

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN *LECTORA INSPIRE* PADA MATERI BUNYI DAN SIFATNYA Pendekatan *Research And Development (R&D)* Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Cibungbulang 01 Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026

Dewi Simatupang¹, Nurlinda Safitri², Tatang MUHAJANG³

¹PGSD FKIP Universitas Pakuan,

²PGSD FKIP Universitas Pakuan,

³PGSD FKIP Universitas Pakuan

[1dewisimatupang8@gmail.com](mailto:dewisimatupang8@gmail.com), [2nurlinda@unpak.ac.id](mailto:nurlinda@unpak.ac.id), [3tatang@unpak.ac.id](mailto:tatang@unpak.ac.id)

ABSTRACT

*This research uses a Research and Development (R&D) approach. This research was carried out at Cibungbulang 01 State Elementary School, Bogor Regency in the even semester of 2025/2026 with 23 students. The instruments used in this study consisted of expert validation sheets, student response questionnaires, and teacher response questionnaires to interactive multimedia using *lectora inspire* on sound materials and their properties. This data analysis technique consists of qualitative data about the results of interviews and quantitative data about the results of validation regarding the results of expert validation, student responses, and teacher responses. The results of the study showed that interactive multimedia using *lectora inspire* in grade V of SD Negeri Cibungbulang 01 Bogor Regency in learning based on the average assessment of media expert validation 97.3%, the average validation score of linguists 97.3%, and the average validation score of material experts 84%. The validation results are included in the category of "very feasible" to be used strengthened with an N-Gain value of 0.75%. The results of the student response of 88.0% and the teacher's response of 100% are included in the "very feasible" category. Thus, it can be concluded that interactive multimedia using *lectora inspire* is very valid and very feasible to be used in science and science learning.*

Keywords: Development, Interactive Multimedia, Lectora Inspire, Sound Materials and Their Properties

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Cibungbulang 01 Kabupaten Bogor pada semester genap 2025/2026 sebanyak 23 siswa. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari lembar validasi ahli, angket respon siswa, dan angket respon guru terhadap multimedia interaktif menggunakan *lectora inspire* pada materi bunyi dan sifatnya. Teknik analisis data ini terdiri dari data kualitatif

mengenai hasil wawancara dan data kuantitatif mengenai hasil validasi mengenai hasil validasi ahli, respon siswa, dan respon guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif menggunakan *lectora inspire* di kelas V SD Negeri Cibungbulang 01 Kabupaten Bogor pada pembelajaran berdasarkan rata-rata penilaian validasi ahli media 97,3%, rata-rata nilai validasi ahli bahasa 97,3%, rata-rata nilai validasi ahli materi 84%. Hasil validasi tersebut masuk pada kategori “sangat layak” digunakan diperkuat dengan nilai N-Gain sebesar 0,75%. Hasil respon siswa sebesar 88,0% dan respon guru sebesar 100% masuk kedalam “sangat layak”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif menggunakan *lectora inspire* ini sangat valid dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, *Lectora Inspire*, Materi Bunyi Dan Sifatnya

A. Pendahuluan

Pendidikan saat ini tengah memasuki era revolusi industri 5.0, yang ditandai dengan percepatan yang belum pernah terjadi sebelumnya dalam pengembangan teknologi dan informasi. Perubahan-perubahan ini terbukti dalam beragamnya metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi canggih. Akibatnya, dalam konteks pendidikan abad ke-21, penting bagi para pendidik untuk secara cermat memakai teknologi dan jaringan digital yang tepat. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menilai, dan membuat informasi secara efektif, sehingga memastikan keberlanjutan dan relevansi pengalaman belajar di dunia yang berubah dengan cepat ini.

Pembelajaran dengan bantuan teknologi memerlukan pemilihan aplikasi yang cermat dan sesuai dengan kebutuhan unik siswa, sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Keberhasilan dalam perjalanan pembelajaran ini sering kali tercapai jika pendidikan disampaikan dengan cara yang menarik dan imajinatif, yang mendorong partisipasi aktif dari siswa selama proses berlangsung. Pergeseran dari metode tradisional ke pembelajaran berbasis teknologi sudah mengubah konsep pendidikan, yang memaksa para pendidik untuk merangkul kreativitas dan inovasi dalam mengembangkan keterampilan dan kemampuan siswa. Teknologi dalam pembelajaran bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran belajar.

