbeda. Berikut ini merupakan beberapa model pengembangan, yaitu:

1) Model Pengembangan Borg & Gall

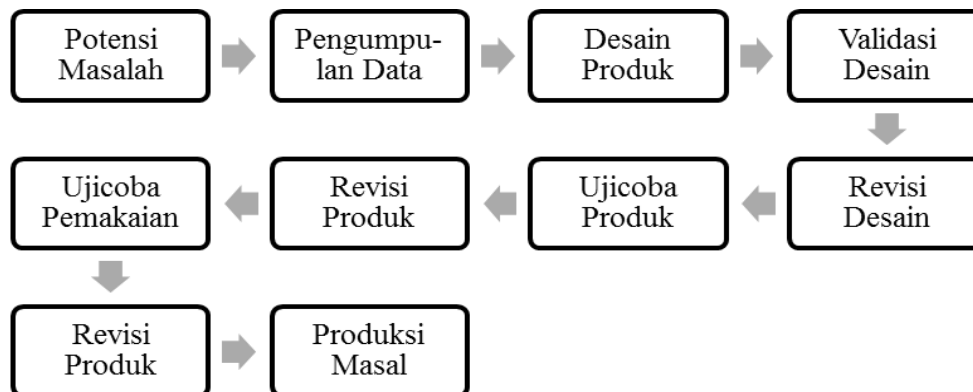
Model Borg dan Gall mengartikan Penelitian dan Pengembangan sebagai proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan dengan mengikuti langkah-langkah siklus, prosedural, dan deskriptif (Syamsul M. Anam, 2017:1). Penelitian dan Pengembangan meliputi kajian produk yang dikembangkan, pengembangan produk berdasarkan temuan tersebut melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar penggunaan produk, dan revisi produk berdasarkan hasil uji lapangan.



Gambar 2.1 Langkah Model Pengembangan Borg dan Gall
(Syamsul M. Anam, 2017:1)

2) Model Pengembangan Sugiyono

Langkah-langkah dalam Penelitian dan Pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016:409) terdiri dari sepuluh langkah, yang dapat digambarkan sebagai berikut:

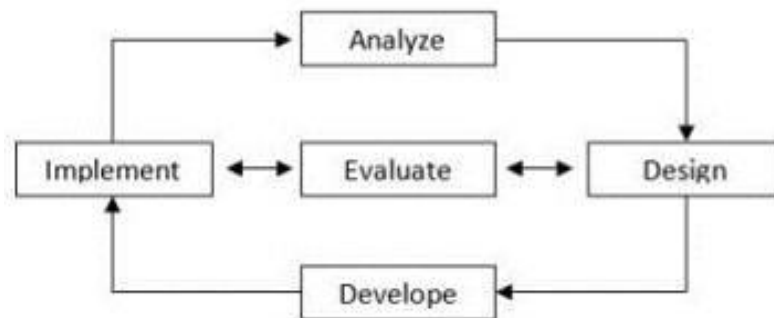


Gambar 2.2 Langkah Model Pengembangan Sugiyono (2016:409)

3) Model Pengembangan ADDIE

Salah satu model penelitian pembelajaran yang sifatnya lebih generik adalah model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Model

pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien, serta menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan. Model ADDIE ini terdiri dari lima langkah yaitu:



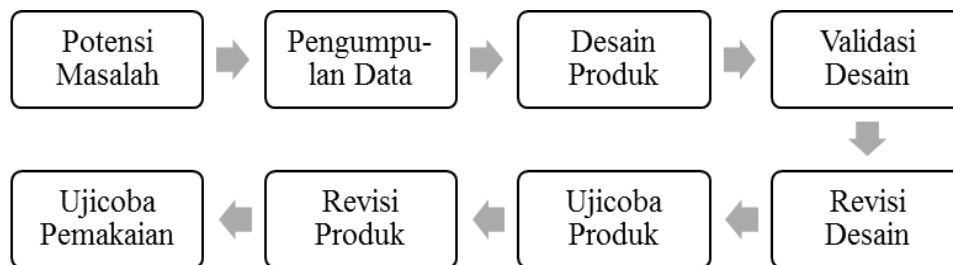
Gambar 2.3 Langkah Model Pengembangan ADDIE (I Wayan Widiana, 2016:150)

Berdasarkan beberapa model pengembangan tersebut, peneliti memilih model pengembangan Sugiyono. Pemilihan model pengembangan ini didasari atas pertimbangan bahwa model pengembangan Sugiyono memiliki langkah-langkah yang sistematis dan prosesnya bersifat interaktif yakni hasil setiap langkahnya dapat membawa pengembangan pembelajaran langkah selanjutnya. Selain itu, dengan pelaksanaan langkah-langkah pengembangan Sugiyono tersebut sudah dapat menjawab segala rumusan masalah dalam penelitian ini.

2.1.1.3 Langkah-langkah Pengembangan Model

Penelitian ini mengembangkan model penelitian pengembangan Sugiyono (2016:409) yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Langkah-langkah penelitian tersebut disederhanakan menjadi delapan langkah dikarenakan oleh keterbatasan populasi, ruang lingkup, serta waktu. Penyederhanaan langkah-langkah Sugiyono antara lain

(1) potensi masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; dan (8) uji coba pemakaian produk. Berikut ini merupakan gambaran langkah-langkah pengembangan model Sugiyono oleh peneliti:



Gambar 2.4 Langkah-langkah Pengembangan Model Sugiyono

2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Syafruddin Nurdin (2016:120) menyebutkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, rangsangan pikiran, perasaan, dan kemauan dalam komunikasi antara pendidik dengan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dan pembelajaran. Sedangkan Rudy Gunawan (2014:75) mendefinisikan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan atau disediakan oleh guru dimana penggunaannya diintegrasikan kedalam tujuan dan isi pembelajaran, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran serta mencapai kompetensi pembelajaran.

Secara sederhana, media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga yaitu: media visual, media audio, dan media audiovisual (Anis Mahmudah dan Adeng

Pustikaningsih, 2019:99). Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan, misalnya tabel, poster, foto, dan *slide*. Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar, contohnya radio. Sedangkan media audiovisual adalah kombinasi antara media audio dan media visual. Jadi media audiovisual adalah media pembelajaran yang dapat didengar dan dilihat. Contohnya yaitu televisi dan video pembelajaran.

Meskipun bukan satu-satunya faktor penentu, media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting bagi keberhasilan proses belajar dan pembelajaran di samping komponen-komponen yang lain seperti metode, materi, sarana dan prasarana, karakteristik dan lingkungan peserta didik, kemampuan guru, dan lain sebagainya. Pemakaian atau pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar dan pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik atau siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar dan pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses penyampaian pesan atau materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang berbentuk visual, audio maupun audiovisual untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru ke siswa atau sebaliknya.

2.1.2.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Ahmad Rohani (HM. Musfiqon, 2012:29) ciri-ciri umum media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran identik dengan alat peraga langsung dan tidak langsung.
- 2) Media pembelajaran digunakan dalam proses komunikasi instruksional.
- 3) Media pembelajaran merupakan alat yang efektif dalam instruksional.
- 4) Media pembelajaran memiliki muatan normatif bagi kepentingan pendidikan.
- 5) Media pembelajaran erat kaitannya dengan metode mengajar khususnya maupun komponen-komponen sistem instruksional lainnya.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa ciri-ciri untuk membedakan dengan media yang lainnya.

2.1.2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Kemudian, F. Ahmadi, dkk (2017:129) juga menerangkan media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yakni sebagai penyalur, penyampai, atau penghubung. Media pembelajaran sangatlah penting, karena dengan media pembelajaran yang menarik dapat menjadikan siswa lebih giat dalam menumbuhkan rasa keingintahuan dan berpikir kritis serta aktif dalam pembelajaran (Marselia Riza A. dan Sri Sukamta, 2017:39). Secara umum media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas, sehingga mempermudah siswa dalam memahami pesan tersebut.

- 2) Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera.
- 3) Menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar.
- 4) Menimbulkan gairah belajar pada siswa.
- 5) Memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
- 6) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 7) Mempersamakan pengalaman dan persepsi antar siswa dalam menerima pesan.

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah untuk menarik perhatian dan membangkitkan motivasi belajar siswa agar dapat mencapai tujuan belajar secara optimal.

2.1.2.4 Jenis Media Pembelajaran

Terdapat beragam media pembelajaran yang dapat digunakan guru pada saat pembelajaran. Namun, seorang guru harus dapat memilih salah satu media pembelajaran yang akan digunakan. Penggunaan atau pemilihan media harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Berdasarkan pada pengklasifikasian yang digambarkan para ahli, maka karakteristik atau ciri khas suatu media berbeda berdasarkan tujuan dan maksud pengelompokannya. Menurut Nasution (Syafuruddin, 2016:121) media pembelajaran dikelompokkan sebagai berikut:

- 1) Papan tulis

- 2) Multimedia
- 3) Komputer
- 4) Film atau gambar
- 5) Proyektor transparansi (OHP) atau media transparan
- 6) Media audio.

Sedangkan menurut Anderson (Syafruddin, 2016:122) mengelompokkan media menjadi:

- 1) Media audio
- 2) Media cetak
- 3) Media audio-cetak
- 4) Media proyeksi visual diam
- 5) Media proyeksi audio visual diam
- 6) Media visual gerak
- 7) Media objek fisik
- 8) Media manusia dan lingkungan
- 9) Media komputer

Lalu Nasution (Rudy Gunawan, 2014:78) juga mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan tujuan praktis yang akan dicapai dalam tiga kelompok, yaitu:

- 1) Media grafis adalah suatu jenis media yang menuangkan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi verbal. Simbol-simbol tersebut artinya perlu dipahami dengan benar, agar proses penyampaian

pesannya dapat berhasil dengan baik dan efisien. Bentuk-bentuk media grafis antara lain adalah: gambar foto, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik, kartun, poster, peta, papan flannel, dan papan buletin.

- 2) Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan melalui media audio dituangkan ke dalam lambang- lambang auditif, baik verbal maupun non-verbal. Beberapa media yang dapat dimasukkan ke dalam kelompok media audio antara lain: radio, alat perekam pita magnetik, alat perekam pita kaset.
- 3) Media proyeksi diam memiliki persamaan dengan media grafis, dalam arti dapat menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Beberapa media proyeksi antara lain adalah: film bingkai, film rangkai, film gelang (loop), film transparansi, film gerak 8 mm, 16 mm, 32 mm, televisi dan video

2.1.2.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Arsyad (2014:74-76) mengungkapkan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media, antara lain:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media pembelajaran dipilih berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan oleh guru yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor;

- 2) Tepat dan harus selaras dengan kebutuhan tugas pembelajaran yang harus dicapai siswa dan kemampuan mental mereka;
- 3) Praktis, luwes dan bertahan sehingga media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan dapat digunakan lebih dari satu kali;
- 4) Guru terampil menggunakannya karena nilai dan manfaat media yang sudah dibuat atau dipilih sangat bergantung bagaimana guru mampu menggunakannya secara maksimal;
- 5) Pengelompokan sasaran, maksudnya media sesuai untuk digunakan untuk individu atau kelompok;
- 6) Mutu teknis, pengembangan visual harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai pembelajaran yang optimal, maka diperlukan pemilihan media dengan mempertimbangkan beberapa kriteria seperti penyesuaian dengan tujuan dan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* ini juga dikembangkan dengan mempertimbangkan kriteria pemilihan media tersebut, yaitu sesuai dengan tujuan dan kompetensi yang akan dicapai.

2.1.2.6 Media Berbasis Komputer

Komputer adalah salah satu alat multimedia karena komputer mampu menyajikan informasi dan materi pembelajaran dalam semua bentuk, bahkan dengan komputer situasi nyata yang memerlukan waktu lama atau sangat mahal dan mengandung

resiko dapat disimulasikan dengan komputer (misalnya proses reaksi kimia, dampak suatu ledakan nuklir, perjalanan tata surya, dll). Gambar-gambar multimedia melalui komputer akan diusahakan secermat dan senyata mungkin melukiskan konsep atau prinsip dalam suatu pembelajaran yang bersifat abstrak dan kompleks menjadi sesuatu yang nyata, sederhana, sistematis, dan sejelas mungkin. Dengan demikian, maka siswa akan belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga dapat memperbaiki hasil belajarnya (Noviami, 2013:10).

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional sebagai berikut:

- 1) Merencanakan, mengatur dan mengorganisasikan, dan menjadwalkan pembelajaran.
- 2) Mengevaluasi siswa (tes).
- 3) Mengumpulkan data mengenai siswa.
- 4) Melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran.
- 5) Membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perseorangan).

2.1.3 Hakikat Multimedia Pembelajaran Interaktif

2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran Multimedia

Menurut Johnson (HM. Musfiqon, 2012:187) pembelajaran berbasis multimedia memiliki karakteristik lebih sesuai dengan konteks materi yang dipelajari. Selain itu, pembelajaran yang kontekstual dapat menstimulus otak anak untuk memahami materi pelajaran.

