

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
LECTORA INSPIRE DALAM PEMBELAJARAN METEMATIKA**



Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

AWAN KURNIAWAN

NPM : 1511050206

Jurusan : Pendidikan Matematika

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H / 2021 M**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
LECTORA INSPIRE DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

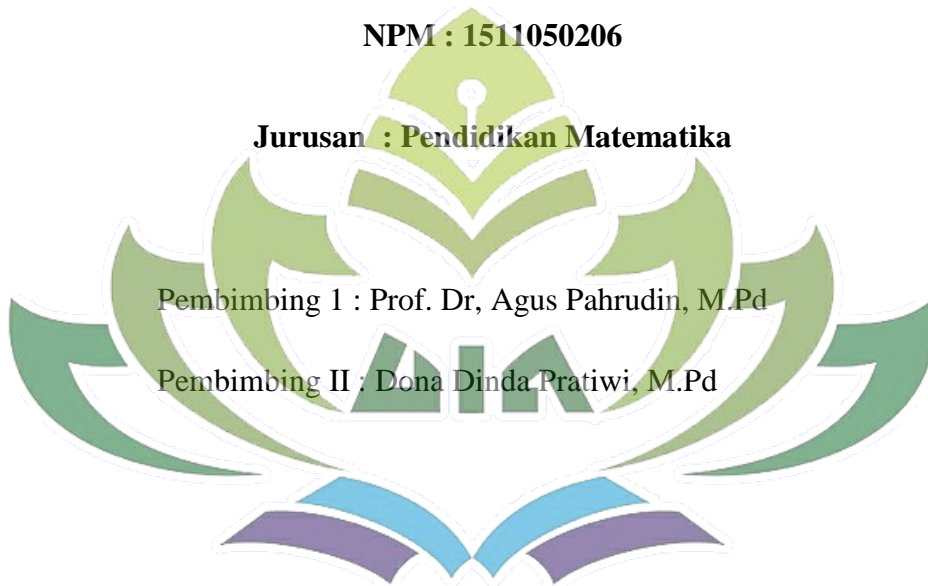
AWAN KURNIAWAN

NPM : 1511050206

Jurusan : Pendidikan Matematika

Pembimbing I : Prof. Dr, Agus Pahrudin, M.Pd

Pembimbing II : Dona Dinda Pratiwi, M.Pd



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H / 2021 M**

ABSTRAK

Ledakan teknologi di abad ke dua puluh satu berdampak cepat. serta memberikan ruang menarik terhadap perkembangan di seluruh sektor kehidupan. Pesatnya perkembangan teknologi mendorong manusia menggunakan teknologi untuk berkembang. Salah satu implementasi teknologi dalam bidang pendidikan adalah realisasi pembelajaran dengan penggunaan ICT (*Information Communication and Technology*) membuat dan mengembangkan media, metode dan materi pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media, respon peserta didik dan pendidik, kemenarikan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* terhadap minat peserta didik pada pembelajaran matematika.

Dalam penelitian ini, prosedur yang digunakan mengacu pada desain pengembangan dengan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pemilihan model pengembangan ini didasarkan pada alasan bahwa tahapan-tahapan dasar desain pengembangan ADDIE sederhana, mudah dipelajari, simpel serta lebih mudah dipraktikan dalam pengembangan media pembelajaran. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket yang diberikan kepada empat orang ahli (dua orang ahli materi dan dua orang ahli media) dilibatkan untuk menilai kelayakan media, 20 peserta didik uji coba kelompok besar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Dihadirkan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* SMP/MTs. (dikaji pertahap seperti apa, kaji secara ringkas); Menurut ahli materi, media, informatika, produk media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* sangat layak digunakan untuk pembelajaran di sekolah; Produk media pembelajaran mendapat respon sangat menarik dan minat belajar peserta didik bertambah baik dari sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: Lingkaran, Multimedia Pembelajaran Interaktif, *Lectora Inspire*, Minat Belajar





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Terhadap Minat Siswa Dalam Pembelajaran Matematika.**

Nama : Awan Kurniawan
NPM : 1511050206
Jurusan : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

PEMBIMBING I

Prof. Agus Pahrudin, M.Pd
NIP. 196408051990031008

PEMBIMBING II

Dona Dinda Pratiwi, M.Pd
NIP. 199004102015032004

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Matematika

Dr. Nanang Supriadi, M.Sc
NIP. 197911282005011005



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS LECTORA INSPIRE TERHADAP MINAT SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA**, disusun oleh: **AWAN KURNIAWAN**, NPM: **1511050206**, Program Studi: **Pendidikan Matematika**, telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: / **5 JULI 2021**, Pukul: **13.00 s/d 14.45 WIB**.

TIM MUNAQASYAH

Ketua : **DR. SAFARI, S.AG., M.SOS.I.**

Sekretaris : **INDAH RESTI AYUNI SURI, M.SI.**

Penguji Utama : **MUJIB, M.PD.**

Penguji Pendamping I : **PROF.DR. AGUS PAHRUDIN, M.PD.**

Penguji Pendamping II : **DONA DINDA PRATIWI, M.Pd**

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



Hj. Nirva Diana, M.Pd

196408281988032002

MOTTO

“Tuntutlah ilmu dan belajarlilah (untuk ilmu) ketenangan dan kehormatan diri, dan bersikaplah rendah hati kepada orang yang mengajar kamu.”

(HR. Al-Thabrani)

“Guru biasa, berbicara. Guru bagus, menerangkan. Guru hebat, mendemonstrasikan. Guru agung, memberi inspirasi.”