Media pembelajaran mencakup berbagai alat dan sumber daya yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman pendidikan dan memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran. Kehadiran media ini mendorong komunikasi yang efektif antara pendidik dan siswa, memperluas proses pembelajaran dan membuatnya lebih menarik, kreatif, dan inovatif. Akibatnya, peran media pembelajaran sangat penting dalam menentukan efektivitas materi yang disampaikan oleh guru dan bisa berdampak signifikan terhadap keberhasilan keseluruhan upaya pendidikan.

Saat ini, perkembangan media pembelajaran interaktif di Indonesia belum mencapai potensi penuhnya. Kendala signifikan terhadap kemajuan ini ialah kurangnya keterampilan guru dalam teknologi yang dibutuhkan untuk mengembangkan media interaktif. Akibatnya, pembuatan materi pembelajaran berbasis komputer sering kali tidak efektif secara optimal.

Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk mengembangkan pengalaman belajar yang menarik dan inovatif. Salah satu pendekatan yang efektif ialah pengembangan materi pembelajaran interaktif memakai alat seperti *Lectora Inspire*. Namun, mengintegrasikan multimedia ke dalam proses pendidikan memang memerlukan pertimbangan finansial tertentu, karena memerlukan ketersediaan teknologi pendukung seperti komputer atau laptop.

Lectora Inspire ialah aplikasi serbaguna yang dirancang untuk membuat presentasi media pembelajaran yang menarik. Salah satu kelebihanannya mudah untuk digunakan sebagai media pembelajaran serta dalam menyusun evaluasi. Dengan memanfaatkan *Lectora Inspire*, para pendidik bisa menyusun modul pengajaran sangat luas sehingga disesuaikan untuk siswa. Pendekatan ini tidak hanya memperluas keragaman media interaktif yang dipakai di kelas, tetapi juga berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa, serta menumbuhkan minat yang lebih besar dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang mendukung permasalahan ini diantaranya yang dilakukan oleh Liza Hasanah Pohan, dkk (2023) "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis *Lectora Inspire* Pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 4 Kelas V SDN 016529BP. MANDOGÉ" Hasil validasi yang diberikan oleh Ahli Material memperlihatkan bahwa produk tersebut sudah menerima klasifikasi "Sangat Layak", dengan *score* rata-rata yang mengesankan sebesar 3,66%. Hal ini memperlihatkan bahwa produk Media yang dikembangkan memakai aplikasi *Lectora Inspire* memiliki potensi yang signifikan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa. Oleh karena itu, bisa dipastikan bahwa sumber daya ini ialah tambahan yang berharga bagi proses pembelajaran.

Penelitian selanjutnya dari "Pengembangan Media Berbasis Komputer *Lectora Inspire*

Dalam Pembelajaran Subtema Lingkungan Sosialku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar" yang dilakukan oleh David Irawan (2020). Hasil penelitian yang dilakukan oleh para ahli media dan materi memperlihatkan *score* 3,8, sehingga masuk dalam kategori "Sangat Layak". Selain itu, umpan balik dari para pengguna media pembelajaran menghasilkan *score* 3,75, yang masuk dalam kategori "Praktis". Hasil ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran berbasis komputer yang dikembangkan dengan *Lectora Inspire* tidak hanya layak, tetapi juga praktis untuk dipakai dalam pembelajaran IPS tentang kekayaan keragaman suku dan budaya di Indonesia untuk siswa sekolah dasar kelas 3.