Kemudian Daryanto (2016:53), mengungkapkan media pembelajaran berbasis multimedia harus mudah digunakan dan memuat navigasi-navigasi sederhana untuk memudahkan pengguna. Selain itu, media harus menarik agar pengguna merasa tertarik untuk menjelajahi program hingga akhir, sehingga semua materi pembelajaran di dalamnya dapat terserap dengan baik. Media pembelajaran tersebut juga harus mudah di-*install* sehingga pengguna akan merasa lebih praktis dan penyebarannya akan lebih luas.

Jadi, multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

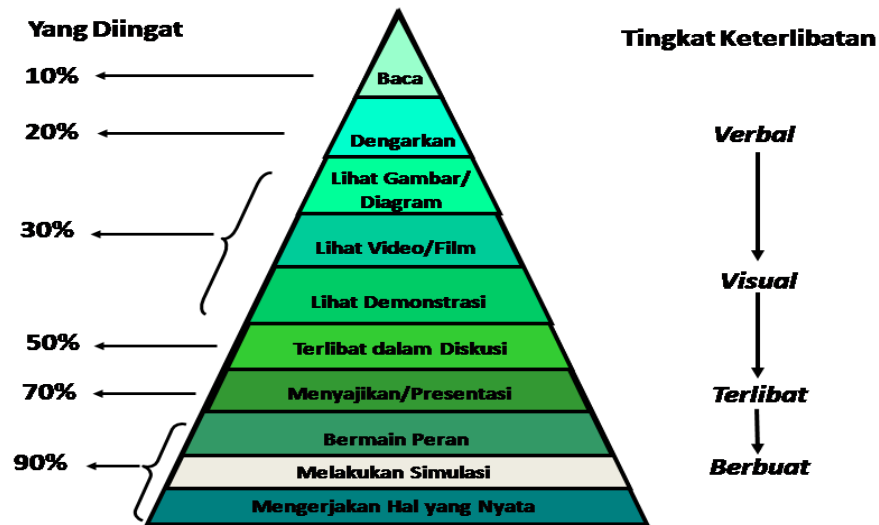
2.1.3.2 Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia pembelajaran interaktif menurut Indra Wijaya, dkk (2019:3) yaitu sebuah media pembelajaran yang dapat menstimulasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran dimana dengan media tersebut siswa dapat bereksplorasi, menemukan, menyelidiki dan membangun konsep dengan mandiri, karena multimedia pembelajaran interaktif memiliki karakteristik yang dapat memberikan umpan balik kepada siswa.

Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran berlandaskan pada teori tingkatan utama pengalaman belajar. Terdapat tiga tingkatan utama pengalaman belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*),

dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Tiga tingkatan modus belajar dapat dielaborasi secara rinci melalui kerucut pengalaman Edgar Dale.

Tiga tingkatan modus belajar sesuai kerucut pengalaman Edgar Dale secara rinci dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.5 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

(Arsyad, 2014:10)

Berdasarkan kerucut pengalaman belajar Edgar Dale tersebut, hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari gambaran paling konkret yaitu pengalaman langsung, melalui benda tiruan, sampai pada gambaran paling abstrak berupa lambang verbal. Proses belajar dimulai dari pengalaman yang paling sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan (Arsyad, 2014:10). Semakin keatas puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Edgar Dale berkeyakinan bahwa simbol dan gagasan yang abstrak dapat lebih mudah dipahami dan diserap manakala diberikan dalam bentuk pengalaman konkrit.

2.1.3.3 Manfaat Multimedia Pembelajaran

Secara umum, manfaat yang diperoleh dari multimedia pembelajaran adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. (Daryanto, 2016:70).

Manfaat tersebut akan diperoleh mengingat keunggulan dari multimedia pembelajaran, antara lain:

- 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron, dan lain-lain.
- 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain.
- 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dan lain-lain.
- 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain.
- 5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain-lain.
- 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

2.1.3.4 Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran

Karakteristik multimedia pembelajaran menurut Hamdani (2011:192) adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respons pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

2.1.3.5 Keunggulan Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran memiliki keunggulan jika diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, keunggulan tersebut antara lain:

- 1) Dapat menayangkan informasi dalam bentuk teks dan grafik.
- 2) Dapat mengelola laporan atau respons peserta didik.
- 3) Dapat diadaptasi sesuai kebutuhan peserta didik.
- 4) Dapat mengontrol *hardware* media lain.
- 5) Dapat dihubungkan dengan video untuk mengawasi kegiatan belajar peserta didik.

2.1.4 Hakikat *Lectora Inspire*

2.1.4.1 Pengertian *Lectora Inspire*

Lectora inspire merupakan *authoring tool* yang digunakan untuk mengembangkan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation. *Lectora inspire* mampu membuat kursus *online* cepat dan sederhana. Pendirinya adalah Timothy D. Loudermik di Cincinnati, Ohio, Amerika tahun 1999 (Mas'ud, 2014:1). *Lectora* dapat digunakan untuk membuat kursus pelatihan *online*, penilaian, presentasi, serta dapat mengkonversi presentasi dari *microsoft power point* ke dalam konten *e-learning*. *Lectora* sangat mudah untuk digunakan dalam mengembangkan konten multimedia pembelajaran interaktif.

Lectora inspire merupakan salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran. *Lectora inspire* pada awalnya diciptakan untuk kebutuhan *e-learning*, namun *lectora inspire* dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran baik secara *online* maupun *offline* yang dapat dibuat dengan cepat dan mudah. *Lectora inspire* menyediakan *template* yang siap digunakan untuk memasukkan materi pembelajaran, selain itu di dalam *Library lectora inspire* sudah terdapat banyak gambar, animasi, karakter animasi yang dapat kita gunakan secara langsung. (F. Reffiane, dkk. 2019:2)

Konten yang dikembangkan dengan perangkat lunak *lectora* dapat dipublikasikan ke berbagai format seperti HTML (*Hyper Text Mark up Language*), *Single file*, *Exceutable*, dan CD-ROM.

2.1.4.2 Karakteristik *Lectora Inspire*

Media pembelajaran tentunya memiliki ciri khas atau karakteristik yang menonjol berdasarkan fungsi dan kegunaan menu, alat (*tool*) ataupun perangkat yang disediakan, begitu pula dengan *lectora inspire*. Umami Athiyah (2018:42) mengemukakan beberapa karakteristik *lectora inspire* yang membedakan dengan media yang lain, diantaranya :

- 1) Menyediakan *template* yang dapat diaplikasikan untuk menyusun materi pembelajaran
- 2) Terdapat gambar, animasi, karakter yang dapat digunakan langsung
- 3) *Lectora inspire* lebih cepat dari aplikasi *web base* karena tidak bergantung koneksi atau jaringan
- 4) Terdapat *software* pendukung yang terinstal otomatis ketika menginstal aplikasi *lectora inspire* seperti *flypaper*, *camtasia*, atau *snagit*.
- 5) Dapat digunakan untuk menggabungkan *flash*, video, gambar ataupun *screen capture*
- 6) Memuat menu-menu dasar pada program *lectora inspire* seperti *chapter*, *section*, *page*, lalu *insert* berbagai fasilitas dalam *lectora inspire* (*insert image*, *insert audio*, animasi dan lain-lain) serta fasilitas pembuatan soal atau kuis dan yang terakhir publikasi.

2.1.4.3 Cakupan *Lectora Inspire*

Mas'ud (2014:1) mengatakan bahwa dengan sekali menginstal *lectora inspire* maka juga sekaligus mengaktifkan *software flypaper*, *camtasia* dan *snagit*. Berikut beberapa fitur tambahan pada aplikasi *lectora inspire* :

1) *Flypaper*

Flypaper digunakan untuk menggabungkan gambar, video, *flash*, animasi transisi, *game memory* dll.

2) *Camtasia*

Camtasia dapat digunakan untuk merekam langkah-langkah yang dilakukan di layar monitor. *Software* ini juga dapat digunakan untuk mengedit video dan dapat dipublikasikan menjadi standar format-format video.

3) *Snagit*

Snagit dapat digunakan untuk meng-*capture* layar monitor. Lebih jauh lagi, *Snagit* dapat digunakan untuk menggabungkan beberapa gambar menjadi satu dan dapat dipublikasikan dalam berbagai bentuk file gambar.

2.1.4.4 Prosedur Penggunaan *Lectora Inspire*

Berikut ini merupakan beberapa prosedur dalam penggunaan *lectora inspire* :

- 1) Bukalah aplikasi *lectora inspire* kemudian klik “*my template*” untuk memulai *project* baru atau dengan klik *File > Create New file*.
- 2) Setelah itu akan muncul jendela lalu pilih “*multi purpose*” untuk memulai *project* baru.

- 3) Pada sisi sebelah kanan jendela tersebut, kita dapat memilih *type* dan *design* yang diinginkan. Setelah menentukan *type* dan *design* yang diinginkan lalu klik “*start wizard*”.
- 4) Pada kotak jendela berikutnya, ketikkan judul *project* anda pada kotak “*New title Name*”, klik tombol “*Choose Folder*” untuk memilih lokasi penyimpanan *project* anda, dan kemudian klik tombol “*Next*”.
- 5) Pilih “*Fixed page size*” agar ukuran tampilan media tidak dapat diubah-ubah, kemudian klik tombol “*Next*”.
- 6) Pada kolom “*Number of Chapter*” diisi sesuai kebutuhan, semisal diisi 5 berarti jumlah *chapter* adalah 5 buah. Jika opsi “*Include Help*” dan “*Include test at end of Title*” dicentang maka pada media akan terdapat pilihan bantuan dan evaluasi diri. Pada kolom “*Test Name*” isikan nama dari *chapter* tes evaluasi nantinya, kemudian klik tombol “*Finish*”.
- 7) Selanjutnya ketikkan *name of chapter* 1 sesuai dengan *project* yang akan dibuat. Kemudian klik “*next*” untuk mengetikkan *name of chapter* selanjutnya. Apabila sudah selesai sampai *chapter* 5 (sesuai dengan *chapter* yang ditentukan di langkah sebelumnya) kemudian klik “*Finish*”
- 8) Setelah selesai menentukan ukuran tampilan kemudian klik “*Finish*” maka akan tampil halaman awal media yang akan dibuat.
- 9) Setelah selesai melakukan pengerjaan dalam membuat media, maka langkah selanjutnya adalah mem-*publish* ke dalam berbagai format yang diinginkan. Perlu diperhatikan sarana penggunaan media kita nantinya seperti apa,

misalnya jika memang nanti media ini akan dijalankan di desktop / komputer, maka kita bisa mempublikasikan media dengan format *.exe. Jika kita akan menggunakan media untuk keperluan *e-learning* (*online*), kita bisa mempublikasikan dengan bentuk SCORM dan AICC.

2.1.4.5 Keunggulan *Lectora Inspire*

Lectora inspire mempunyai beberapa keunggulan dibandingkan *authoring tool e-learning* lainnya, seperti yang disampaikan oleh Anggi Hadi Wijaya, dkk (2014:8) antara lain :

- 1) *Lectora inspire* dapat digunakan untuk membuat *website*, konten *e-learning* interaktif, dan presentasi produk atau profil perusahaan.
- 2) Fitur-fitur yang disediakan *lectora inspire* sangat memudahkan pengguna pemula untuk membuat multimedia (audio dan video) pembelajaran. Serta mampu menggunakan teks, suara, video, animasi dalam suatu kesatuan.
- 3) Bagi guru atau pengajar, *lectora inspire* memudahkan membuat media pembelajaran.
- 4) Sistem pembelajaran lebih interaktif
- 5) Mampu memvisualisasikan materi yang abstrak.
- 6) Media penyimpanan yang relatif mudah dan fleksibel.
- 7) *Template* yang dimiliki *lectora* cukup lengkap.
- 8) *Lectora inspire* menyediakan “*Media Library*” yang sangat membantu pengguna.

- 9) *Lectora iInspire* sangat memungkinkan penggunaanya untuk mengkonversi presentasi *microsoft power point* menjadi konten *e-learning*.
- 10) Konten yang dikembangkan dengan *lectora inspire* dapat dipublikasikan menjadi berbagai *output* seperti HTML5, *single file executable* (exe.), CDROM, maupun standar *e-learning* seperti SCORM dan AICC.