(Merry Riana)

“Sukses adalah ketika kita bisa menerima keadaan diri sendiri dan bisa bermanfaat bagi sesama makhluk ciptaan-Nya”

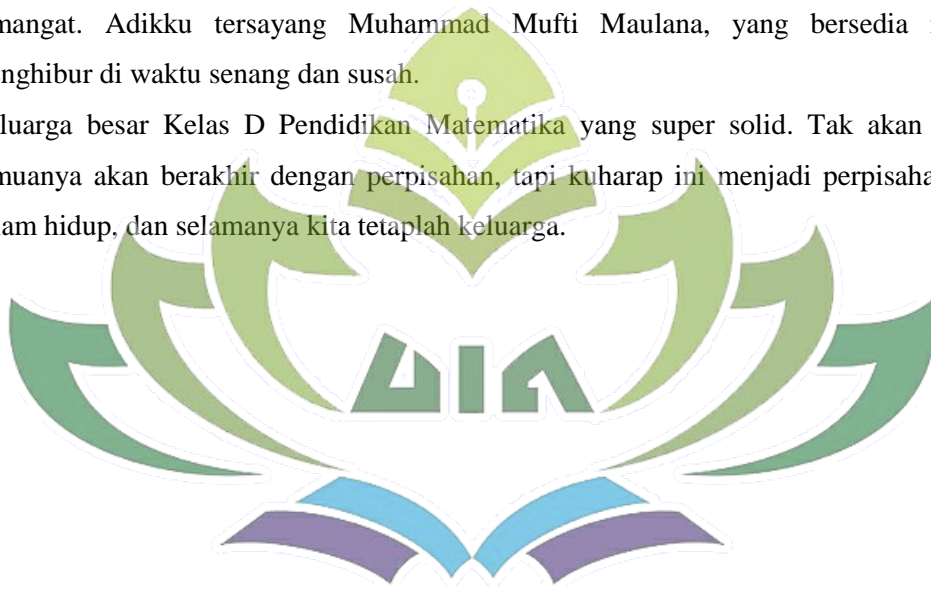
(Penulis)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan kemudahan kepada saya selaku penulis dalam penulisan skripsi. Demikian skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Ayahanda dan Ibunda tercinta, terima kasih banyak untuk do'a yang senantiasa keduanya berikan setiap sujud. Terima kasih untuk kasih sayang, serta dorongan semangat yang selalu terdengar ditelinga yang selalu membangkitkan tidur lelapku. Berjuta kata maaf selalu terucap dari hati yang paling dalam atas tingkah laku anakmu yang tak jarang memicu keresahan hati.
2. Kakakku tercinta Najib Kurniawan, yang tak jarang memberi sedikit motivasi yang membangun semangat. Adikku tersayang Muhammad Mufti Maulana, yang bersedia menemani dan menghibur di waktu senang dan susah.
3. Keluarga besar Kelas D Pendidikan Matematika yang super solid. Tak akan pernah terpikir semuanya akan berakhir dengan perpisahan, tapi kuharap ini menjadi perpisahan paling manis dalam hidup, dan selamanya kita tetapkan keluarga.

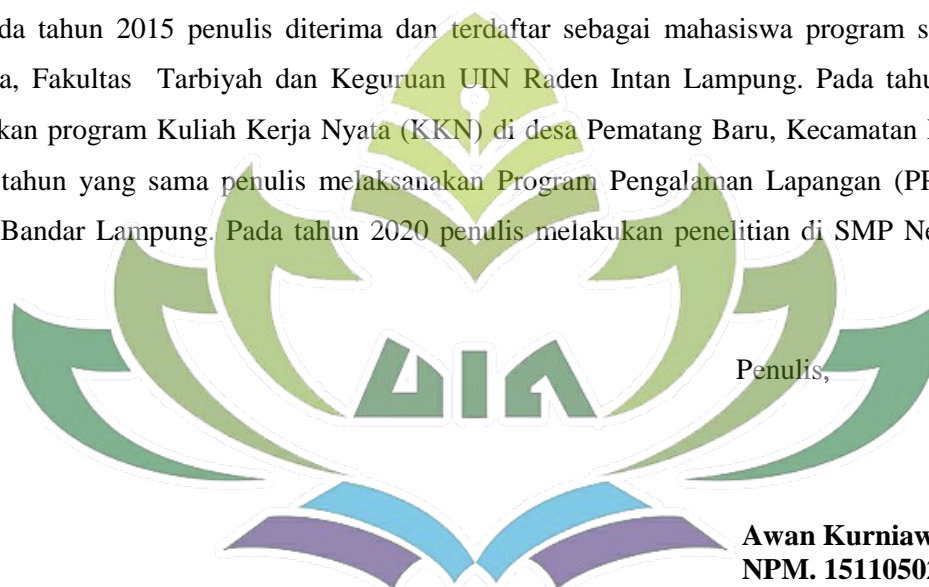


RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 22 Juli 1997, anak kedua dari tiga bersaudara, putra pasangan Bapak Munarto dan Ibu Siti Muntamimah.

Penulis mengawali pendidikan formal pada tahun 2003 di SD Negeri 1 Kampung Baru dan tamat pada tahun 2009. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 8 Bandar Lampung sampai tahun 2012. Pada tahun 2012 juga penulis melanjutkan pendidikannya di SMK Negeri 2 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2015. Selain pendidikan formal, penulis juga menempuh pendidikan keagamaan di TPA Al-Khairiyah Kampung Baru tahun 2005 sampai 2011 dan sempat menempuh pendidikan olahraga di PB. Murni pada tahun 2006 sampai 2009 dan SSB Pelita Bhakti pada tahun 2009 sampai 2012.

Pada tahun 2015 penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Pada tahun 2018 penulis melaksanakan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Pematang Baru, Kecamatan Palas, Kalianda. Dan pada tahun yang sama penulis melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di MTs Al-Muhajirin Bandar Lampung. Pada tahun 2020 penulis melakukan penelitian di SMP Negeri 35 Bandar Lampung.