Wawancara yang dilakukan peneliti dengan Ibu Ira, guru SDN Cibungbulang 01 Kabupaten Bogor, mengungkapkan bahwa beliau belum memanfaatkan media pembelajaran multimedia interaktif seperti *Lectora Inspire* dalam pembelajaran IPAS. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran diduga menjadi salah satu faktor rendahnya hasil belajar siswa. Selain itu, selama ini Ibu Ira masih memakai metode ceramah yang masih konvensional, yang dipengaruhi oleh keterbatasan waktu dan sarana serta prasarana yang kurang memadai di sekolah. Akibatnya, suasana belajar kurang menarik sehingga minat siswa menurun dan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Hal ini pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar siswa secara

keseluruhan. Selain itu, masih ada kesenjangan kemampuan guru dalam menciptakan dan menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Inovasi dalam pengembangan sumber belajar perlu terus ditingkatkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, efektif, dan menyenangkan bagi siswa. Sebagai respon terhadap tantangan yang teridentifikasi, peneliti sudah dengan cermat menyusun solusi dengan mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan *Lectora Inspire*. Aplikasi ini menyederhanakan proses pembuatan media pembelajaran melalui template yang mudah dipakai, sehingga para guru bisa dengan mudah menggabungkan berbagai jenis konten seperti teks, gambar, dan video kedalam materi yang akan disampaikan. Dengan produk multimedia yang dipakai dalam proses pembelajaran, pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar, serta mendorong pengalaman guru yang lebih dinamis dan interaktif.

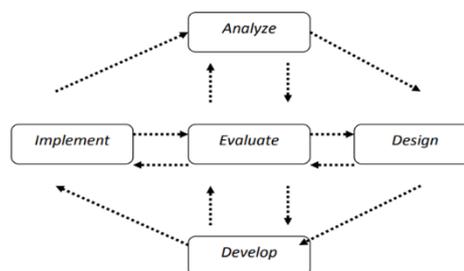
B. Metode Penelitian

Metode yang dipakai dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (R&D). Sebagaimana diutarakan oleh Hanafi (2017), R&D mencakup mengumpulkan dan inovasi sistematis yang bertujuan untuk menghasilkan produk pendidikan tertentu, yang selanjutnya dikembangkan dan dinilai efektifannya dalam pengajaran dan pembelajaran. Proses ini ialah

bagian keseluruhan dari penemuan, pengembangan, dan validasi produk.

Bidang penelitian dan pengembangan dalam pendidikan berpotensi menghasilkan media pembelajaran yang inovatif. Dalam penelitian ini, fokusnya ialah pada pembuatan multimedia interaktif yang memanfaatkan aplikasi *Lectora Inspire*, yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan pemahaman konsep teknologi yang terkait dengan pengetahuan produk, sesuai dengan model pengembangan yang diinginkan.

Proses ini selaras dengan tujuan pengembangan yang ditetapkan dan menggambarkan berbagai tahap dan langkah kerangka pengembangan. penelitian ini memakai model ADDIE sebagai metode pengembangan dasarnya.



GAMBAR 1 Model ADDIE (Aziz 2019)

Tahapan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE adalah sebagai berikut:

1. *Analysis*, dilakukan dengan observasi dan mencari informasi kebutuhan siswa terhadap perangkat pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa dengan wawancara.
2. *Design*, merancang skenario pembelajaran yang akan digunakan. tujuan pembelajaran,

materi yang akan dikembangkan, dan evaluasi dalam pembelajaran.

3. Development, melakukan uji validasi terhadap produk yang akan dikembangkan kepada ahli materi, ahli bahasa dan ahli materi. Hasil validasi dan kritik yang diberikan dapat membangun pengembangan produk menjadi lebih baik.

4. Impelentasi, setelah menyelesaikan revisi dan masukan dari para ahli. Kemudian dilakukan impelentasi kepada siswa kelas V SDN Cibungbulang 01 Kabupaten Bogor dengan uji coba instumen pre-test dan post-test dengan mengetahui respon siswa setelah menggunakan multimedia interaktif *lectora inspire*.

5. Evaluasi, dilakukan dengan diberikan kuensioner yang dirancang untuk menilai respon siswa terhadap multimedia interaktif yang telah digunakan.

Penelitian ini menggunakan lembar instument yang akan diberikan kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan serta validasi pengembangan multimedia interatif menggunakan *lectora inspire* pada materi bunyi dan sifatnya. Instumen yang diberikan kepada para ahli berupa pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan pengembangan multimedia interaif. Aspek yang akan dinilai oleh para ahli menggunakan sekala *Likert*, penjabaran kategori dan indikator berada dalam rentang 1-5 yang memiliki kriteria pada tabel 1.