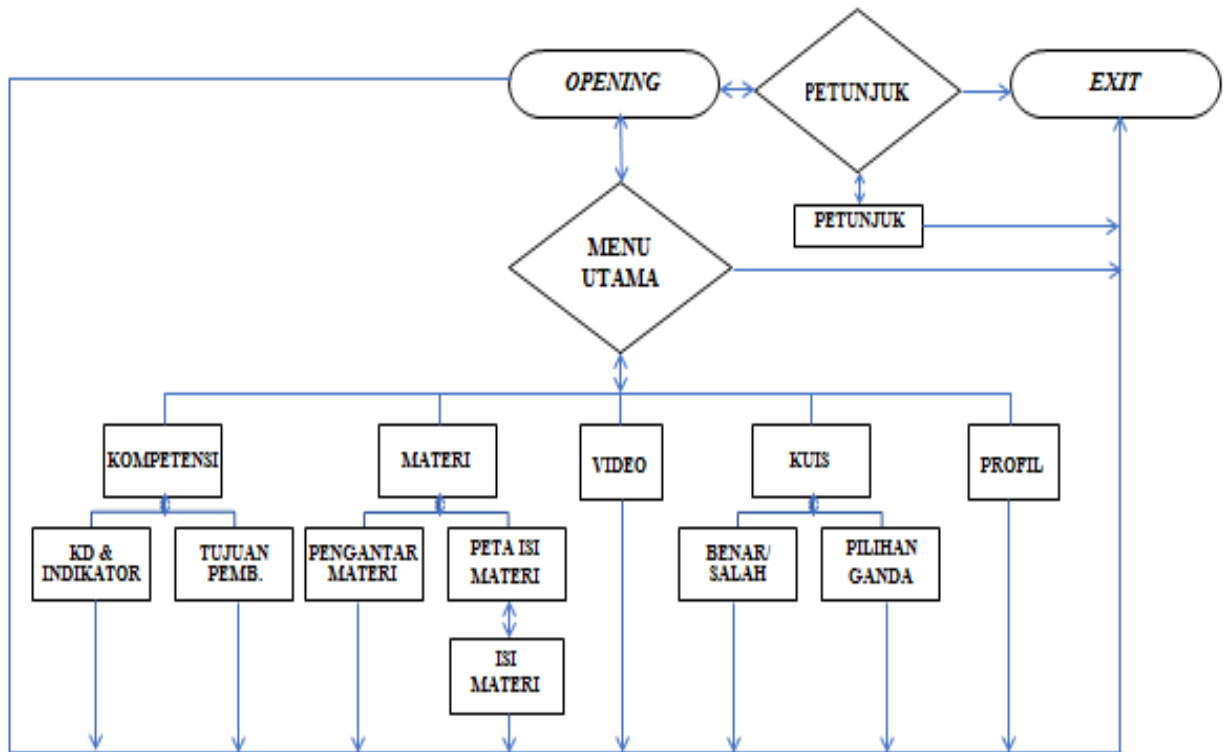
2.1.4.6 Perancangan Desain Media Pembelajaran Interaktif Multimedia *Lectora Inspire*

Perancangan desain media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* dilakukan dengan membuat bagan alur media dan prototipe media. Bagan alur media perlu disusun untuk menjelaskan alur atau proses kerja suatu media. Selain bagan alur media, prototipe media juga dibuat untuk menjelaskan mengenai tata letak tampilan media interaktif yang dilengkapi dengan penjelasan tampilan yang ada.

Pada media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* yang dikembangkan, peneliti menerapkan muatan pembelajaran IPS kelas IV Semester II Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 3 yang berisi materi keragaman rumah adat di Indonesia. Pengembangan media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* dilengkapi dengan menu, suara, gambar, video dan kuis yang berkaitan dengan materi yang disampaikan.

2.1.4.6.1 Bagan Alur Media Pembelajaran Interaktif Multimedia *Lectora Inspire*

Inspire

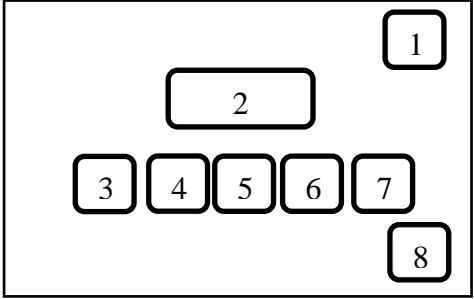
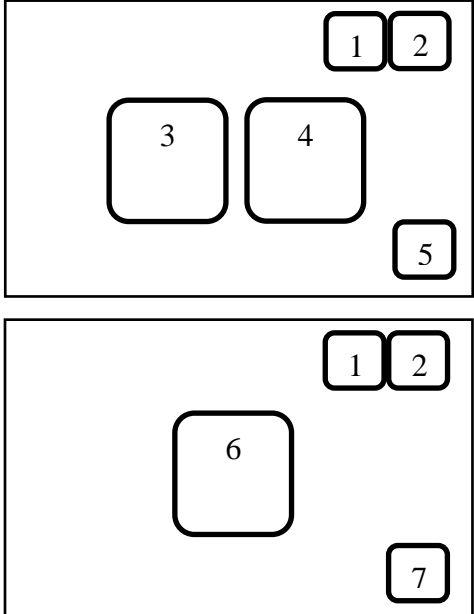


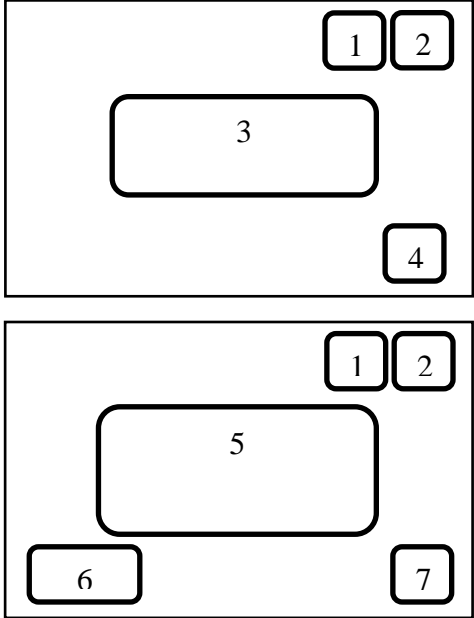
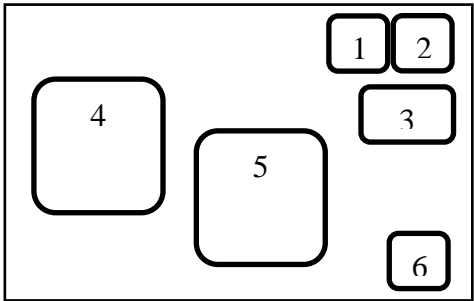
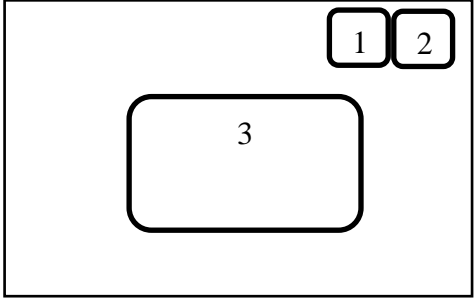
Gambar 2.6 Bagan Alur Media Pembelajaran Interaktif Multimedia *Lectora Inspire*

2.1.4.6.2 Prototipe Media Pembelajaran Interaktif Multimedia *Lectora Inspire*

Tabel 2.1 Prototipe Media Pembelajaran Interaktif Multimedia *Lectora Inspire*

No.	Halaman	Tampilan Halaman	Keterangan
1	<i>Opening</i>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Logo Lembaga 2. Tombol Suara 3. Tombol Petunjuk 4. Tombol Keluar 5. Judul Materi 6. Tombol Mulai

2	Menu Utama		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol Keluar 2. Judul Menu 3. Menu Kompetensi 4. Menu Materi 5. Menu Video 6. Menu Kuis 7. Menu Profil 8. Tombol Kembali
3	Kompetensi		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol Menu Utama 2. Tombol Keluar 3. Kompetensi Dasar 4. Indikator 5. Tombol Lanjut 6. Tujuan Pembelajaran 7. Tombol Kembali

4	Materi		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol Menu Utama 2. Tombol Keluar 3. Pengantar Materi 4. Tombol Lanjut 5. Peta Isi Materi 6. Judul Peta 7. Tombol Kembali
5	Isi Materi		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol Menu Utama 2. Tombol Keluar 3. Isi Materi (Asal Daerah) 4. Gambar sesuai Materi 5. Isi Materi (Keunikan) 6. Tombol Kembali
6	Video		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol Menu Utama 2. Tombol Keluar 3. Video Pembelajaran

7	Kuis	<p>The first diagram shows a quiz interface with four buttons: 1 and 2 are small square buttons in the top right corner; 3 and 4 are larger rounded rectangular buttons in the center.</p> <p>The second diagram shows a quiz interface with six buttons: 1 and 2 are small square buttons in the top right corner; 5 is a small square button above button 6; 6 is a wide horizontal rounded rectangular button; 7 is a horizontal rounded rectangular button below 6; 8 is a small square button in the bottom right corner.</p> <p>The third diagram shows a quiz interface with six buttons: 1 and 2 are small square buttons in the top right corner; 9 is a small square button on the left; 10 is a wide horizontal rounded rectangular button in the center; 11 is a horizontal rounded rectangular button below 10; 8 is a small square button in the bottom right corner.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol Menu Utama 2. Tombol Keluar 3. Kuis Benar/Salah 4. Kuis Pilihan Ganda 5. Nomor Soal Benar-Salah 6. Soal Benar-Salah 7. Opsi Jawaban Benar-Salah 8. Tombol Kembali 9. Nomor Soal Pilihan Ganda 10. Soal Pilihan Ganda 11. Opsi Jawaban Pilihan Ganda
8	Profil	<p>The diagram shows a profile interface with three buttons: 1 and 2 are small square buttons in the top right corner; 3 is a large rounded rectangular button in the center.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol Menu Utama 2. Tombol Keluar 3. Profil Pengembang Media

2.1.4.7 Aspek Penilaian Media Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire*

Aspek penilaian media menurut Sugiyono (2016:134-135) dapat meliputi (1) aspek materi dan media; (2) aspek kesesuaian; (3) aspek kelengkapan; (4) aspek tampilan; (5) aspek kelayakan; (6) aspek keunggulan; (7) aspek pemakaian/penggunaan; (8) aspek hasil media. Aspek penilaian tiap komponen tersebut disesuaikan dengan ciri-ciri media dan kriteria pemilihan media yang dijabarkan dalam beberapa indikator. Penilaian aspek media dengan cara memberikan skor pada tiap indikator dengan skala likert yang akan dibuat dalam bentuk rubrik.

Indikator dari masing-masing aspek dijabarkan sebagai berikut:

1) Kriteria Penilaian Kelayakan Materi

Tabel 2.2 Kriteria Penilaian untuk Ahli Materi

Aspek	Indikator
Kompetensi Materi	Kesesuaian materi pembelajaran dengan kompetensi yang ingin dicapai.
Kesesuaian Isi Materi	Keruntutan materi
	Ketepatan penggunaan pengantar materi
	Ketepatan penggunaan peta materi
	Kelengkapan materi
	Kesesuaian gambar dan video dengan materi
	Ketepatan penggunaan gambar
Kelayakan Materi	Kemudahan pemahaman materi
	Efektivitas pengembangan materi terhadap

	siswa.
	Efektivitas pengadaan kuis terhadap siswa.
Kesesuaian Bahasa	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa
	Kejelasan bahasa yang digunakan
	Kaidah tata bahasa yang digunakan

2) Kriteria Penilaian Kelayakan Media

Tabel 2.3 Kriteria Penilaian untuk Ahli Media

Aspek	Indikator
Desain Pembelajaran	Kesesuaian media dengan materi pembelajaran
Tampilan Media	Jenis dan ukuran font pada penyajian teks
	Penyajian gambar
	Tata letak komponen pada media
	Desain tampilan media
	Kombinasi teks, warna dan gambar
Program	Kelancaran komponen audio visual
	Kelancaran penggunaan media
Navigasi	Kelancaran fungsi tombol navigasi
	Tata letak navigasi pada media
Penggunaan	Petunjuk penggunaan media
	Kemudahan penggunaan media
	Penggunaan kembali media

2.1.5 Hakikat Model Pembelajaran *Jigsaw*

2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Joyce & Weil model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Syafuruddin, 2016:181).

Menurut Suherman (Syafuruddin, 2016:181) model pembelajaran dimaksudkan sebagai pola interaksi siswa dengan guru di dalam kelas yang menyangkut strategi, pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas. Konsep yang dikemukakan Suherman menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu bentuk bagaimana interaksi yang tercipta antara guru dan siswa berhubungan dengan strategi, pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

2.1.5.2 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Hartati (2018:86) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang memiliki fokus pada pengelolaan kelompok-kelompok kecil untuk bekerja sama sehingga dapat memaksimalkan kondisi kegiatan pembelajaran. Keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok (Rediana Setiyani, 2009:74). Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran belum tuntas atau belum berhasil jika hanya beberapa

siswa yang mampu menyerap dan memahami materi pembelajaran yang dirancang guru di kelas.

Menurut Abdulhak (Nurdyansyah, 2016:55) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui *sharing* proses antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama di antara peserta belajar itu sendiri dan mereka juga dapat menjalin interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi antar siswa dan siswa dengan guru atau yang dikenal dengan istilah *multiple way traffic communication*.

Strategi pembelajaran kooperatif merupakan serangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa di dalam kelompok, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Terdapat empat hal penting dalam strategi pembelajaran kooperatif, yakni (1) adanya peserta didik dalam kelompok; (2) adanya aturan main (*role*) dalam kelompok; (3) adanya upaya belajar dalam kelompok; (4) adanya kompetensi yang harus dicapai oleh kelompok.