Penulis,

Awan Kurniawan
NPM. 1511050206

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun sebagai syarat akhir dalam mencapai gelar sarjana pada Jurusan Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Penulis menyadari banyak pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Sehubungan dengan itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Nanang Supriyadi, M.Sc, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung.
3. Prof. Dr. Agus Pahrudin, M.Pd, selaku pembimbing I yang telah banyak membantu, memberi pengarahan, nasihat, serta saran-saran yang bermanfaat.
4. Dona Dinda Pratiwi, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah sangat sabar membantu, memberi saran, dan menjadi pendengar keluhan serta memberikan banyak motivasi yang tak akan terlupa dalam proses penyusunan proposal hingga skripsi ini selesai.
5. Seluruh dosen serta staf Jurusan Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan ilmunya dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala sekolah, Guru serta staf SMP Negeri 35 Bandar Lampung yang telah membantu dalam proses penelitian.
7. Galuh Wahyu Pramana, M.Pd, selaku guru matematika SMP Negeri 35 yang telah banyak membantu dalam proses penelitian.
8. Seluruh keluarga besarku yang telah membantu dengan sabarnya dan mendo'akan yang terbaik untuk penulis.
9. Sahabat-sahabat terbaik Matematika Kelas D 2015 serta semua sahabat-sahabat perjuangan yang tak bisa disebutkan satu persatu disini, yang telah memberikan waktu luang bersama serta mengukir kenangan indah yang tak pernah terlupa.
10. Almamaterku, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Penulis hanya dapat berdo'a semoga amal dari bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. *Aamiin Ya Robbal Alamiin*. Semoga skripsi ini membawa dan memberikan manfaat bagi dunia pendidikan.

Bandar Lampung, Juli 2021

Penulis,

Awan Kurniawan
NPM. 1511050206



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
PENGESAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan penelitian	9
E. Produk Yang Diharapkan.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN TEORI.....	11
A. Konsep Pengembangan Model.....	11
1. Definisi Pengembangan.....	11
2. Lingkup Penelitian dan Pengembangan	12
B. Acuan Teoritik.....	13
1. Media Pembelajaran	13
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
b. Ciri-ciri Media Pembelajaran	16
c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	16
d. Jenis-jenis Media Pembelajaran	18
2. Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	19
3. <i>Lectora Inspire</i>	20
a. Pengertian <i>Lectora Inspire</i>	20
b. Karakteristik <i>Lectora Inspire</i>	22
c. Kelebihan <i>Lectora Inspire</i>	22
d. Mengenal Lembar Kerja <i>Lectora Inspire</i>	24
C. Penelitian Yang Relevan	30
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Tempat dan Waktu Penelitian	33
1. Tempat Penelitian.....	33
2. Waktu Penelitian	33
B. Karakteristik Sasaran Penelitian.....	33

C. Pendekatan dan Metode Penelitian	33
1. Pendekatan Penelitian	33
2. Metode Penelitian.....	34
D. Langkah-langkah Pengembangan Model ADDIE.....	36
1. Analisis	36
2. Tahap Perencanaan (<i>Design</i>).....	36
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	37
4. Implementasi	37
5. Evaluasi	38
E. Instrumen Pengumpulan Data	38
1. Lembar Validasi	38
2. Angket.....	40
3. Pedoman Wawancara	41
F. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data.....	41
1. Teknik Pengumpulan Data	41
a. Interview.....	41
b. Angket	42
2. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan	47
B. Kelayakan Model	47
1. Analisis.....	47
2. Tahap Design.....	52
3. Development	58
4. Implementasi	73
5. Evaluation.....	74
C. Pembahasan.....	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	82
B. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN.....

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Acuan Penilaian Validasi	25
Tabel 3.2	Pengonversian Skor Menjadi Pertanyaan Penilaian.....	28
Tabel 3.3	Pengonversian Skor Penilaian Kelayakan dan Kemenarikan Media	29
Tabel 3.4	Skor Penilaian Pilihan Jawaban	30
Tabel 3.5	Kriteria Uji Kemenarikan dan Kemudahan.....	30
Tabel 3.6	Interprestasi Indeks Korelasi Product Moment.....	31
Tabel 4.1	Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	34
Tabel 4.2	Hasil Validasi Pertama Ahli Materi Tahap 1	40
Tabel 4.3	Saran Perbaikan Validasi Ahli Materi Tahap 1.....	42
Tabel 4.4	Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2	42
Tabel 4.5	Hasil Validasi Pertama Ahli Media Tahap 1.....	44
Tabel 4.6	Saran Perbaikan Validasi Ahli Media Tahap	45
Tabel 4.7	Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2.....	45
Tabel 4.8	Hasil Validasi Ahli Informatika Tahap 1	47
Tabel 4.9	Hasil Validasi Ahli Informatika Tahap 2	48
Tabel 4.10	Hasil Pengukuran Minat Awal dan Akhir Peserta Didik	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Shorcut Lectora Inspire	13
Gambar 2.2	Tampilan Awal Lectora Inspire.....	14
Gambar 2.3	Tampilan Lembar Kerja Lectora Inspire	14
Gambar 2.4	Tampilan Menu File	15
Gambar 2.5	Tampilan Menu Home.....	15
Gambar 2.6	Tampilan Menu Desain	15
Gambar 2.7	Tampilan Menu Insert	15
Gambar 2.8	Tampilan Menu Test dan Survey	16
Gambar 2.9	Tampilan Menu Tools	16
Gambar 2.10	Tampilan Menu View.....	16
Gambar 2.11	Tampilan Menu Propertise	16
Gambar 2.12	Tampilan Antarmuka Lectora Inspire	17
Gambar 3.1	Model Pengembangan ADDIE.....	24
Gambar 4.1	Tampilan Awal	36
Gambar 4.2	Menu Utama	37
Gambar 4.3	Menu Awal Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti.....	37
Gambar 4.4	Menu Kompetensi Inti.....	38
Gambar 4.5	Menu Kompetensi Dasar	38
Gambar 4.6	Menu Halaman Awal Materi.....	39
Gambar 4.7	Evaluasi	39
Gambar 4.8	Presentase Validasi Pertama Ahli Materi	41
Gambar 4.9	Presentase Validasi Kedua Ahli Materi.....	43
Gambar 4.10	Presentase Validasi Pertama Ahli Media	44
Gambar 4.11	Presentase Validasi Kedua Ahli Media.....	46
Gambar 4.12	Presentase Validasi Pertama Ahli Informatika.....	48
Gambar 4.13	Presentase Validasi Kedua Ahli Informatika	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Data Hasil Wawancara	60
Lampiran 2	Kisi-Kisi Angket Minat Belajar	61
Lampiran 3	Angket Minat Belajar	62
Lampiran 4	Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1	64
Lampiran 5	Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2	65
Lampiran 6	Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1	66
Lampiran 7	Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2	67
Lampiran 8	Hasil Validasi Ahli Informatika Tahap 1	68
Lampiran 9	Hasil Validasi Ahli Informatika Tahap 2	69
Lampiran 10	Hasil Angket Minat Awal	70
Lampiran 11	Hasil Angket Minat Akhir	73
Lampiran 12	Tampilan Media Pembelajaran	76
Lampiran 13	Foto Dokumentasi	82