TABEL 1 Aturan Pemberian Skor

Kategori	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

Arikunto dalam (Adam & Pernando :2024)

Pengelola data yang didapatkan dari uji validasi para ahli dan respon siswa diolah menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto dalam Susanti&Sholihah : 2021)

$$\frac{\text{Nilai yang diketahui}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100\%$$

Untuk mengetahui pengukuran kategori kelayakan multimedia interaktif yang telah dikembangkan dapat dilihat pada table berikut :

TABEL 2 Skala Kelayakan

Skor Kelayakan	Kriteria
< 40%	Tidak layak
41% - 55%	Kurang layak
56% - 65%	Cukup layak
66% - 79%	Layak
80% - 100%	Sangat layak

Arikunto dalam Susanti & Sholihah 2021

C.Hasil dan Pembahasan

Setelah merancang dan mengembangkan multimedia interaktif menggunakan *lectora inspire* pada materi bunyi dan sifatnya, maka peneliti akan melakukan uji validasi kepada para ahli dengan menggunakan angket. Sesudah memperoleh hasil validasi dari ketiga ahli, data yang diperoleh dari nilai rata-rata validitas selanjutnya akan dikonversikan sehingga

membentuk suatu kesimpulan tentang validitas multimedia interaktif berdasarkan pedoman konversi idela pada table di bawah ini.

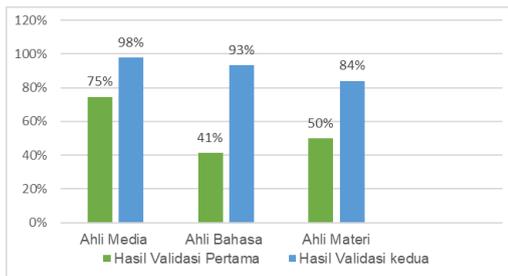
TABEL 3 Rekapitulasi Hasil Angket Validasi Ahli

Validator	Rata – rata Total Validitas
Ahli Media	97,3 %
Ahli Bahasa	93,3 %
Ahli Materi	84 %
Rata – rata Total	91,5 %

Berdasarkan kelayakan terhadap multimedia interaktif memakai lectora inspire materi bunyi dan sifatnya, diperoleh hasil sebagai berikut.

TABEL 4 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata – rata

Berdasarkan tabel di atas mengenai hasil penelitian validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi diperoleh rata – rata persentase sebesar 91,5 % dengan kriteria “sangat layak” yang berarti multimedia interaktif memakai *lectora inspire* pada materi bunyi dan sifatnya sangat layak untuk dilakukan uji coba di sekolah dasar.



GAMBAR 2 Diagram Hasil Penilaian Validasi Ahli

Hasil uji coba pre – test

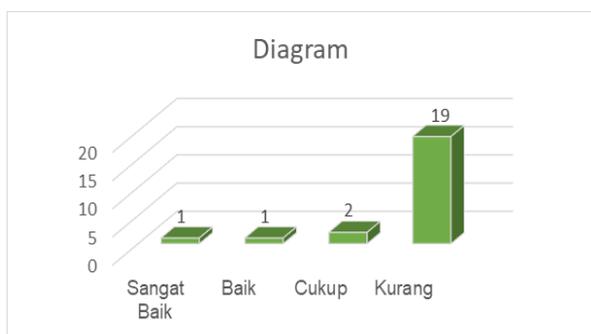
Uji coba *pre – test* dilakukan studi ini untuk mengukur tingkat efektivitas produk multimedia interaktif yang sudah dinyatakan layak oleh tiga validator. Lalu peneliti membagikan soal pre-test untuk di uji keefektifannya melalui 20 soal pilihan ganda, untuk mengetahui produk yang sudah dikembangkan, kita bisa melihat hasil rekapitulasi data *pre – test*.

Pada diagram bisa diketahui penilaian *pre – test* dari keseluruhan siswa kelas V. Dari total

Validator	Penilaian Multimedia Interaktif Memakai <i>Lectora Inspire</i> Secara Keseluruhan
Ahli Media	Sangat Layak
Ahli Bahasa	Sangat Layak
Ahli Materi	Sangat Layak

keseluruhan hanya satu orang yang masuk ke dalam kriteria “sangat baik” serta satu orang masuk ke dalam kriteria “baik” dan dua orang lainnya masuk ke dalam kriteria “cukup”. Sementara itu, siswa dengan kriteria “kurang” ada 19 orang. Pada data *pre-test* dibawah ini, memperlihatkan bahwa siswa kelas V kesulitan memahami materi IPAS

GAMBAR 3 Diagram Nilai Pre-Test



yang memiliki kriteria “kurang”. Dalam tabel dibawah ini, ada ringkasan nilai *pre-test* dan *post-test* tercantum dalam tabel berikut ini.