2.1.5.3 Pengertian Model Pembelajaran *Jigsaw*

Jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan dan diujicoba oleh Elliot Aronson beserta teman-temannya di Universitas Texas (Partono Thomas dan Khasan Setiaji, 2014:25). Di dalam model pembelajaran *jigsaw* siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang secara heterogen. Materi pembelajaran diberikan kepada siswa dan setiap anggota bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari. Teknik ini serupa dengan pertukaran antar kelompok, bedanya setiap siswa mengajarkan sesuatu. Tiap siswa

mempelajari setiap bagian yang bila digabungkan akan membentuk pengetahuan yang padu.

Pembelajaran model *jigsaw* ini dikenal juga dengan kooperatif para ahli, karena setiap kelompok dihadapkan pada permasalahan yang berbeda. Namun, permasalahan yang dihadapi setiap kelompok sama, dimana setiap utusan dalam kelompok yang berbeda membahas materi yang sama, kita sebut sebagai tim ahli yang bertugas membahas permasalahan yang dihadapi, selanjutnya hasil pembahasan itu dibawa ke kelompok asal dan disampaikan pada anggota kelompoknya.

Model pembelajaran *jigsaw* adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil. Seperti diungkapkan oleh Anita Lie (2008:73), bahwa “pembelajaran kooperatif model *jigsaw* ini merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa metode *jigsaw* merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan memanfaatkan kelompok asal dan kelompok ahli dalam mengembangkan materi yang diajarkan.

2.1.5.4 Unsur-unsur Model Pembelajaran *Jigsaw*

Menurut Anita Lie (2008:30), model pembelajaran *jigsaw* sebagaimana pembelajaran berbasis kelompok yang lain memiliki unsur-unsur yang saling terkait, diantaranya:

- 1) Saling ketergantungan positif (*positive interdependence*).

- 2) Akuntabilitas individual (*individual accountability*)
- 3) Tatap muka (*face to face interaction*)
- 4) Keterampilan sosial (*social skill*)
- 5) Proses kelompok (*group processing*)

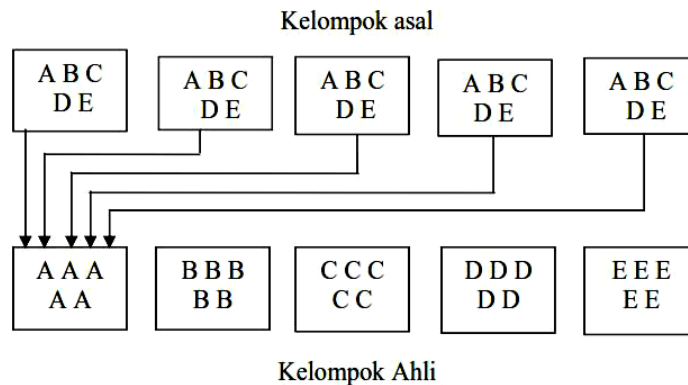
Jadi unsur-unsur di atas mendorong terciptanya masyarakat belajar dimana hasil pembelajaran diperoleh dari hasil kerjasama dengan orang lain berupa *sharing* individu, antar kelompok dan antar yang tahu dan belum tahu.

2.1.5.5 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Jigsaw*

Menurut Stephen, Sikes dan Snapp (Nurdyansyah, 2016:73), langkah-langkah pembelajaran kooperatif model *jigsaw* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dikelompokkan ke dalam 1 sampai 5 anggota tim;
- 2) Tiap orang dalam tim diberi bagian materi dan tugas yang berbeda;
- 3) Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/subbab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan subbab mereka;
- 4) Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan seksama;
- 5) Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi;
- 6) Pembahasan;
- 7) Penutup.

Pada proses pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat dijelaskan dengan gambar berikut:



Gambar 2.7 Ilustrasi Kelompok *Jigsaw*

Keterangan pada gambar di atas:

- Kelompok asal : Kelompok yang dibentuk oleh guru berdasarkan karakteristik peserta didik yang heterogen. Setiap anggota dalam kelompok mendapat soal yang berbeda.
- \longrightarrow : Perpindahan kelompok dari kelompok asal ke kelompok ahli.
- Kelompok ahli : Kelompok yang terbentuk dari kelompok asal yang mendapatkan materi atau soal yang sama.

Langkah-langkah praktis pelaksanaan model pembelajaran *jigsaw* sebagai berikut:

- 1) Persiapan
 - a. Guru memilih materi yang bisa dipecah atau disegmentasikan dalam beberapa bagian.
 - b. Menjelaskan sistem belajar yang akan dipakai

- c. Membentuk *home teams* sebagai kelompok asal
- d. Membentuk *expert teams* yang terdiri dari anggota-anggota kelompok yang mempelajari segmen yang sama dalam *home teams* masing-masing.

2) Pelaksanaan

- a. Setelah siswa terbagi dalam beberapa kelompok, tiap segmen materi diberikan pada siswa dalam *home teams*.
- b. Guru menginstruksikan siswa untuk mempelajari “bagian” nya secara mendalam dengan *expert teams*, yakni siswa yang mempelajari segmen yang sama.
- c. Guru selalu memantau proses belajar siswa dalam tiap kelompok ahli sebagai bahan evaluasi bagi proses kelompok dalam kelas maupun untuk mengetahui sejauh mana keaktifan siswa.
- d. Setelah proses belajar dalam *expert teams* usai, masing-masing siswa kembali ke kelompoknya masing-masing untuk mengajarkan apa yang telah didapat dari hasil belajar bersama anggota *expert teams*. Di dalam *home teams* siswa saling belajar dari rekannya mengenai segmen materi yang berbeda-beda.
- e. Guru berfungsi sebagai fasilitator yang selalu mengawasi dan mengarahkan transisi kelompok agar suasana kelas tetap terkendali

3) Penyelesaian

Guru memberikan evaluasi terhadap proses kelompok dan juga pemahaman mereka terhadap materi

2.1.5.6 Keunggulan Model Pembelajaran *Jigsaw*

Di dalam penelitian tentang pembelajaran kooperatif model *jigsaw* yang dilakukan oleh Jhonson and Jhonson (Nurdyansyah, 2016:72) menunjukkan bahwa interaksi kooperatif tersebut memiliki berbagai pengaruh positif terhadap perkembangan anak yang dapat menjadi keunggulan dari model pembelajaran *jigsaw*, pengaruh positif tersebut antara lain:

- 1) Meningkatkan hasil belajar;
- 2) Meningkatkan daya ingat;
- 3) Dapat digunakan mencapai taraf penalaran tingkat tinggi;
- 4) Mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik (kesadaran individu);
- 5) Meningkatkan hubungan antar manusia yang heterogen;
- 6) Meningkatkan sikap anak yang positif terhadap sekolah;
- 7) Meningkatkan sikap positif guru;
- 8) Meningkatkan harga diri anak;
- 9) Meningkatkan perilaku penyesuaian sosial yang positif; dan
- 10) Meningkatkan keterampilan hidup bergotong-royong.

2.1.6 Hakikat Belajar

2.1.6.1 Pengertian Belajar

Untuk memahami konsep belajar secara utuh maka kita perlu mengartikan konsep belajar oleh para pakar psikologi dan pakar pendidikan. Pandangan kedua kelompok pakar tersebut sangat penting karena perilaku belajar merupakan bidang telaah

mereka. Pakar psikologi menyatakan bahwa belajar merupakan proses psikologis seseorang dalam interaksinya dengan lingkungan secara alami. Sedangkan menurut pakar pendidikan, perilaku belajar adalah suatu proses psikologis-pedagogis yang ditandai dengan adanya interaksi antara individu dengan lingkungan belajar yang secara sengaja diciptakan (Winataputra, dkk, 2016:1.5). Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010:8) belajar adalah proses yang dilakukan sepanjang hayat oleh seorang pembelajar dengan tujuan memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup.

Belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010:2). Sedangkan menurut Gagne (Susanto, 2016:2) belajar merupakan suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, ketrampilan, kebiasaan, dan tingkah laku sehingga suatu organisme berubah perilakunya akibat pengalaman.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses sepanjang hayat yang dilakukan oleh individu dalam interaksinya dengan lingkungan untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, kebiasaan, dan pengalaman sehingga terjadi perubahan tingkah laku.

2.1.6.2 Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip belajar menurut Gagne (Rifa'i dan Anni, 2016:82) memiliki dua kondisi yaitu kondisi eksternal yang dapat mempengaruhi belajar, dan kondisi internal yang harus ada dalam diri siswa.

1) Kondisi Eksternal

- a) Prinsip keterdekatan (*contiguity*) yaitu situasi dari rangsangan yang akan direspon oleh siswa harus disampaikan pada waktu yang berdekatan dengan respon yang diinginkan.
- b) Prinsip pengulangan (*repetition*) menyatakan bahwa situasi antara rangsangan dan tanggapan perlu dipraktikkan secara berulang agar belajar dapat diperbaiki dan meningkatkan retensi belajar.
- c) Prinsip penguatan (*reinforcement*), yaitu prinsip yang menyatakan bahwa siswa akan termotivasi belajar sesuatu yang baru ketika hasil belajar yang telah tercapai memperoleh penguatan.

2) Kondisi Internal

- a) Informasi faktual (*factual information*) informasi ini dapat diperoleh melalui komunikasi dengan guru, dipelajari mandiri oleh siswa sebelum memulai belajar baru, dan mengingat apa yang sudah dipelajari.
- b) Kemahiran intelektual (*intellectual skill*), siswa harus memiliki berbagai cara dalam mengerjakan sesuatu secara mandiri, terutama yang berkaitan dengan simbol-simbol bahasa untuk mempelajari hal-hal baru.
- c) Strategi (*strategy*), setiap aktivitas memerlukan strategi belajar untuk menghadirkan stimulus (rangsangan) yang kompleks, menyelesaikan permasalahan, dan mengingat informasi yang telah dipelajari.

2.1.6.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Slameto (2010:54), belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor yang dikelompokkan menjadi dua golongan. Dua golongan tersebut adalah faktor yang terdapat dalam diri individu (faktor intern) dan faktor yang terdapat di luar individu (faktor ekstern).

1) Faktor Intern

Slameto (2010:54) menyatakan bahwa belajar dipengaruhi oleh faktor yang terdapat dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor intern meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

- a) faktor jasmaniah yang meliputi kesehatan dan cacat tubuh. Seorang siswa yang sehat maka ia dapat melakukan aktivitas belajar lebih optimal dibandingkan dengan mereka yang memiliki cacat tubuh;
- b) faktor psikologis yang meliputi: inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan yang dimiliki peserta didik sebelum, saat, dan sesudah belajar;
- c) faktor kelelahan yang meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

2) Faktor Ekstern

Faktor ekstern merupakan faktor luar yang berpengaruh terhadap belajar seseorang. Faktor-faktor tersebut meliputi:

- a) faktor keluarga yang meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
- b) faktor sekolah yang meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas umum, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
- c) faktor masyarakat yang meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Selanjutnya Rifa'i dan Anni (2016:83) berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar terdiri dari kondisi internal dan eksternal siswa. Kondisi internal meliputi kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Kesempurnaan dan kualitas kondisi internal yang dimiliki siswa akan berpengaruh terhadap kesiapan, proses, dan hasil belajar yang diperoleh. Sedangkan kondisi eksternal meliputi variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan siswa dalam melakukan proses belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari diri siswa sendiri (internal), dan dari luar atau lingkungan sekitar

siswa (eksternal). Faktor-faktor tersebut mempunyai peranan penting dalam proses belajar yang dilakukan siswa. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan faktor-faktor tersebut dan dapat ditunjang dengan sarana prasarana belajar yang berhubungan dengan proses belajar siswa. Dengan media pembelajaran, diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menerima pembelajaran atau materi yang sedang dipelajari.

2.1.6.4 Teori Belajar

Tujuan teori belajar yaitu menjelaskan proses belajar. Teori belajar menekankan bagaimana seseorang seharusnya belajar. Teori belajar terbagi menjadi 3 aliran yaitu behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme.

1) Teori Behaviorisme

Teori belajar behavioristik sangat menekankan pada hasil belajar yang diperoleh pembelajar, yaitu proses perubahan tingkah laku yang dapat dilihat setelah mereka mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang diperoleh dari proses penguatan atas respon yang muncul terhadap stimulus yang bervariasi (Winataputra, dkk, 2016:2.16). Aspek penting menurut teori behaviorisme adalah hasil belajar bukan disebabkan oleh kemampuan internal manusia, melainkan karena faktor stimulus yang menimbulkan respon. Maka dari itu, agar aktivitas siswa di kelas dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan, stimulus harus dirancang sedemikian rupa sehingga mudah diterima atau direspon siswa. Belajar merupakan suatu proses sehingga kegiatan belajar memerlukan waktu sampai mencapai hasil belajar yang

berupa perubahan perilaku yang lebih sempurna dibandingkan perilaku sebelum melakukan aktivitas belajar (Rifa'i dan Anni, 2016:130). Teori behaviorisme dalam penelitian ini memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran dimana siswa akan diberikan stimulus melalui penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif sehingga siswa akan memperoleh pengalaman baru dari kegiatan belajarnya.