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses timbal balik antara pendidik dan siswa, dengan melibatkan berbagai faktor pendidikan lain diselenggarakan untuk mencapai tujuan pendidikan, dengan senantiasa didasari oleh nilai-nilai tertentu, dimana nilai-nilai tersebut disebut sebagai dasar pendidikan.¹

Untuk menunjang materi yang ada disekolah, peserta didik memerlukan bahan ajar inovasi sesuai perkembangan teknologi untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Agar tetap berada dalam kompetisi global, setiap orang dituntut memiliki kompetensi dan keterampilan yang unggul. Peran pengetahuan ilmiah dan teknologi diperlukan di era global ini untuk meningkatkan daya saing dan kemakmuran suatu bangsa di lingkungan internasional.²

Sebagaimana Allah SWT firman-Nya dalam QS. AL-Kahfi ayat 66 sebagai berikut:

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَ مِنَّمَا عَلَّمْتَ رَسُولًا ۖ ٦٦

Artinya: *Musa berkata kepada Khidir “Bolehkan aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu.”*³

Ayat diatas menjelaskan bahwa sekolah merupakan pendidikan formal yang dijadikan sebagai pencetak generasi bangsa yang perlu untuk diikuti oleh seluruh masyarakat. Sekolah adalah suatu lembaga pendidikan formal serta secara sistematis merencanakan bermacam-macam lingkungan.⁴ Kurikulum memiliki peranan penting dalam proses pendidikan.⁵ Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.⁶ Kurikulum sebagai alat dan pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan harus dikembangkan secara dinamis sesuai dengan perubahan dan tuntutan yang terjadi di masyarakat.⁷ Belajar merupakan kebutuhan dasar bagi manusia yang berkembang yang juga dapat diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan yang baru, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁸

Firman Allah SWT dalam surat An-Nahl ayat 43 berbunyi:

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رَجَالًا نُوحِي إِلَيْهِمْ فَسَلُّوا أَهْلَ الْأَدْغَرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ ٤٣

¹ Hamndani Hamid. Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia. (Bandung: Pustaka Setia, 2013). h. 34.

² A Pahrudin and others, ‘Jurnal Pendidikan IPA Indonesia THE ANALYSIS OF PRE-SERVICE PHYSICS TEACHERS IN SCIENTIFIC LITERACY’, 8.1, 52–62 <<https://doi.org/10.15294/jpii.v8i1.15728>>.

³ Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahan*, (Jakarta, 2004) h.593.

⁴ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009),h.3..

⁵ Ismail Suardi Wekke, Ridha Windi Astuti, “Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah: Implementasi “. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol.2 No.1 (2017) ,h.33.

⁶ Imas Kurinasih dan Berlian Sani. Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan. (Surabaya: Kata Pena, 2014). h. 3.

⁷ Agus Pahrudin dan Dona Dinda Pratiwi, *Pendekatan Saintifik Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Dan Dampaknya Terhadap Kualitas Proses Dan Hasil Pembelajaran Pada MAN Di Provinsi Lampung*, (Lampung: Pustaka Ali Imron, 2019), h. 2

⁸ Slameto. Belajar dan faktor yang mempengaruhinya. (Jakarta; Rineka Cipta, 2017),. h.3.

*Artinya: Dan Kami tidak mengutus sebelum kamu, kecuali orang-orang lelaki yang kami beri wahyu kepada mereka; Maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui.*⁹

Ayat tersebut menjelaskan bahwa manusia yang di berikan Allah SWT kemampuan berpikir yang lebih daripada makhluk yang lainnya, maka diwajibkan untuk terus belajar agar dapat menggali potensi yang ada. Kegiatan pembelajaran diawali dengan eksplorasi konsep yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan gagasan sesuai dengan pengetahuan awal yang mereka miliki. Siswa diberi kesempatan untuk mencari sendiri jawaban permasalahan yang diberikan dan hal lain yang berkaitan dengan pengamatan dan pengalaman.

Salah satu implementasi teknologi dalam bidang pendidikan adalah realisasi pembelajaran dengan penggunaan ICT (*Information Communication and Technology*) membuat dan mengembangkan media, metode dan materi pembelajaran yang menarik.¹⁰ Upaya perwujudan pembelajaran berupa penggunaan personal computer serta perangkat pendukung lainnya agar dapat meningkatkan keefektifan dalam proses pembelajaran sehingga kualitas pendidikan menjadi lebih baik.¹¹

Penggunaan sains dan teknologi oleh manusia diuji di sisi Islam sesuai dengan Al-Qur'an tentang teknologi yang secara eksplisit menjelaskan dan mengintruksikan orang untuk mengetahui dan menggunakan apa yang ada di alam. Al-Qur'an berisi tidak hanya aturan hidup sebagai pemimpin umat Islam, tetapi juga banyak pengetahuan atau informasi yang dapat dikaji secara hirarkis.¹²

Firman Allah SWT pada Surat Al Jatyiah ayat ke 13 berbunyi :

وَسَخَّرَ لَكُم مَّا فِي السَّمَوَاتِ وَمَا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا مِّنْهُ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ ١٣

*Artinya: dan Dia telah menundukkan untukmu apa yang di langit dan apa yang di bumi semuanya, (sebagai rahmat) daripada-Nya. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang berfikir.*¹³

Pemanfaatan ICT yang saat ini berkembang dalam proses pembelajaran salah satunya adalah media berupa multimedia pembelajaran yang bersifat interaktif. Multimedia pembelajaran mempunyai keunggulan dibandingkan media lain, hal ini karena penggabungan seutuhnya teknologi komputer dari multimedia pembelajaran, audio serta video yang dikombinasikan dengan baik

⁹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Jakarta,2004) h.433

¹⁰ Rahma Diani and M Ridho Syarlisjswan, 'WEB-ENHANCED COURSE BASED ON PROBLEM-BASED LEARNING (PBL): DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA FOR BASIC PHYSICS II', 07.01 (1832), 105–16 <<https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v7i1.2849>>.