TABEL 5 Hasil Perhitungan N-Gain, Pre-test dan Post-test

Kriteria	Uji Instrumen Soal Tes	
	Pre – test	Post – test
Jumlah Siswa	23	23
Nilai Tertinggi	85	100
Nilai Rendah	35	80
Nilai Rata – Rata	57,60	89,13
<i>N – Gain</i>	0,75	
<i>N – Gain Score (%)</i>	75,82	
Keterangan	Tinggi	

Hasil Uji Coba Instrumen *Post-test*

Uji coba *post – test* dalam penelitian ini dilakukan untuk menilai seberapa efektifnya produk multimedia interaktif yang sudah dinyatakan layak oleh tiga validator. Kemudian, penelitian membagikan *post-test* yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda untuk menguji efektivitas kedalam kualifikasi “Tinggi”. Dengan jumlah 23 produk yang sudah dikembangkan. Hasil siswa dengan nilai tertinggi *pretest* mencapai 85 rekapitulasi data *post-test* kemudian bisa dengan rata-rata sebesar 57,60. Kemudian, dipresentasikan. Bisa disimpulkan bahwa ada 23 pada nilai *post-test* tertinggi 100 dengan rata-rata siswa kelas V yang dinilai berdasarkan kriteria rata nilai 89,13. Berdasarkan data tersebut *post-test* secara keseluruhan.

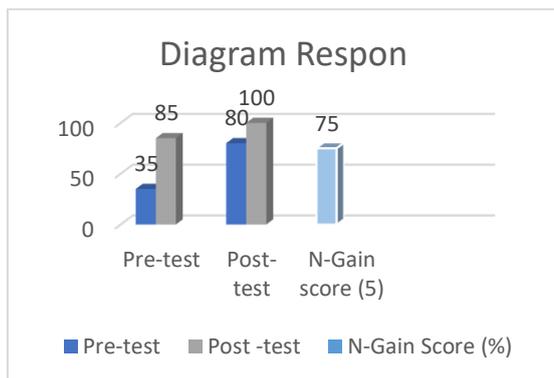
Pada tabel di atas terlihat bahwa *N-Gain* Score pada kelas v mencapai 0,75 yang masuk kedalam kualifikasi “Tinggi”. Dengan jumlah 23 produk yang sudah dikembangkan. Hasil siswa dengan nilai tertinggi *pretest* mencapai 85 rekapitulasi data *post-test* kemudian bisa dengan rata-rata sebesar 57,60. Kemudian, dipresentasikan. Bisa disimpulkan bahwa ada 23 pada nilai *post-test* tertinggi 100 dengan rata-rata siswa kelas V yang dinilai berdasarkan kriteria rata nilai 89,13. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa kemampuan siswa mengalami peningkatan yang cukup baik sesudah memakai multimedia interaktif memakai *lectora inspire*. Data *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa sesudah memakai multimedia interaktif memakai *lectora inspire*, sehingga mereka tertarik dengan materi yang disajikan. Adapun peningkatan nilai terlihat pada gambar berikut

Gambar 4 Diagram Nilai Post -test



Bisa diketahui kriteria penilaian dari nilai *post-test* siswa kelas V. Dari 23 siswa, ada 21 orang siswa yang ikut serta masuk kedalam kriteria “sangat baik” lalu dalam kriteria “baik” ada 2 orang siswa. Selanjutnya, tidak ada siswa

GAMBAR 5 Score Pre-test, Post-test, dan N-Gain Score



positif, dengan score rata-rata sebesar 88,0%. Persentase ini berada dalam kisaran 80% hingga 100%, yang menandakan bahwa multimedia interaktif pada materi bunyi dan sifatnya sangat cocok untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