2) Teori Kognitivisme

Rifa'i dan Anni (2016:148) menyatakan bahwa teori belajar kognitif menekankan pada cara seseorang menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat, dan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dan disimpan didalam pikirannya secara efektif.

Kemampuan kognitif setiap anak berlangsung serta mengalami perkembangan melalui tahapan-tahapan tertentu. Menurut Piaget (Rifa'i dan Anni, 2016:33-35) tahap-tahap perkembangan kognitif mencakup tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap pra operasional (2-7 tahun), operasional konkrit (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (7-15 tahun).

- a) tahap sensorimotorik (0-2 tahun). Pada tahap ini bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengoordinasikan pengalaman indera dengan gerakan motorik.
- b) tahap praoperasional (2-7 tahun). Terbagi dalam dua sub-tahap, yaitu sub tahap simbolis (2-4 tahun) dimana anak secara mental sudah mampu mempresentasikan obyek yang tidak nampak dan penggunaan

bahasa mulai berkembang ditunjukkan dengan sikap bermain. Sub-tahap intuitif (4-7 tahun) memiliki rasa ingin tahu jawaban dari semua pertanyaan.

- c) tahap operasional konkrit (7-11 tahun). Anak mampu mengoperasikan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda konkrit. Pada situasi konkrit anak sudah mampu menggolongkan sesuatu namun belum bisa memecahkan masalah secara abstrak.
- d) tahap operasional formal (7-15 tahun). Anak sudah mampu berpikir abstrak, idealis, dan logis. Anak sudah mampu menyusun rencana untuk memecahkan masalah dan secara sistematis menguji solusinya.

Teori belajar kognitif di dalam penelitian ini berkaitan dengan aktivitas belajar peserta didik yaitu berupa proses berpikir dalam memahami ilmu pengetahuan yang di dapat sesuai dengan tahap perkembangannya masing-masing. Peserta didik pada usia sekolah dasar sedang berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkrit yaitu peserta didik mampu mengoperasikan logikanya dalam situasi yang konkrit. Dengan media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai perantara untuk memvisualisasikan informasi yang abstrak agar menjadi lebih konkrit bagi peserta didik.

3) Teori Konstruktivisme

Pandangan belajar menurut teori konstruktivisme merupakan proses membangun atau membentuk pengetahuan melalui pengalaman. Prinsip

belajar dalam teori konstruktivisme yaitu bahwa seseorang membangun suatu reaktivitas berdasarkan pengetahuan dan pengalaman serta interaksi dengan lingkungan melalui pemecahan masalah. Ki Hajar Dewantara menjelaskan tentang pendekatan pendidikan yang sejalan dengan teori konstruktivisme yaitu melalui tiga prinsip utama peran pendidik yaitu *ing ngarso sung tuladha ing madya mangun karsa tut wuri handayani*. Ungkapan tersebut menjelaskan bahwa sebenarnya siswalah yang mempunyai peranan penting dalam belajar, sedangkan guru secara fleksibel menempatkan diri sebagaimana diperlukan oleh siswa (Winataputra, dkk,2016:6.12-6.13).

Penelitian ini berkaitan dengan teori konstruktivisme karena belajar merupakan suatu kegiatan yang memungkinkan guru berperan sebagai mediator dan fasilitator untuk membantu proses belajar siswa, bukan hanya kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa, guru mendorong siswa untuk dapat membangun serta menemukan sendiri pengetahuannya melalui penggunaan media pembelajaran sehingga akan diperoleh informasi dan pengetahuan baru bagi siswa.

2.1.7 Hakikat Pembelajaran

2.1.7.1 Pengertian Pembelajaran

Menurut UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 (Susanto, 2016:18) pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Bantuan ini diberikan oleh guru dalam proses belajar yang

dilakukan oleh peserta didik secara optimal, agar tujuan pembelajaran dan hasil belajar tercapai sesuai yang diharapkan. Di dalam pembelajaran, guru harus mampu menarik perhatian dan minat siswa agar dapat mencurahkan seluruh kemampuannya sehingga dapat melakukan aktivitas belajar dengan optimal (Susanto, 2016:18).

Menurut Gagne dalam Rifa'i dan Anni (2016:90) pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Winataputra (2016:1.18) berpendapat bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan secara sistematis untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas kualitas belajar pada diri peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses yang dilaksanakan secara sistematis guna membantu peserta didik meningkatkan kualitas belajar dan tercapainya hasil belajar secara optimal.

2.1.7.2 Komponen-komponen Pembelajaran

Menurut Rifa'i dan Anni (2016:92) komponen pembelajaran terdiri dari:

1) Tujuan

Tujuan secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran yang berupa pengetahuan dan keterampilan yang bersifat spesifik dan operasional.

2) Subjek belajar

Subjek belajar merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran karena berperan sebagai subjek sekaligus objek. Siswa merupakan subjek

dalam pembelajaran karena melakukan proses belajar mengajar. Sedangkan sebagai objek, diharapkan siswa dapat mencapai perubahan perilaku.

3) Materi pembelajaran

Materi pembelajaran dalam sistem pembelajaran berada dalam silabus, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan sumber belajar. Pendidik hendaknya dapat memilih materi yang dibutuhkan agar pembelajaran dapat berlangsung secara intensif.

4) Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penerapan strategi pembelajaran pendidik perlu memilih model-model, metode, dan teknik yang tepat juga mempertimbangkan tujuan, karakteristik siswa, dan materi pelajaran agar strategi pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal.

5) Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk mempermudah penyampaian pesan pembelajaran kepada siswa.

6) Penunjang

Komponen penunjang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan sebagainya.

2.1.7.3 Prinsip-prinsip Pembelajaran

Prinsip-prinsip pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Prinsip pembelajaran menurut Susanto (2016:86-89) adalah sebagai berikut:

- 1) Prinsip motivasi yaitu upaya guru memberikan dorongan belajar, baik dari dalam diri maupun dari luar diri siswa;
- 2) Prinsip latar belakang yaitu usaha yang dilakukan guru dalam memahami pengetahuan, keterampilan, dan sikap anak sehingga tidak terjadi pengulangan yang membosankan;
- 3) Prinsip pemusatan perhatian yaitu upaya guru memfokuskan perhatian anak dengan cara menetapkan satu masalah lalu mengarahkan siswa untuk bersama-sama mencari jalan keluar masalah tersebut berkaitan dengan usaha mencapai tujuan pembelajaran;
- 4) Prinsip keterpaduan yaitu kemampuan guru untuk memadukan dan menghubungkan antara suatu pokok bahasan dengan pokok bahasan lain;
- 5) Prinsip memecahkan masalah adalah kemampuan siswa dalam mencari solusi dari masalah yang diberikan oleh guru kepada siswa. Dalam hal ini siswa diarahkan supaya dapat memilih, mencari, dan menentukan pemecahan masalah sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa;
- 6) Prinsip belajar sambil bekerja merupakan aktivitas yang dilakukan berdasar pengalaman untuk mengembangkan dan memperoleh pengalaman belajar baru melalui kegiatan fisik;

- 7) Prinsip belajar sambil bermain adalah penciptaan kegiatan belajar yang menyenangkan melalui aktivitas permainan atau *games* pengetahuan. Dibutuhkan keterampilan dan kreativitas guru dalam mengelola *games* menjadi model pembelajaran yang aktif dan segar;
- 8) Prinsip perbedaan individu yaitu tidak semua siswa dianggap memiliki kecerdasan, latar belakang, kemampuan, dan sifat yang sama. Setiap individu merupakan organisme yang unik, memiliki perbedaan dengan individu lainnya sehingga guru dituntut untuk dapat memahami setiap karakteristik siswa;
- 9) Prinsip hubungan sosial adalah sosialisasi pertumbuhan anak dalam interaksinya dengan lingkungan sosial. Kegiatan belajar dilakukan dengan cara berkelompok untuk merangsang sikap sosial siswa (interaksi) dengan siswa lain.

2.1.8 Hakikat Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Md. Widiastini, dkk. 2014:5). Kemudian, Sudijono (Valiant, 2016:114) mengungkapkan hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik. Ini artinya melalui hasil belajar dapat

terungkap secara holistik penggambaran pencapaian siswa setelah melalui pembelajaran.

Lindgren berpendapat hasil belajar mencakup kecakapan informasi, pengertian dan sikap. Perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif adalah mengingat (*remember*), memahami/mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*). Ranah afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberi respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Ranah psikomotorik terdiri dari *imitation* (peniruan), *manipulation* (penggunaan konsep), *precision* (ketelitian), *articulation* (perangkaian), *naturalization* (kewajaran / pengalamiahan).

2.1.8.1 Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian dan keterampilan berpikir. Taksonomi Bloom ranah kognitif revisi Anderson dan Krathwohl (Gunawan dan Palupi, 2016:67) antara lain:

1) Mengingat (C1)

Mengingat berperan penting dalam proses pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) dan pemecahan masalah (*problem solving*).

Kemampuan ini dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang jauh lebih kompleks. Mengingat meliputi mengenali (*recognition*) dan memanggil kembali (*recalling*). Mengenali berkaitan dengan mengetahui

pengetahuan masa lampau yang berkaitan dengan hal-hal yang konkret, misalnya tanggal lahir, alamat rumah, dan usia, sedangkan memanggil kembali (*recalling*) adalah proses kognitif yang membutuhkan pengetahuan masa lampau secara cepat dan tepat.

2) Memahami (C2)

Memahami berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasikan (*classification*) dan membandingkan (*comparing*). Mengklasifikasikan akan muncul ketika seorang siswa berusaha mengenali pengetahuan yang merupakan anggota dari kategori pengetahuan tertentu. Membandingkan merujuk pada identifikasi persamaan dan perbedaan dari dua atau lebih objek, kejadian, ide, permasalahan, atau situasi. Membandingkan berkaitan dengan proses kognitif menemukan satu persatu ciri-ciri dari objek yang dibandingkan.

3) Menerapkan (C3)

Menerapkan pada proses kognitif yaitu memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan berkaitan dengan dimensi pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*). Menerapkan meliputi kegiatan menjalankan prosedur (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*).

4) Menganalisis (C4)

Menganalisis merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut

dapat menimbulkan permasalahan. Kemampuan menganalisis banyak dituntut dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Berbagai muatan pembelajaran, termasuk IPS menuntut siswa memiliki kemampuan menganalisis dengan baik.

5) Mengevaluasi (C5)

Dalam proses kognitif, evaluasi yaitu memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Evaluasi meliputi mengecek (*checking*) dan mengkritisi (*critiquing*). Mengecek mengarah pada kegiatan pengujian hal-hal yang tidak konsisten atau kegagalan dari suatu operasi atau produk. Mengkritisi mengarah pada penilaian suatu produk atau operasi berdasarkan pada kriteria dan standar eksternal.

6) Menciptakan (C6)

Pada proses kognitif, menciptakan yaitu meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya. Menciptakan sangat berkaitan erat dengan pengalaman belajar siswa pada pertemuan sebelumnya.

Bloom mengemukakan bahwa hafalan sebenarnya merupakan tingkatan terendah dalam kemampuan berpikir. Masih banyak level lain yang lebih tinggi yang harus dicapai agar proses pembelajaran dapat menghasilkan siswa yang kompeten di

bidangnya. Sedangkan menurutnya, evaluasi hasil belajar yang banyak disusun sekolah, ternyata persentase terbanyak adalah butir soal yang hanya meminta siswa untuk mengutarakan hafalan mereka.

Guru hendaknya melakukan analisis secara berkesinambungan terhadap hasil belajar siswa. Dengan menganalisis hasil belajar, maka dapat diketahui kekurangan dan dapat menentukan kemajuan belajar siswa serta memetakan kemampuan berpikir siswa, sehingga siswa pada akhirnya akan mampu untuk memaksimalkan ranah kognitifnya, karena ranah kognitif sampai saat ini berperan utama dalam ketuntasan belajar siswa. Dan pada masa yang akan datang tentu sebagai indikasi peningkatan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, pada penelitian ini media pembelajaran yang dikembangkan lebih menekankan pada ranah kognitif. Meskipun demikian, penelitian ini di dalam pelaksanaan pembelajarannya juga melibatkan ranah afektif dan ranah psikomotorik.

2.1.8.2 Ranah Afektif

Ranah afektif merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan perasaan seorang individu. Ada lima tipe karakteristik afektif yang penting, yaitu sikap, minat, konsep diri, nilai, dan moral (Heri Maria Z, 2014:44). Oleh karena itu pada saat pembelajaran diperlukan sikap dan minat siswa yang positif agar mencapai prestasi yang optimum pada pembelajaran tersebut. Krathwohl (Wicaksono, 2012:113-114) menyatakan bahwa ranah afektif terdiri dari lima tingkatan, yaitu:

- 1) *Receiving* (Sikap Menerima)

Tingkatan ini mengindikasikan bahwa siswa memiliki keinginan untuk memperhatikan suatu stimulus yang muncul dalam proses pembelajaran, misalnya aktivitas di dalam kelas, buku, atau musik.