¹¹ Johannes S. Sahlin, Antony Tsertsidis dan M. Sirajul Islam, "*Usages and Impacts of The Integration of Information and Communication Technologies (ICTs) in Elementary Classrooms : Case Study of Swedish Municipality Schools .*" *Interactive Learning Environments* , (2016), h. 1.

¹² Irwandani Irwandani and others, 'Modul Digital Interaktif Berbasis Articulate Studio ' 13 : Pengembangan Pada Materi Gerak Melingkar Kelas X Pendidikan Merupakan Investasi Penting Dan Memiliki Peranan Strategis Yang Berkualitas (Ayudia , 2014 ; Nurul Berkorelasi Pada Semakin Tingginya Capaian Kualitas Sumber Daya Manusia (Krismiyati , 2017). Membuat Keputusan Untuk Terus Berinovasi Dalam Pembelajaran Merupakan Pilihan Yang Harus Dipilih Oleh Pendidik (Asyhari & Kualitas Pendidikan Dan Peningkatan Bidang Ilmu Yang Penting Untuk dikuasai . Dipelajari (Fathurohman , 2014 ; P , ' 1862 <<https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v6i2.1862>>.

¹³ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Jakarta,2004), h. 561.

sehingga dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap informasi yang disampaikan.¹⁴ Interaktif artinya ada balikan yang diberikan oleh media kepada siswa yang memberikan perintah kepada media yang digunakan.¹⁵ Multimedia dapat dikemas dan dioptimalkan fungsinya untuk meningkatkan kemampuan siswa jika dikombinasikan dengan model pembelajaran yang tepat.¹⁶

Siswa membutuhkan media pembelajaran inovatif, baru serta dapat menjangkau kedalaman materi. *Software* yang mendukung untuk pembuatan multimedia interaktif salah satunya ialah *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* adalah sebuah *authoring tool* yang dapat digunakan dalam membuat multimedia interaktif berbasis audio-visual, *software* pengembangan yang digunakan untuk belajar berbasis elektronik (*e-learning*).¹⁷

Perbedaan *software lectora inspire* dengan yang lain adalah *lectora inspire* dapat menyusun materi pembelajaran serta terdapat gambar, animasi, karakter animasi yang dapat digunakan langsung karena disediakan template yang dapat dengan mudah diaplikasikan, terdapat *software* pendukung yang terinstal otomatis ketika menginstal aplikasi *lectora*, seperti *flypaper*, *camtasia* dan *snagit*, dapat digunakan untuk menggabungkan *flash*, *video*, gambar ataupun *screen capture*. *Lectora inspire* memiliki menu-menu pada program seperti *chapter*, *section*, *page*, lalu *insert* berbagai fasilitas dalam *Lectora* (*insert image*, *insert audio*, animasi dan lain-lain). *Lectora inspire* menyediakan 8 tipe pertanyaan yang mudah diterapkan disertai skor di akhir evaluasi dan terakhir publish.¹⁸

Berdasarkan angket pada pra penelitian diperoleh data dari 81 siswa di SMPN 35 Bandar Lampung bahwa dalam memahami materi matematika siswa merasa kesulitan dalam proses pembelajaran karena pendidik cenderung menggunakan media yang sederhana. Minimnya penggunaan media pembelajaran lain seperti penggunaan multimedia interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang bervariasi dan membosankan, sehingga perlu menggunakan media pembelajaran yang baru yang bersifat menarik, interaktif serta mudah dimengerti.

Berdasarkan angket tanggapan siswa yang telah disebarkan kepada 81 siswa, sejumlah 32 siswa berpendapat sumber belajar yang digunakan berupa buku paket perpustakaan tanpa menggunakan media pembelajaran, sebanyak 49 siswa berpendapat mereka jarang mendapatkan suatu media berupa *software*, sebanyak 74 siswa berpendapat media berupa *software* dapat mempermudah pemahaman materi dan sebanyak 81 siswa belum pernah menggunakan media pembelajaran matematika dalam bentuk multimedia berupa aplikasi *lectora inspire*.

Hasil analisis beberapa indikator angket tersebut, *software* yang digunakan sebagai media pembelajaran seperti *lectora inspire* diperlukan dalam proses pembelajaran. Wawancara pendidik mata pelajaran matematika memberikan informasi bahwa dalam proses pembelajaran minat belajar siswa pada saat belajar matematika masih kurang. Pendidik menyatakan penggunaan multimedia pembelajaran seperti power point, video pembelajaran yang ditampilkan menggunakan LCD didepan

¹⁴ Irwandani and others.

¹⁵ Ratih Wulandari, Herawati Susilo, and Dedi Kuswandi, 'PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERMUATAN GAME EDUKASI UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR', 1024–29.

¹⁶ Dwi Septiana Sari dan Kristian Handoyo Sugiyarto, "Pengembangan Multimedia Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, V1 No.2 (2015), h. 154.

¹⁷ Sigit Prasetyo, 'Pengembangan Media Lectora Inspire Dalam Pembelajaran Sains Di Madrasah Ibtidaiyah', IV.2.

¹⁸ S- Pendidikan Teknik Elektro and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Perakayasaan Sistem Radio Dan Televisi Untuk Smk Negeri 5 Surabaya Asri Rachmawati Nurhayati Abstrak', 413–19.

kelas sudah digunakan. Namun karena pembelajaran masih berpusat pada pendidik dalam menjelaskan serta keterbatasan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran, peserta terkesan belajar monoton serta jenuh sehingga kurang termotivasi dan konsentrasi. Pendidik juga belum menemukan multimedia interaktif yang sesuai khususnya pada materi matematika yang bersifat teori dan abstrak.