GAMBAR 6 Persentase Hasil Validasi dan Respon Guru

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Multimedia interaktif yang sudah divalidasi oleh tiga ahli yaitu ahli media, bahasa, dan ahli materi selanjutnya dilakukan penelitian kelas V SDN Cibungbulang 01 untuk mengetahui respon siswa mengenai multimedia interaktif memakai *lectora inspire* ini, peneliti memberikan angket dengan total 10 pertanyaan yang diisi oleh 23 orang siswa. Hasil respon siswa dan guru terhadap multimedia interaktif memakai *lectora inspire* pada materi bunyi dan sifatnya bisa diketahui dengan memakai perhitungan data kuantitatif sederhana dengan rumus sebagai berikut :

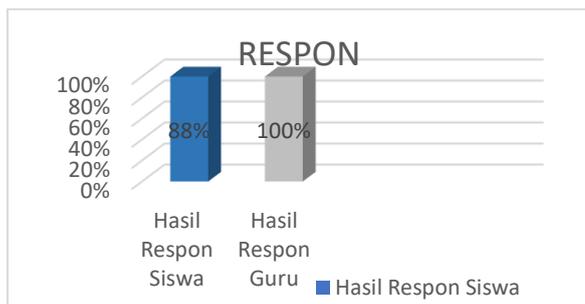
Responden	Total Score	Jumlah score maksimal	Persentase
Ira Nurhakim, S.Pd	50	50	100%

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Analisis data umpan balik siswa yang disajikan pada tabel sebelumnya memperlihatkan bahwa 23 siswa kelas V SDN Cibungbulang 01 sudah terlibat dengan multimedia interaktif yang dibuat menggunakan *Lectora Inspire* pada materi bunyi dan sifatnya. Hasilnya memperlihatkan respon yang sangat

Berdasarkan hasil respon guru terhadap multimedia interaktif memakai *lectora inspire* pada materi bunyi dan sifatnya sesudah dilakukan uji coba memperoleh hasil respon dengan kualifikasi sangat baik. Hal tersebut bisa dilihat dari nilai rata-rata persentase yang diberikan oleh guru sebesar 100%. Nilai tersebut berada diantara 80%-100%, sehingga penggunaan multimedia interaktif memakai *lectora inspire* pada materi bunyi dan sifatnya dinyatakan sudah sangat layak dipakai oleh guru dalam kegiatan pembelajarannya.

GAMBAR 7 Hasil Angket Respon Siswa dan Guru



Berdasarkan data multimedia interaktif membantu siswa belajar dengan lebih mandiri dan memakai 262ultim mudah dipahami. Desain tampilan yang menarik bisa memberikan motivasi tambahan kepada siswa dalam proses pembelajaran, penyajian materi, gambar, video, permainan, audio yang bisa menarik perhatian siswa.

Dengan memakai 262ultimedia interaktif memakai *lectora inspire* pada materi bunyi dan sifatnya dianggap "Sangat Baik" karena bisa memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar secara mandiri.

Pembahasan

Multimedia interaktif ini telah dirancang menggunakan aplikasi *lectora inspire*. Dengan barbantuan multimedia interaktif ini, proses pembelajaran menjadi efektif dengan menyampaikan informasi materi yang dibutuhkan untuk membuat proses pembelajaran yang menarik dan interaktif. Model dalam pengembangan multimedia interaktif memakai *lectora inspire* pada materi bunyi dan sifatnya memakai model *ADDIE*

Penelitian dilaksanakan di SDN Cibungbulang 01 dengan mengemukakan

permasalahan yang ditemukan saat pra-penelitian dimana keterampilan belajar dan guru belum memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran serta penyampaian materi pembelajaran memakai metode ceramah karena keterbatasan waktu dan kurangnya sarana dan prasarana sekolah yang memadai. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang aktif dan siswa kurang minat dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang berdampak terhadap kurang maksimalnya hasil belajar siswa.

Langkah pertama yang dilakukan ialah tahap analisis, dimana multimedia interaktif dikembangkan dengan menganalisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan wali kelas V. Hal tersebut untuk mencari data yang dibutuhkan, selanjutnya dilakukan sebuah pengembangan.