2) *Responding* (Sikap Memberi Respon)

Siswa telah memiliki partisipasi aktif untuk merespon gejala yang sedang dipelajari di dalam kelas. Hasil pembelajaran menekankan pada perolehan respon, keinginan memberi respon, atau kepuasan dalam memberi respon.

3) *Valuing* (Nilai)

Valuing merupakan kemampuan siswa untuk memberikan nilai, keyakinan, atau sikap dan menunjukkan derajat internalisasi dan komitmen. Hasil belajar berhubungan dengan perilaku siswa yang konsisten dan stabil agar nilai dapat dikenal secara jelas.

4) *Organization* (Organisasi)

Organization merupakan kemampuan siswa untuk mengorganisasi nilai yang satu dengan yang lain dan konflik antar nilai mampu diselesaikan dan siswa mulai membangun sistem nilai internal yang konsisten. Hasil belajar pada berupa konseptualisasi nilai atau organisasi sistem nilai.

5) *Characterization* (Karakterisasi)

Merupakan tingkatan tertinggi ranah afektif, yaitu ketika siswa telah memiliki sistem nilai yang mampu mengendalikan perilakunya, sehingga menjadi pola hidupnya. Hasil belajar berkaitan dengan personal, emosi, dan sosial.

2.1.8.3 Ranah Psikomotorik

Benyamin Bloom menyatakan bahwa rentangan penguasaan psikomotorik ditunjukkan oleh gerakan yang kaku sampai kepada gerakan yang lancar dan luwes. Dave (Farhatin Masruroh dan Khulusinniyah, 2019:67) memperjelasnya dengan mengklasifikasikan domain psikomotorik ke dalam lima kategori mulai dari tingkatan yang paling rendah sampai pada tingkatan yang paling tinggi sebagai berikut:

- 1) *Imitation* (Peniruan), yaitu suatu keterampilan untuk menirukan suatu gerakan yang telah dilihat, didengar atau dialaminya. Jadi kemampuan ini terjadi ketika anak mengamati suatu gerakan, dimana ia mulai memberi respons serupa dengan apa yang diamatinya.
- 2) *Manipulation* (Penggunaan Konsep), yaitu suatu keterampilan untuk menggunakan konsep dalam melakukan kegiatan (gerakan). Keterampilan manipulasi ini menekankan pada perkembangan kemampuan mengikuti arahan, penampilan gerakan-gerakan pilihan dan menetapkan suatu penampilan melalui latihan. Jadi penampilan gerakan anak menurut petunjuk-petunjuk dan tidak hanya meniru tingkah laku saja.
- 3) *Presition* (Ketelitian), yaitu suatu keterampilan yang berhubungan dengan kegiatan melakukan gerakan secara teliti dan benar. Keterampilan ini sebenarnya hampir sama dengan gerakan manipulasi tetapi dilakukan dengan kontrol yang lebih baik dan kesalahan yang lebih sedikit.
- 4) *Articulation* (Perangkaian), yaitu suatu keterampilan untuk merangkaian bermacam-macam gerakan secara berkesinambungan. Gerakan artikulasinini

menekankan pada koordinasi suatu rangkaian gerakan dengan membuat urutan tepat dan mencapai yang diharapkan atau konsistensi internal antara gerakan-gerakan yang berbeda.

- 5) *Naturalization* (Kewajaran/Pengalamiahan), yaitu suatu keterampilan untuk melakukan gerakan secara wajar. Menurut tingkah laku yang ditampilkan, gerakan ini paling sedikit mengeluarkan energi baik fisik maupun psikis. Gerakan ini biasanya dilakukan secara rutin sehingga telah menunjukkan keluwesannya.

2.1.9 Hakikat IPS di Sekolah Dasar

2.1.9.1 Pengertian IPS

Trianto (2015:173) mengungkapkan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti, sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya.

Menurut Ahmad Syawaluddin, dkk (2019:295) ilmu sosial juga merupakan bidang ilmu yang mempelajari manusia dengan masyarakat atau lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana siswa tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Pendidikan IPS berusaha membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya (Trianto, 2015:173).

2.1.9.2 Ruang Lingkup IPS di Sekolah Dasar

Ruang lingkup IPS menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 tahun 2016 tentang standar isi dinyatakan bahwa ruang lingkup materi dalam muatan pembelajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar terdiri (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Selanjutnya berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 tahun 2018 menjelaskan bahwa kompetensi dasar di kelas IV dalam muatan pelajaran IPS meliputi karakteristik ruang dan sumber daya alam, keragaman sosial budaya, kegiatan ekonomi, sejarah kerajaan hindu/budha/islam serta pengaruhnya pada masyarakat.

Susanto (2016:160) merumuskan ruang lingkup materi IPS di sekolah dasar memiliki karakteristik, sebagai berikut :

- 1) Soemantri (Susanto, 2016:160) menjelaskan tentang ilmu pengetahuan sosial merupakan perpaduan dari unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, dan di bidang humaniora, pendidikan dan agama.
- 2) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dipadukan menjadi satu kesatuan sehingga menjadi sebuah tema tertentu.
- 3) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS terkait dengan masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.

- 4) Daldjoeni (Susanto, 2016:161) standar kompetensi dan kompetensi dasar menyangkut peristiwa di dalam kehidupan masyarakat yang berkaitan dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengolahan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.
- 5) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi yang mengkaji dan memahami peristiwa sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

2.1.9.3 Tujuan dan Fungsi Pendidikan IPS di Sekolah Dasar

Setiap bidang studi yang tercantum dalam kurikulum sekolah telah dijiwai oleh tujuan yang harus dicapai oleh pelaksanaan pembelajaran bidang studi tersebut secara keseluruhan. Tujuan ini disebut Tujuan Kurikuler yang merupakan penjabaran lebih lanjut dari Tujuan Institusional dan Tujuan Pendidikan Nasional.

Tujuan Kurikuler yang dimaksud adalah tujuan pendidikan IPS. Secara keseluruhan tujuan pendidikan IPS di SD adalah sebagai berikut:

- 1) Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat.
- 2) Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- 3) Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.

- 4) Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- 5) Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

2.1.9.4 Karakteristik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Ahmad (2016:21) mengemukakan beberapa karakteristik pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, karakteristik tersebut yaitu:

- 1) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga meliputi bidang humaniora, pendidikan dan agama.
- 2) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
- 3) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner.
- 4) Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.

- 5) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

2.1.9.5 Keterampilan Dasar IPS di Sekolah Dasar

Pengetahuan dan keterampilan dasar IPS akan membantu guru dalam melaksanakan tugas-tugas kependidikan di sekolah, juga dapat membantu dan membimbing dirinya dalam berkiprah di dalam masyarakat. Keterampilan dasar IPS meliputi:

- 1) Keterampilan Mental

Mental seseorang meliputi sistem nilai atau pandangan hidup dan sikap (*valuesystem and attitude*). Sistem nilai adalah konsepsi yang abstrak yang dianut oleh sebagian warga masyarakat mengenai apa yang baik dan apa yang buruk, apa yang penting dan apa yang sepele, apa yang berharga dan apa yang kurang berharga dan sebagainya (Taneo, 2010:147). Seperti yang dikemukakan oleh Kuncaraningrat (Taneo, 2010: 148) terdapat beberapa sikap mental yang menghambat pembangunan, diantaranya sikap mental penerobosan (mengambil jalan pintas), sikap mental priyayi, sikap mental mengagungkan masa lalu dan sikap mental yang cepat puas. Selanjutnya, sikap mental yang mendorong pembangunan yang juga merupakan kemampuan/keterampilan IPS yang dapat diterapkan yaitu memandang bahwa hidup ini dapat diperbaiki, menghargai usaha manusia dalam mencapai hasil yang lebih baik, mempunyai kesadaran waktu yang tinggi, mampu menyatakan pendapat/gagasan dan menghargai pendapat/gagasan orang lain.

2) Keterampilan Personal

G.W. Allport (Taneo, 2010:150) mengemukakan bahwa kepribadian adalah organisasi dinamik sistem psiko-fisik yang ada pada suatu individu, yang menentukan karakteristik tingkah laku dan berpikirnya. Kepribadian terbentuk sejak lahir, dan dari pengaruh lingkungan tempat ia tinggal. Kepribadian seseorang merupakan perpaduan antarwarisan biologik dengan kondisi kehidupannya. Karena baik biologik maupun kondisi kehidupan yang dimiliki dan dijalani tiap orang tidak sama maka dapat dikatakan tidak ada dua orang yang memiliki kepribadian yang sama. Meskipun setiap orang memiliki kepribadian masing-masing yang tidak sama dengan kepribadian orang lain. Namun demikian, sebagai kelompok/masyarakat bahkan sebagai bangsa akan memiliki kepribadian tertentu yang memiliki ciri-ciri/karakteristik tertentu dan dapat dibedakan dengan kelompok/masyarakat atau bangsa lainnya.

Kepribadian seseorang dibina dan dikembangkan oleh lingkungan tertentu, baik luas maupun sempit. Selanjutnya, kepribadian tidak hanya dibina oleh lingkungan, melainkan kepribadian itu pun dapat mempengaruhi lingkungan. Dengan berbekal pengetahuan IPS, akan memberi ciri/karakter tertentu dalam pembentukan kepribadian (Taneo, 2010:150).

3) Keterampilan Sosial

Masyarakat yang merupakan kelompok manusia yang tinggal pada wilayah tertentu yang diikat oleh norma atau sistem nilai yang dimilikinya selalu mengalami perubahan. Menurut Nursid Sumaatmadja (Taneo, 2010:152)

perubahan sosial dapat diartikan sebagai perubahan yang terjadi di masyarakat, yang meliputi berbagai aspek kehidupan, sebagai akibat adanya dinamika anggota masyarakat, dan yang telah didukung oleh sebagian besar anggota masyarakat, merupakan tuntutan kehidupan dalam mencari kestabilannya. Dengan bekal pengetahuan IPS, seseorang akan berperan terhadap berbagai kejadian dan masalah yang terjadi di masyarakat serta aktif melibatkan diri dengan anggota masyarakat lainnya untuk meningkatkan taraf hidup dan membantu mencari jalan pemecahan permasalahan-permasalahan yang ada di masyarakat (Taneo, 2010:155).

4) Keterampilan Motorik

Keterampilan motorik merupakan salah satu keterampilan yang paling nyata dari kemampuan manusia. Keterampilan ini dapat dikembangkan dan dibina melalui keterampilan berbuat, berlatih, dan koordinasi indera serta anggota badan. Dalam proses belajar mengajar keterampilan motorik tampak dalam kegiatan menggambar, menggaris, membuat peta, membuat model, menggunting, dan sebagainya. Proses belajar mengajar dalam pengajaran IPS yang menggali kenyataan hidup dengan menggunakan berbagai media pengajaran, merupakan sarana yang baik untuk melatih keterampilan motorik siswa. Dalam hal ini guru dapat memberi tugas mengumpulkan berbagai artikel, berbagai gambar, berbagai potret, dan bahkan membuat perlengkapan tertentu, misalnya alat peraga yang digunakan dalam poses belajar mengajar IPS (Taneo, 2010:156).

5) Keterampilan Intelektual

Keterampilan intelektual memungkinkan individu untuk berinteraksi dalam bentuk simbol-simbol atau konsep. Saidihardjo dan Sumadi (Taneo, 2010:157) menyatakan keterampilan intelektual yang dikembangkan dalam pembelajaran IPS bertujuan untuk melatih siswa berpikir logis dan sistematis dalam memecahkan persoalan yang nyata dalam kehidupan di masyarakat. Aktivitas yang tampak dalam proses belajar adalah mengumpulkan, menunjukkan, memahami, menerapkan, menganalisa, dan menilai.

2.1.9.6 KI dan KD IPS Sekolah Dasar Kelas IV

Berdasarkan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS kelas IV yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.4 KI dan KD IPS Kelas IV

Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Budha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Budha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

Berdasarkan tabel Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS kelas IV di atas, materi yang akan diteliti yaitu pada Kompetensi Dasar 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

2.1.10 Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia *Lectora*

Inspire dengan Model Jigsaw

Di dalam penelitian ini akan dilakukan penelitian dengan pengembangan media pembelajaran yang berupa:

- 1) Media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* pada muatan pembelajaran IPS Kelas IV SDN Pakintelan 03 Gunungpati Semarang.
- 2) Media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* yang didesain dengan menu, suara, gambar, video dan kuis yang dapat menarik perhatian siswa terhadap materi muatan pembelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 3) Media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* yang dilengkapi dengan kuis menggunakan sistem CBT untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi muatan pembelajaran IPS.