Telah dilakukan penelitian-penelitian sebelumnya terkait multimedia pembelajaran interaktif *lectora inspire*. Inggrid Ayu Putri, Siswoyo, dan Widyaningrum Indasari dengan hasil pengembangannya berupa media pembelajaran *lectora inspire* untuk pembelajaran mandiri yang dipublikasikan dalam format *Single File Executable (exe)*. Norma Dewi Salikhah, Ardhin Primadewi dan Muis Sad Iman dengan hasil pengembangannya berupa media pembelajaran interaktif *lectora inspire* yang dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri. Mega Astutik dan Puput Wanarti Rusimamto dengan hasil pengembangannya berupa MERAPI (media pembelajaran berbantuan *software lectors inspire*). Roza Linda, Erviyanni, Asmadi M. Noer, Nur Azlina Oktavianti dan Novia Sellyna dengan hasil pengembangannya berupa multimedia pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* pada mata pelajaran kimia dengan pokok materi laju reaksi dan penelitian yang dilakukan Yoto, Zulkardi dan Ketang Wiyono dengan hasil pengembangannya berupa multimedia interaktif pembelajaran teori kinetik gas dengan menggunakan *Lectora Inspire*.

Perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti terhadap penelitian sebelumnya adalah penelitian ini dikembangkan pada pembelajaran matematika dengan meninjau minat siswa terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan *Lectora Inspire* yang menjawab kebutuhan pendidik saat pra penelitian yaitu pendidik belum menemukan multimedia yang tepat dalam pembelajaran berbasis TIK.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti bermaksud untuk mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis *Lectora Inspire*. Peneliti pengembangan ini berjudul “**Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Terhadap Minat Siswa Dalam Pembelajaran Matematika**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi:

1. Kurangnya penggunaan dan pengembangan multimedia pembelajaran yang inovatif dan menarik.
2. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas.
3. Belum adanya pengembangan multimedia pembelajaran interaktif secara menarik dan efektif seperti *Lectora Inspire*.
4. Bahan ajar yang digunakan masih dalam bentuk buku (hand out) sehingga sumber belajar kurang bervariasi.
5. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik dalam menjelaskan serta keterbatasan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* terhadap minat siswa dalam pembelajaran matematika?
2. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* terhadap pembelajaran matematika?

3. Bagaimana kemenarikan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* terhadap minat siswa dalam pembelajaran matematika?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang dikemukakan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* terhadap minat siswa pada pembelajaran matematika.
2. Kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* terhadap pembelajaran matematika.
3. Kemenarikan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* terhadap minat dalam pembelajaran matematika.

E. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini terlaksana, peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak,

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian dapat mendukung teori sebelumnya bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* sebagai sistem pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat memvisualisasikan materi abstrak menjadi lebih kongkret sehingga dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti

Digunakan sebagai pengalaman menulis karya ilmiah dalam pendidikan matematika sehingga dapat menambah pengetahuan khususnya untuk menambah semangat belajar siswa setelah diterapkannya multimedia pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada pembelajaran matematika.

- b. Bagi Pendidik

Sebagai sarana dan referensi media pembelajaran menggunakan internet.

- c. Bagi Siswa

Memperoleh pengalaman dalam belajar yang berbeda berupa pembelajaran dengan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* sebagai alternative pembelajaran matematika.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Pengembangan Model

1. Definisi Pengembangan

Secara umum model dimaknai sebagai objek atau konsep yang digunakan untuk merepresentasikan sesuatu hal. Pemahaman model dalam penelitian mengacu pada definisi yang diungkapkan oleh Miarso bahwa model adalah representasi suatu proses dalam bentuk grafis atau naratif dengan menunjukkan unsur-unsur utama serta strukturnya.¹⁹ Secara sederhana penelitian dan pengembangan di definisikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan atau menghasilkan produk unggulan yang didahului dengan penelitian pendahuluan sebelum produk dikembangkan.²⁰

2. Lingkup Penelitian dan Pengembangan

Ruang lingkup penelitian dan pengembangan adalah:

- a. *The study of the process and impact of specific design and development effort.* Penelitian tentang proses dan dampak dari produk yang dihasilkan dari perencanaan dan penelitian pengembangan.
- b. *The study of the design and development process as whole, or of particular process component.* Penelitian tentang perancangan (*desain*) dan proses pengembangan secara keseluruhan, atau komponen dari sebagian proses.²¹

B. Acuan Teoritik

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar.²² Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.²³ Media pembelajaran berasal dari dua kata yakni media dan pembelajaran. Istilah media yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) adalah suatu bentuk dan saluran untuk proses transmisi informasi. Menurut Olson media merupakan medium sebagai teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan informasi melalui rangsangan indra disertai dengan penstrukturan informasi.²⁴ Media bertugas membawa informasi berupa pembelajaran dari narasumber menuju audiens. Menurut Criticos media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Media adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran cenderung diartikan

¹⁹ Yuberti, "Penelitian dan Pengembangan yang Belum Diminati dan Perspektifnya", Kompilasi Artikel 30 April 2016, h. 18

²⁰ *Ibid.*, h. 13

²¹ *Ibid.*, h. 31.

²² m Agus Kastiyawan, Yusak Hudiyono, And M Rusydi Ahmad, 'Pengembangan Media Levidio Storyboard Dalam Pembelajaran Menulis Teks Ulasan Film / Drama Pada Siswa Kelas XI SMK', 3, 15-30.

²³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta : Rajawali Pers, 2018), h. 3.

²⁴ Yusuf hadi Miarso, *Menyemai benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana,2015), h. 392.

sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²⁵

Pembelajaran merupakan terjemahan kata dari “*instruction*”, pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Teori Gestalt memandang belajar adalah proses yang didasarkan pemahaman (*insight*).²⁶ Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang interaksi komunikasi antara sumber belajar, pendidik dan siswa dan komponen lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.²⁷ Istilah pembelajaran digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan serta yang pelaksanaannya terkendali.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha 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 oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²⁸

Kebutuhan di sekolah untuk memanfaatkan teknologi pembelajaran sebagai bagian dari upaya reformasi pembelajaran. Perkembangan teknologi canggih dianggap sebagai alat dan media pembelajaran yang sangat penting dan strategis untuk mencapai tujuan reformasi pembelajaran, termasuk dalam mengembangkan penguasaan saintek.²⁹ Media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.³⁰ Menurut Critocos, media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator ke komunikan. Berdasarkan definisi tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran.