Langkah kedua ialah proses desain, yang diselesaikan dengan membuat desain produk awal dan mengumpulkan berbagai referensi. Produk ini kemudian dirancang dengan desain yang menarik secara visual dan berwarna. Maka, siswa bisa bersemangat mengikuti kegiatan di kelas. Maka, siswa bisa bersemangat mengikuti kegiatan di kelas. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Hana & Ddk : 2023) *lectora inspire* memiliki kelebihan karena pembelajaran menjadi lebih interaktif, mampu memvisualisasikan materi yang abstrak, sama dengan aplikasi lain *lectora*

mampu memakai teks, suara, video, animasi dalam satu kesatuan hal ini akan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran.

Lectora Inspire berfungsi sebagai aplikasi serbaguna yang dirancang untuk menyusun materi pembelajaran dan memfasilitasi pengalaman belajar mandiri. Selain itu, aplikasi ini menonjol sebagai alat pengembangan *e-learning* yang mudah diakses, tidak memerlukan pengetahuan pemrograman yang luas untuk implementasi yang efektif (Devi: 2017).

Tahap selanjutnya ialah tahap pengembangan. Pada tahap ini, produk yang dibuat pada tahap sebelumnya dikonsultasikan dengan para ahli untuk menilai kelayakan multimedia interaktif. Validasi produk melibatkan tiga jenis validator: ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Peran mereka ialah memberikan evaluasi dan umpan balik, memastikan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan memakai *Lectora Inspire* valid dan sesuai untuk proses pembelajaran. Hasil validasi sangat mengesankan; ahli media menilai produk tersebut sebesar 97,3%, mengkategorikannya sebagai "Sangat Sesuai." Ahli bahasa mengikuti dengan score 93,3%, juga menandainya sebagai "Sangat Sesuai," sementara ahli materi menilai produk tersebut sebesar 84%, masih dalam kisaran "Sangat Sesuai".

Langkah selanjutnya ialah tahap implementasi, dimana multimedia interaktif diuji cobakan kepada siswa dalam satu kelas terdiri dari 23 siswa untuk mengetahui tingkat

kelayakannya memakai alat ukur instrumen *pre-test* dan *post-test*. Hasil uji coba menunjukkan bahwa nilai tertinggi *pre-test* dan *post-test* ialah 85, sementara nilai terendah ialah 35 dengan rata – rata nilai sebesar 57,60. Kemudian, pada *post-test* diperoleh siswa dengan nilai tertinggi 100, sementara nilai terendah 80 dengan nilai rata – rata nilai mencapai 89,13. Dari hasil uji coba memperoleh *nilai N-Gain* 0,75. Dari hasil rekapitulasi data di atas, memakai multimedia interaktif memakai *lectora inspire* dinyatakan sangat layak diterapkan di kelas V. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian relevan oleh (Fath : 2023) berdasarkan penelitian, penggunaan multimedia interaktif memakai *lectora inspire* terbukti efektif dan praktis untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Liza& Ddk: 2023) Umpan balik dari siswa mengenai media pembelajaran *Lectora Inspire* untuk kelas lima memperlihatkan persentase yang mengesankan, yaitu 77,21%. Lebih lanjut, sebuah penelitian yang dilakukan oleh David pada tahun 2020 tentang pengembangan media berbasis komputer memakai *Lectora Inspire* untuk mengajarkan subtema lingkungan sosialku yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar kelas tiga menghasilkan *score* 3,75, yang termasuk dalam kategori "praktis".

Respon dari siswa mengenai media pembelajaran *Lectora Inspire* untuk kelas V memperlihatkan persentase yang

mengesankan, yaitu 77,21%. Lebih lanjut, sebuah penelitian yang dilakukan oleh David pada tahun 2020 tentang pengembangan media berbasis komputer memakai *Lectora Inspire* dalam pembelajaran subtema lingkungan sosialku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar menghasilkan score 3,75, yang termasuk dalam kategori "praktis".