2.1.10.1 Sintaks Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia *Lectora*

Inspire dengan Model Jigsaw

Penerapan media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* dengan menggunakan model *jigsaw* dalam pembelajaran IPS mengadaptasi pendapat Stephen, Sikes dan Snapp (Nurdyansyah, 2016:73) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan sistem belajar yang berupa kelompok asal dan kelompok ahli yang akan dipakai

- 2) Siswa dibentuk kelompok oleh guru secara heterogen terdiri atas 4-5 siswa untuk menjadi kelompok asal.
- 3) Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda
- 4) Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang tugaskan
- 5) Setelah tiap siswa mendapatkan bagian materi dan tugas pada kelompok asal, masing-masing siswa dari kelompok asal berkumpul dengan anggota dari kelompok lain (kelompok ahli) yang mempunyai bagian tugas yang sama.
- 6) Setiap kelompok ahli membuka dan mengamati media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*
- 7) Guru menerangkan materi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire*
- 8) Guru menginstruksikan siswa untuk mempelajari bagiannya secara mendalam bersama kelompok ahli dengan menggunakan media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire*
- 9) Siswa dalam kelompok ahli mencatat hal penting yang disampaikan guru dan informasi yang siswa dapat dari mengamati media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire*
- 10) Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan seksama;

- 11) Guru mengecek pemahaman siswa dengan meminta siswa di kelompok asal berdiskusi untuk menjawab kuis pada media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire*
- 12) Di dalam kelompok asal, siswa berdiskusi untuk menuliskan hasil identifikasi keragaman rumah adat di Indonesia
- 13) Setelah selesai berdiskusi guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.
- 14) Guru dan kelompok lain memberikan tanggapan.
- 15) Guru memberikan soal evaluasi
- 16) Guru dan siswa melakukan refleksi pembelajaran terhadap materi yang telah dipelajarinya
- 17) Guru membimbing siswa merumuskan simpulan terhadap materi yang telah dipelajarinya

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini juga didasarkan pada hasil penelitian sebelumnya yang juga mengembangkan media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire*. Beberapa penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian yang akan peneliti lakukan, pertama penelitian yang terdapat pada jurnal dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Sumber Daya Alam Berbasis *Lectora Inspire* Pada Siswa Kelas IV SD Pundung Imogiri Bantul” yang dilakukan oleh Heni Suryaningsih dan Wahyu Kurniawati dari Universitas PGRI Yogyakarta pada tahun

2015. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran layak untuk digunakan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil penilaian ahli materi dengan skor 69 dengan kriteria baik. Ahli media menilai produk dari aspek desain aplikasi dan komunikasi visual dengan skor 71 dalam kriteria baik dan aspek rekayasa perangkat lunak dengan skor 31 dalam kriteria baik. Sedangkan rata-rata dari nilai *posttest* siswa 83,33 presentase 83,33% dengan kriteria baik. Berdasarkan hasil respon guru terhadap media pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis *lectora inspire* mudah digunakan dan sudah sesuai, sehingga sudah layak jika digunakan untuk mengajar kepada siswa kelas IV SD Pundung Imogiri Bantul tentang materi Sumber Daya Alam.

Kedua, penelitian tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan *lectora inspire* juga dilakukan oleh Ervina Wahyuningsih dan Ali Mustadi dalam Jurnal Pendidikan Karakter dengan judul “Pengembangan Multimedia *Lectora* Pembelajaran Tematik-Integratif untuk Peningkatan Nilai Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” dengan hasil penelitian menunjukkan multimedia yang dikembangkan berkategori “sangat baik” sehingga layak digunakan. Uji efektivitas menunjukkan persentase peningkatan karakter sebesar 75% dan $t_{hitung} < t_{tabel}$, yaitu $-7,211 < -1,710$ sehingga hal ini sangat efektif.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Hervandha Ris Daniarti Fadlilah dari Universitas PGRI Yogyakarta pada tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PKn Berbasis *Lectora Inspire* Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pendulan Sumbersari Moyudan Sleman Tahun Ajaran 2015/2016”. Hasil penelitian

pengembangan ini menunjukkan: (1) Bahwa produk media pembelajaran PKn memiliki kualitas yang baik. (2) Hasil angket respon siswa uji coba terbatas diperoleh persentase 95.83% dengan kriteria sangat baik dan uji coba lapangan diperoleh persentase 86.84% dengan kriteria sangat baik. Hasil wawancara pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. (3) Keefektifan media berdasarkan hasil *Paired Sample T-test* bahwa $t_{hitung} 10.456 > t_{tabel} 2.093$ perbedaan nilai pre-test dan post-test signifikan dengan signifikansi $0.000 < 0.05$ maka ada perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran PKn berbasis *lectora inspire* ditinjau dari nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV SD Negeri Pendulan.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Akbar Romadhan dalam Jurnal Pendidikan Teknik Elektro dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 3 Jombang”. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *lectora inspire* yang telah divalidasi dengan hasil rating dari format media sebesar 84,37%, materi media sebesar 81,25%, aspek bahasa sebesar 81,25%, dan pada animasi media sebesar 87,5. Sehingga secara umum media yang dikembangkan dikategorikan sangat baik dengan hasil rating rata-rata 84%. Respon siswa pada keseluruhan aspek yang terdapat didalam media pembelajaran dinyatakan sangat baik dengan rata-rata hasil *rating* sebesar 86,19%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Nur Rahmi Akbarini, dkk dalam jurnal *Dinamika Pendidikan* dengan judul “*The Development of Lectora Inspire-Based Interactive Learning on General Administration Subject*”. Hasil belajar kelas eksperimen menunjukkan rata-rata *post-test* 84,53, sedangkan kelas kontrol menunjukkan rata-rata *posttest* 71,73. Kesimpulan penelitian adalah bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* layak dan digunakan secara efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didasarkan pada hasil uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi ($0,000 < 0,05$), menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Hamidah Nursidik dan Indah Resti Ayuni Suri dalam *Desimal: Jurnal Matematika* dengan judul “*Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora Inspire*”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan : Media pembelajaran interaktif berbantu *software lectora inspire* pada materi relasi dan fungsi kelas X yang dikembangkan dengan *Brog and Gall* yang dimodifikasi oleh Sugiyono dinyatakan layak digunakan oleh ahli materi dan ahli media dengan kriteria baik dengan penilaian rata-rata ahli materi 4,2 dan ahli media 3,5. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbantu *software lectora inspire* pada materi relasi dan fungsi memperoleh kriteria baik dengan nilai rata-rata 4,0167.

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Frida Marta Argareta Simorangkir dan Ribka Kariani Br Sembiring dalam *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal) : Humanities Volume I, No 3, October 2018* dengan judul

“*Effectiveness of Helped Mathematical Learning Media of Lectora Inspire on The Number Sense Ability of Fifth Grade Students of Elementary School in Substrate Materials*”. Hasil validasi produk dinyatakan sangat valid. Berdasarkan hasil validasi materi pembelajaran sebesar 93,82%, desain pembelajaran sebesar 91,03%, ahli media tentang *Lectora Inspire* sebesar 87,5%, respon siswa terhadap *lectora inspire* sebesar 95,57% dan respon guru terhadap *lectora inspire* sebesar 89,56% dalam kategori sangat baik. Berdasarkan nilai rata-rata data memperoleh kemampuan akal jumlah siswa adalah 0,70 dalam kategori tinggi. Peningkatan kemampuan indera jumlah siswa adalah 0,27. Dari hasil analisis, dapat dinyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* dalam pembelajaran yang berkaitan dengan materi fraksional dapat meningkatkan kemampuan indera siswa.

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Saifuddin Zuhri dan Estin Agisara Rizaleni dalam *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika UNRIKA* dengan judul “Pengembangan Media *Lectora Inspire* dengan Pendekatan Kontekstual pada Siswa SMA Kelas X”. Berdasarkan analisis data dari ahli media dan ahli materi pembelajaran dinyatakan dalam kategori media yang layak digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil penelitian uji t satu pihak menunjukkan bahwa melalui uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,6129 > 1,645$, yang berarti prestasi belajar peserta didik kelas eksperimen lebih baik dari pada prestasi belajar peserta didik kelas kontrol. Juga ditunjukkan dengan rata-rata prestasi belajar siswa kelas

eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol, yaitu rata-rata nilai kelas eksperimen 51,68 dan rata-rata nilai kelas kontrol 43,33.

Kesembilan, penelitian yang dilakukan oleh Ingrid Ayu Putri, dkk dalam Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan *Lectora Inspire* pada Materi Usaha dan Energi SMA”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* tipe DDD-E yang dikembangkan oleh Ivers dan Barron. Langkah – langkah metode pengembangan DDD-E terdiri dari tahap *decide*, yaitu penentuan tujuan proyek, *design*, yaitu menentukan struktur isi dari media yang akan dikembangkan, *develop* adalah tahap untuk mengembangkan media pembelajaran yang sudah direncanakan. Tahap *Evaluate* adalah tahap evaluasi pengembangan media, dimana langkah ini terdapat pada seluruh tahapan DDD. Perangkat lunak yang digunakan adalah *Lectora Inspire. Software* ini dipilih karena langkah penggunaan yang *user friendly* atau mudah digunakan.

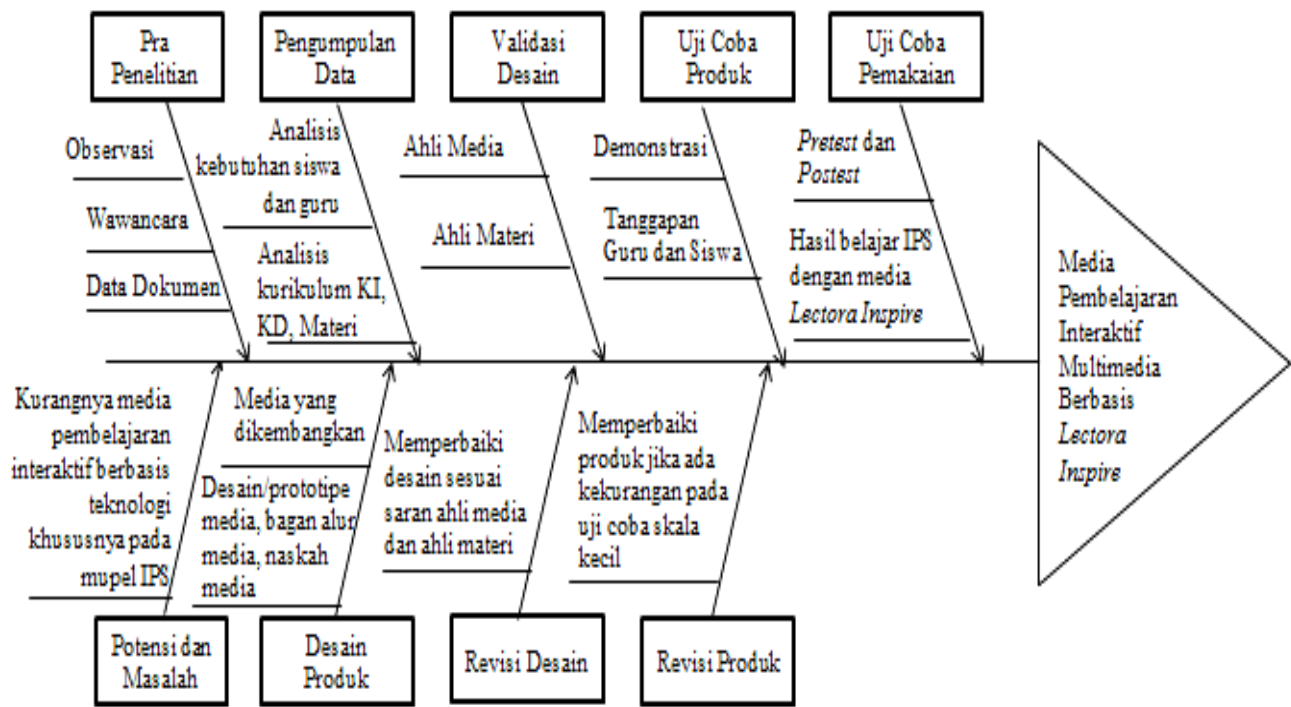
Kesepuluh, penelitian yang dilakukan oleh Norma Dewi Shalikhah, dkk dalam jurnal WARTA LPM dengan judul “Media Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire* sebagai Inovasi Pembelajaran”. Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *lectora inspire* ini, dilaksanakan dengan cara memberikan pelatihan kepada guru-guru di Madrasah Ibtidaiyah. Metode yang dilakukan tahapannya meliputi mengumpulkan informasi, perencanaan, pelaksanaan, presentasi, dan refleksi. Objek dari pelatihan ini adalah MIM Jagalan dan MIM Jumoyo Kecamatan Salam Kabupaten Magelang.

2.3 Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono (2016:91) menjelaskan bahwa kerangka berpikir merupakan penjelasan secara teoritis hubungan antar variabel, kemudian di analisis secara kritis dan sistematis sehingga dirumuskan sintesa hubungan antar variabel yang akan diteliti. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* dengan model *jigsaw* peneliti mengadaptasi langkah-langkah penggunaan metode *Research and Development (R&D)* menurut Sugiyono (2016:409) yaitu meliputi (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, dan (8) uji coba pemakaian.

Kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah kerangka bentuk *fishbone*. *Fishbone* merupakan kerangka berpikir yang bentuknya menyerupai kerangka tulang ikan yang bagian-bagiannya meliputi kepala, sirip, dan duri. Kerangka berpikir bentuk *fishbone* memiliki kelebihan yaitu secara visual menjelaskan urutan penyebab permasalahan dan kemungkinan yang akan terjadi secara detail (Yuniarto, 2013:219).

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.8 Skema Kerangka Berpikir

Pada tahap prapenelitian, peneliti melakukan observasi, wawancara, dan mencari data dokumen untuk mendapatkan informasi mengenai pembelajaran khususnya muatan pembelajaran IPS kelas IV di SDN Pakintelan 03 Gunungpati Semarang. Setelah melaksanakan prapenelitian, peneliti menemukan potensi dan masalah yakni kurang tersedianya media pembelajaran interaktif multimedia berbasis teknologi pada muatan pembelajaran IPS. Tahap selanjutnya yaitu peneliti mengumpulkan data-data dan melakukan analisis kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan instrumen angket yang kemudian dilanjutkan analisis KI, KD, dan materi muatan pembelajaran IPS.

Tahap selanjutnya yaitu peneliti membuat desain media yang akan dikembangkan. Desain media yang telah dirancang selanjutnya dikembangkan menjadi produk yang dibuat menggunakan aplikasi *lectora inspire* dengan memadukan komponen media berupa teks, gambar, animasi, video dan audio. Setelah produk media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* dengan model *jigsaw* sudah siap, kemudian peneliti harus melakukan validasi untuk menilai kelayakan rancangan produk. Validasi dilakukan oleh tim validator ahli yang terdiri dari ahli materi dan media. Selanjutnya produk tersebut direvisi desain sesuai saran ahli sehingga media menjadi lebih baik.

Produk yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh tim validator ahli, kemudian di uji cobakan pada kelompok kecil untuk menilai keefektifan penggunaan media pembelajaran multimedia *lectora inspire* dengan model *jigsaw*. Tahap selanjutnya adalah revisi produk apabila terdapat kekurangan berdasarkan uji coba skala kecil dan saran. Setelah produk direvisi selanjutnya dilaksanakan uji coba pemakaian produk pada pembelajaran muatan pembelajaran IPS untuk kelompok besar agar mengetahui keefektifan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif. Keefektifan ini dapat dilihat melalui hasil belajar *pretest* dan *posttest* serta didukung data angket tanggapan guru dan siswa. Langkah-langkah tersebut dilaksanakan secara bertahap agar media yang telah dikembangkan layak digunakan dalam muatan pembelajaran IPS khususnya pada materi keragaman rumah adat di Indonesia pada kelas IV SDN Pakintelan 03 Gunungpati Semarang.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris yang telah dikemukakan maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ho : Penggunaan media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* tidak dapat meningkatkan efektifitas hasil belajar siswa kelas IV SDN Pakintelan 03 Gunungpati Semarang.

Ha : Penggunaan media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* dapat meningkatkan efektifitas hasil belajar siswa kelas IV SDN Pakintelan 03 Gunungpati Semarang.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Pengembangan media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* menggunakan langkah-langkah metode penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2016:409) yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* pada muatan pembelajaran IPS kelas IV materi keragaman rumah adat di Indonesia dengan format *Single Executable (.exe)* yang dilengkapi gambar, video, suara, menu, petunjuk, tombol navigasi serta kuis.
- 2) Media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* pada muatan pembelajaran IPS kelas IV materi keragaman rumah adat di Indonesia dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli dan tanggapan penggunaan. Persentase nilai hasil validasi dari ahli materi yaitu 98% dan dari ahli media yaitu 100%. Sedangkan untuk hasil tanggapan penggunaan oleh guru dan siswa, baik dalam uji coba produk skala kecil maupun uji coba pemakaian produk skala besar semuanya menunjukkan persentase nilai 100%.

- 3) Media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* dengan model *jigsaw* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS kelas IV materi keragaman rumah adat di Indonesia. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat pada hasil uji *n-gain* dan *t-test*. Hasil uji *n-gain* pada uji coba produk skala kecil yaitu nilai *n-gain* 0,48 (kriteria sedang) dan pada uji coba pemakaian produk skala besar yaitu nilai *n-gain* 0,54 (kriteria sedang). Sedangkan untuk hasil uji *t-test* baik pada uji coba produk skala kecil maupun uji coba pemakaian produk skala besar yaitu sig (2-tailed) = 0,000.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi penelitian yang telah dijabarkan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 dimana semua kegiatan manusia berganti dari manual menuju digital.
- 2) Guru diharapkan dapat berinovasi terhadap model pembelajaran kooperatif yang dikaitkan dengan media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire*, sehingga pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa.

- 3) Pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi sarana dan prasarana untuk penggunaan media pembelajaran interaktif multimedia *lectora inspire* dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat menggunakannya secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustianti, Marselia Riza & Sukamta, Sri (2017). Penerapan Model Pembelajaran Laps-Heuristik Dengan Media Pembelajaran Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP Negeri 4 Petarukan Kabupaten Pematang. *Edu Komputika Journal*, 4(2): 38-44
- Ahmadi, F., dkk. (2017). Pengembangan Media Edukasi “Multimedia Indonesian Culture” (MIC) sebagai Penguatan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2), 127–136.
- Akbarini, Nur Rahmi, dkk. (2018). The Development of Lectora Inspire-Based Interactive Learning on General Administration Subject. *Dinamika Pendidikan*, 13 (1) : 72-79.
- Anam, Syamsul M. 2017. *Model-Model Penelitian Pengembangan*. <https://syamsulanam42.blogspot.com/2017/09/model-model-penelitian-pengembangan.html> (Diakses pada 25 September 2020)
- Argareta, Frida Marta & Kariani, Ribka. (2018). Effectiveness of Helped Mathematical Learning Media of Lectora Inspire on The Number Sense Ability of Fifth Grade Students of Elementary School in Substrate Materials. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal) : Humanities*, 1(3): 352-358
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar & Rahman, Asfah (Ed). 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Athiyah, Umami. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Semester II Kelas X SMA Berbasis Lectora Inspire. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 6(1): 41-46
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Estiastuti, Arini, dkk. (2019). Cultural Heritage to Build History for Life in Social Science Learning at Primary Schools. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 382(5) : 310-317

- Fadlilah, Hervandha Ris Daniarti. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Pkn Berbasis *Lectora Inspire* Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pendulan Sumpalsari Moyudan Sleman Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*: Universitas PGRI Yogyakarta
- Gunawan, Imam & Palupi, Anggarini Retno. 2016. *Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian*. Madiun: IKIP PGRI Madiun
- Gunawan, Rudy. 2014. *Pengembangan Kompetensi Guru IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Hartati. (2018). Keefektifan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Berbantuan Electronic Book (E-Book) Terhadap Hasil Belajar Menulis Karya Ilmiah dan peningkatan Karakter Mahasiswa PGSD Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 84–93.
- Hernawati, Kuswari. 2013. *Pengembangan Media Berbasis IT dengan Perangkat Lunak Lectora Inspire*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lie, Anita. 2008. *Cooperative Learning: Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia.
- Mahmudah, Anis & Pustikaningsih, Adeng. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2): 97-111
- Masruroh, Farhatin & Khulusinniyah. (2019). Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini dengan Bermain. *Edupedia*, 3(2): 67
- Mas'ud, Muhammad. 2014. *Membuat Media Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta : Pustaka Shonif.
- Munisah, dkk. (2018). Pendidikan Lingkungan Melalui Pembelajaran IPS dengan Pendekatan Project Based Learning dalam Menciptakan Sekolah Hijau. *Jurnal Kreatif*, 8(2), 180–190.
- Musfiqon , HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya

- Mustika, Zahara. (2015). Urgenitas Media dalam Mendukung Proses Pembelajaran yang Kondusif. *Jurnal Ilmiah CIRCUIT*, 1(1):60-72
- Noviami, Rizki Raharyu. (2013). Pengembangan Media Digital Games Based Learning (DGBL) pada Pembelajaran Sistem Reproduksi Manusia di SMP. *Skripsi: Universitas Negeri Semarang*
- Nurdin, Syafruddin & Adiantoni. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Nurdyansyah & Fahyuni, Eni Fariyatul. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo : Nizamial Learning Center.
- Nursidik, Hamidah & Suri, Indah Resti Ayuni. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora Inspire. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1 (2): 237-244.
- Pamungkas, Aan Subhan & Setiani, Yani. (2017). Peranan Kemampuan Awal dan Self Esteem Matematis Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Mahasiswa. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 8(1): 61-68
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013
- Pribadi, Benny A. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- Prihatanti, Galih Gusti & Koeswanti, Henny Dewi. (2017). Efektivitas Penggunaan Model Kooperatif Tipe Jigsaw dan STAD Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Imbas Gugus Diponegoro Kabupaten Blora. *ESJ*, 7 (1):110-118
- Putri, Inggrid Ayu, dkk. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Lectora Inspire pada Materi Usaha dan Energi SMA. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika* , 2(2): 71

- Reffiane, F., dkk. (2019). The Effectiveness of Lectora Inspire Media Assisted Guided Inquiry Method on the Students' Critical Thinking Skill in the Science Nature: a Case Study at Gugus Diponegoro Elementary Schools Semarang. *Journal of Physics: Conference Series*, 1170(1): 1-4
- Riduwan. 2015. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, Achmad, & Anni, C.T. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Romadhan, Akbar dan Puput Wanarti Rusimamto. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Di SMK Negeri 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 04(02): 451-456.
- Santosa, Donald Samuel Slamet. (2017). Dampak Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 3(2): 440
- Setiyani, Rediana. (2009). Penerapan Cooperative Learning Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Keterampilan Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1): 69-88
- Setyosari, Punaji. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Shalikhah, Norma Dewi, dkk. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Jurnal WARTA LPM*, 20(1): 9-16.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sofianty, dkk. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Keterampilan Proses Sains Subtema Tubuh Manusia di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 22–28.
- Sudjana. 2016. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudrajat, Akhmat. 2008. *Peran Guru Sebagai Fasilitator*. <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/08/18/peran-guru-sebagai-fasilitator/>. (Diakses pada 20 Januari 2020)
- Sugiyono. 2016a. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2016b. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suparman, Atwi. 2010. *Desain Instruksional*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Suprihatin, Siti. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Studi Masyarakat Indonesia Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 5(1): 84-94.
- Suryaningsih, Heni & Kurniawati, Wahyu. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Sumber Daya Alam Berbasis Lectora Inspire Pada Siswa Kelas IV SD Pundung Imogiri Bantul*. <http://repository.upy.ac.id/1168/>. (Diakses pada 13 Desember 2019)
- Susanti, Ni Luh Putu Dani, dkk. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV SD. *Mimbar PGSD*, 5(2):1-10
- Susanto, Ahmad. 2016a. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, Ahmad. 2016b. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutrisno, Valiant Lukad Perdana. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6 (1) :111-120
- Syawaluddin, Ahmad, dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SDN 197 Sapolohe Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 3(3): 294-306
- Taneo, S.P. 2010. *Kajian IPS SD*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Thomas, Partono & Setiaji, Khasan. (2014). E-Learning dengan Pendekatan Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 9(1): 21-40
- Trianto. 2015. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widiastini, Md., dkk. (2014). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, (2)1: 1-10

- Wahyuningsih, Ervina & Mustadi, Ali. (2016). Pengembangan Multimedia Lectora Pembelajaran Tematik-Integratif Untuk Peningkatan Nilai Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(1): 26
- Wihadanto, Ake. 2017. *Entrepreneurial Leadership di Era Revolusi Industri 4.0*. Teks Orasi Ilmiah, Upacara Wisuda Universitas Terbuka Periode I Tahun Akademik 2017/2018.
- Widiana, I Wayan. (2016). Pengembangan Asesmen Proyek dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, (5)2:150
- Wijaya, Anggi Hadi. (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 & Informatika*, 2(2):7-12
- Wijaya, Indra, dkk. (2019). Designing Lectora Based Interactive CD Learning Media in Basic Programming Subjects (Case Study of Class X SMKN 2 Padang). *Journal of Physics: Conference Series*, 1339(1): 1-10
- Winataputra, Udin S, dkk. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wulandari, Bekti, dkk. 2017. *Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Lectora Inspire*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yuniarto, Hari Agung. (2013). Perbaikan Pada Fishbone Diagram Sebagai Root Cause Analysis Tool. *Jurnal Teknik Industri*, 3(3): 217-224
- Zuhri, Muhammad Saifuddin & Rizaleni, Estin Agisara. (2016). Pengembangan Media Lectora Inspire dengan Pendekatan Kontekstual pada Siswa SMA Kelas X. *Pythagoras*, 5(2): 113-119.
- Zulfiati, Heri Maria. (2014). Pengaruh Pembelajaran IPS Berbasis ICT (Information And Communications Technology) dengan Aplikasi Lectora Inspire dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JIPSINDO*, 1(1): 39-58