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu atau software yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran agar interaksi, komunikasi, edukasi antara pendidik dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna sehingga memudahkan pendidik menyampaikan materi kepada siswa dan sebaliknya, memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran.

b. Ciri-ciri media Pembelajaran

Rudy Bretz mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok yaitu suara, visual dan gerak. Gerlach dan Ely juga mengemukakan tiga ciri media yaitu merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin pendidik tidak mampu (kurang efisien) melakukannya.

²⁵ Abdy Windiartha, ‘PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS ADOBE FLASH PLAYER’, 13, 68–88.

²⁶ Sumarsih dan Mukminan, “ Pengembangan Multimedia Akuntansi Biaya Metode Harga Pokok Pesanan Bagi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Akuntansi UNY,” Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, V3 No. 1 (2017), h. 94.

²⁷ Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi “Mengembangkan Profesional Guru” (Jakarta : Rajawali Pers, 2015), h.16

²⁸ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, ayat 1.

²⁹ *Ibid.*, h. 176.

³⁰ Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, op. cit., h. 60.

- 1) Ciri *fiksatif*, menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek.
- 2) Ciri *manipulative*, transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena memiliki ciri manipulatif.
- 3) Ciri *distributive*, memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.³¹

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hamalik pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

2) Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.³²

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton, adalah sebagai berikut: (1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih standar, (2) pembelajaran dapat lebih menarik, (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, (4) waktu melaksanakan pembelajaran dapat diperpendek, (5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, (6) proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan,

³¹ Azhar Arsyad, *Op. Cit.*, h. 15 – 17.

³² *Ibid.*, h. 19-20.

(7) sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, (8) peran guru mengalami perubahan ke arah yang positif.³³

Berdasarkan beberapa fungsi media oleh para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media yang baik akan membangkitkan motivasi, minat dan rangsangan belajar karena media memiliki fungsi untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan dapat menggugah emosi dan sikap siswa dalam memahami dan mengingat informasi dan mempertinggi perhatian siswa.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media diklasifikasi dalam lima kelompok, yaitu (1) media berbasis manusia (guru, tutor dan lain-lain), (2) media berbasis cetak, (3) media berbasis visual (gambar, grafik, slide), (4) media berbasis audio visual (televisi, film, video), (5) media berbasis komputer (pembelajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*). Salah satu ciri dari media ini bahwa ia membawa pesan kepada penerima. Sebagian diantaranya memproses pesan atau informasi yang diungkapkan oleh siswa dengan media ini akan tercipta lingkungan belajar yang interaktif.³⁴

Menurut Haney dan Ullmer ada 3 kategori utama berbagai bentuk media pembelajaran yaitu (1) media yang mampu menyajikan informasi (media penyaji) yang dapat dikelompokkan menjadi media grafis, cetak, gambar diam, proyeksi diam audio, audio visual, film, televisi dan multimedia, oleh sebab itu disebut media penyaji, (2) media objek yaitu media tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya seperti ukuran, berat, bentuk, susunan, warna dan fungsinya, (3) media interaktif, karakteristik terpenting ini ialah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi selama proses pembelajaran, dan oleh sebab itu disebut media interaktif.³⁵

Berdasarkan beberapa jenis media pembelajaran di atas peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang paling tepat untuk proses pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang menggabungkan beberapa jenis media pembelajaran dan siswa dapat memberi respon pada proses pembelajaran.

2. Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia interaktif merupakan penggunaan berbagai jenis data (teks, suara, grafik, video dan animasi) dan elemen interaktif.³⁶ Interaktif artinya ada balikan yang diberikan oleh media kepada siswa yang memberikan perintah kepada media yang digunakan. Multimedia dapat dikemas dan dioptimalkan fungsinya untuk meningkatkan kemampuan siswa jika dikombinasikan dengan model pembelajaran yang tepat.³⁷ Multimedia pembelajaran interaktif dapat diartikan

³³ Azhar Arsyad., *Op.Cit.*, h. 20-21.

³⁴ Azhar Arsyad., *op.cit.*, h. 38.

³⁵ Yusufhadi Miarso, *op. cit.*, h. 396.

³⁶ Sandy Syahrowardi and A Handjoko Permana, 'Desain Handout Multimedia Menggunakan 3D Pageflip Professional Untuk Media Pembelajaran Pada Sistem Android', 2, 89-96.

³⁷ Dwi Septiana Sari dan Kristian Handoyo Sugiyarto, "Pengembangan Multimedia Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, V.1 No. 2 (2015), h. 154.

sebagai program aplikasi (software) yang terdiri dari berbagai unsur media seperti teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan interaktif untuk keperluan pembelajaran.³⁸

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Manfaat media pembelajaran interaktif dibandingkan dengan media pembelajaran lain yaitu:

- a. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata. Dengan bantuan multimedia maka dapat ditampilkan benda-benda seperti bakteri, elektron dan lain-lain, dengan demikian benda-benda tersebut akan mudah dipahami oleh siswa.
- b. Memperkecil benda yang sangat besar, yang tidak mungkin dihadirkan di sekolah. Dengan demikian kita dapat menyajikan benda-benda seperti gedung, gunung, candi, rumah dan lain-lain. Sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara riil melalui gambar, movie atau animasi.
- c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat. Adanya kemampuan ini maka guru dapat menyajikan melalui gambar animasi atau movie tentang susunan atom, sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, arah cahaya pada alat-alat optik, beredarnya planet-planet berkembangnya bunga dan lain-lain.
- d. Menyajikan suatu benda atau peristiwa yang jauh, melalui multimedia maka guru dapat menghadirkan objek-objek seperti planet, bulan, bintang, salju ke dalam ruang kelas.
- e. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya. Dengan kemampuan ini maka guru dapat menyajikan peristiwa-peristiwa yang berbahaya seperti ledakan bom, peluncuran roket, letusan gunung berapi, kebakaran, binatang buas, racun dan lain-lain.
- f. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa. Dengan kemampuan ini maka pembelajaran dapat berlangsung secara menarik dan meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa³⁹