Berdasarkan penelitian yang telah di jelaskan diatas, multimedia interaktif menggunakan *lectora inspire* memperoleh hasil yang baik dengan kriteria layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam multimedia interaktif menggunakan *lectora inspire* terdapat teks, gambar, video serta game edukasi yang menarik sehingga dapat menjadikan siswa lebih semangat dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan multimedia interaktif memakai *lectora inspire* pada materi bunyi dan sifatnya yang dilaksanakan di SDN Cibungbulang 01 pada semester Genap tahun ajaran 2025/2026, bisa disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan multimedia interaktif memakai *lectora inspire* pada materi bunyi dan sifatnya menggunakan model *ADDIE* yaitu *Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*. Pada tahap awal dilakukan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi dan wawancara bersama

guru kelas V SDN Cibungbulang 01 terkait kegiatan pembelajaran, khususnya mengenai media pembelajaran yang dipakai. Kemudian membuat desain multimedia interaktif memakai *lectora inspire*. Multimedia interaktif yang sudah dirancang kemudian divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media sebesar 97,3%, ahli bahasa sebesar 93,3%, dan ahli materi sebesar 84%. Dengan demikian, multimedia interaktif memakai *lectora inspire* dinyatakan valid.

2. Multimedia interaktif yang dinyatakan valid kemudian diuji cobakan pada siswa di kelas V SDN Cibungbulang 01 dengan jumlah 23 orang siswa. Hasil uji coba menunjukkan bahwa nilai tertinggi *pre-test* dan *post-test* ialah 85, sementara nilai terendah ialah 35 dengan rata – rata nilai sebesar 57,60. Kemudian, pada *post-test* diperoleh siswa dengan nilai tertinggi 100, sementara nilai terendah 80 dengan nilai rata – rata nilai mencapai 89,13. Dari hasil uji coba memperoleh nilai *N-Gain* 0,75. Dan hasil respon siswa memperoleh persentase sebesar 88,0% dan hasil respon guru sebesar 100%. Dengan demikian, multimedia interaktif memakai *lectora inspire* pada materi bunyi dan sifatnya layak dipakai dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan data diatas, multimedia interaktif menggunakan *lectora inspire* pada materi bunyi dan sifatnya terbukti bisa meningkatkan motivasi belajar, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, J., Maulida, A. T., Fahmi, M. U., & Baroroh, R. U. (2023). Developing Arabic Language Learning Media Based on Lectora Inspire 17 Applications for Junior High School. *Alsinatuna*, 9(1), 41-50.
- Aziz, R., & Prasetya, S. P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Maket 3D Geo grafi Pada Materi Lipatan dan Patahan Pengembangan Media Pembelajaran Maket 3D Pada Materi Lipatan dan Patahan. *Swara Bhumi*, 5(9).
- Batubara, H. H. (2018). Pelatihan e-learning berbasis moodle untuk dosen-dosen universitas islam kalimantan mab banjarmasin. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 1(1), 57-66.
- Dalimunthe, R., & Rohani, R. (2022). Development of Interactive Learning Media Based on Lectora Inspire on Excretion System Materials. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(5).
- Devi Ernita. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas V SD N Kasihan.
- Endah, E. N. S., Sriwijayanti, R. P., & Jannah, F. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Materi Majas Personifikasi Kelas IV SDN Wiroborang 4. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 68-82.
- Fakhrudin, A. R. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Missouri Mathematics Project Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Vii Smp Negeri 6 Singaraja Tahun Ajaran 2022/2023* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Hanafi, M., & Rappang, S. M. (2017). Membangun Profesionalisme Guru Dalam Bingkai Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmu Budaya*, 5(1), 35-45.
- Hana'Fadiyah, M. C., & Susiani, T. S. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dengan Media Lectora Inspire untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn tentang Hak dan Kewajiban pada Siswa Kelas III.
- Irawan, D. B. (2020). Pengembangan Media Berbasis Komputer Lectora Inspire Dalam Pembelajaran Subtema Lingkungan Sosialku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 188-197.
- Liyani, M., & Zohri, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Lectora Inspire Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Fisika Di MAN 1 Sumbawa Barat. *CAHAYA: Journal of Research on Science Education*, 1(2), 88-92.
- Mudinillah, A. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 4(2), 248- 258.
- Pohan, L. H., Simbolon, N., Karo-karo, D., Ananda, L. J., & Ambarita, D. F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Lectora Inspire Pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 4 Kelas V Sdn 016529 Bp. Mandoge Ta 2023/2024. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (Jppi)*, 1(1), 78-97