Ciri-ciri media pembelajaran interaktif yang baik adalah media yang dirancang berdasarkan prinsip-prinsip yang benar. Richard E. Mayer dalam hasil penelitiannya menyebutkan beberapa prinsip pengembangan desain media pembelajaran interaktif sebagai berikut: 1) Prinsip Multimedia (keragaman media), 2) Prinsip Keterdekatan Ruang (Keeratan hubunganteks dan gambar), 3) Prinsip Keterdekatan Waktu (Menyederhanakan tampilan materi), 4) Prinsip Koherensi (menyingkirkan media tambahan yang tidak terkait dengan materi), 5) Prinsip Modalitas (tata letak teks dan gambar lebih mudah dipahami), 6) Prinsip Redundansi (penguatan), 7) Prinsip Perbedaan Individual (Materi disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang berpengetahuan rendah (Richard E. mayer, 2009).⁴⁰

Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer (perancang multimedia) agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (user). Didalam multimedia interaktif ini terjadi hubungan antara manusia (sebagai user / pengguna produk) dan komputer (software / produk dalam bentuk CD) yang diharapkan memiliki hubungan dua arah / timbal balik antara software dengan user-nya. Karakteristik multimedia pembelajaran interaktif adalah: (1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual, (2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna,

³⁸Adi Pratomo dan Agus Irawan, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis WEB Menggunakan Metode Hannafin dan Peck, *Jurnal Positif Tahun I No 1 November 2015*, h. 3

³⁹Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, op. cit., h. 103.

⁴⁰Hamdan Husein Batubara, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Operasi Bilangan Bulat, *Jurnal Madrasah Obtdaiyah Vol. 1 No. 1 Oktober 2015*, h. 4

(3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.⁴¹

3. *Lectora Inspire*

a. Pengertian *Lectora Inspire*

Lectora inspire merupakan sebuah *authoring tool* untuk pengembangan konten *e-learning* atau pengembangan pembelajaran berbasis elektronik yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation. Pendirinya adalah Timothy D. Loudermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika pada tahun 1999. Tahun 2011, *Lectora* memperoleh 5 penghargaan dalam bidang produk *e-Learning inovatif*, *Authoring Tool*, *tool presentasi terbaik*, dan *teknologi e-learning terbaik*. *Lectora* digunakan untuk membuat kursus pelatihan secara daring, penilaian, dan presentasi. Hal ini juga bisa digunakan untuk konversi dari presentasi Microsoft Power Point dalam konten *e-learning*. *Lectora inspire* mampu membuat kursus secara daring dengan cepat dan sederhana.

Menurut Wikipedia Indonesia, *lectora* adalah perangkat lunak *authoring tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation. *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. Keunggulan *lectora inspire* sangat user friendly “mudah digunakan” dalam pembuatan media pembelajaran. Dengan menggunakan program aplikasi *Lectora inspire* kita dapat menggunakannya dalam menyiapkan bahan ajar yang berhubungan dengan materi gerbang logika dasar. *Lectora inspire* dari awal software ini diciptakan memang untuk kebutuhan *e-learning*. *Lectora inspire* dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran baik secara online maupun offline yang dapat dibuat dengan cepat dan mudah. *Lectora inspire* dapat digunakan untuk menggabungkan flash, merekam video, menggabungkan gambar, dan screen capture.⁴²

Konten yang dikembangkan dengan perangkat lunak *Lectora* dapat dipublikasikan ke berbagai format seperti HTML (*Hyper Text Mark up Language*), *Single file*, *Executable*, dan *CD-ROM*. Konten *lectora* ini kompatibel dengan standart industri *e-learning*, seperti SCORM (*Sharable Content Object Reference Model*) dan AICC (*Airline Industry CBT Committee*). *Lectora* juga kompatibel dengan standar berbasis LMS (*Learning Management System*). *Lectora* memungkinkan pengguna untuk membuat tes dan survei menggunakan kombinasi benar atau salah, pilihan ganda, pencocokan, *drag and drop*, esai, dan format jawaban singkat. Pengguna dapat memasukan jawaban objek pengetahuan dengan *Action Palette* untuk membuat skenario pembelajaran bercabang untuk belajar adaptif. *Lectora* memiliki satu set alat otomatis, termasuk judul *wizard*, *spell check*, dan daftar referensi menu *builder* otomatis.

⁴¹ Akbar Romadon dan Puput Wanarti Rusimanto, Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar SMK Negeri 3 Jombang, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Volume 04 Nomor 02 Tahun 2015*, h. 435

⁴²Ummi Athiyah, Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Semester II Kelas X SMA Berbasis *Lectora Inspire*, *Jurnal Nalar Pendidikan Volume 6 Nomor 1 Januari-Juni 2019*, h. 42

Media Lectora Inspire dianggap penting dalam rangka membantu proses pembelajaran, karena pada dasarnya proses pembelajaran adalah proses komunikasi. Proses komunikasi harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan antara guru dan siswa. Pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, kemampuan, ide, pengalaman dan sebagainya yang dituangkan dan ditampilkan ataupun disampaikan kepada siswa dengan Lectora inspire. Penggunaan media berbasis teknologi dalam hal ini pemanfaatan Lectora Inspire dapat membantu guru dalam penyampaian materi elektronika dasar.

b. Karakteristik *Lectora Inspire*

Media pembelajaran manapun pasti memiliki ciri khas atau karakteristik yang menonjol berdasarkan fungsi dan kegunaan menu, alat (*tool*), ataupun perangkat yang disediakan dalam Lectora Inspire. Beberapa karakteristik *Lectora Inspire* yang membedakan dengan media yang lain diantaranya menyediakan template yang dapat diaplikasikan untuk menyusun materi pembelajaran, terdapat gambar, animasi, karakter animasi yang dapat digunakan langsung, *Lectora* lebih cepat dari pada aplikasi *web base* karena tidak bergantung dengan koneksi atau jaringan, terdapat *software* pendukung yang terinstal otomatis ketika menginstal aplikasi *lectora*, seperti *flypaper*, *camtasia*, atau *snagit*, dapat digunakan untuk menggabungkan flash, video, gambar ataupun *screen capture*, materi dasar-dasar *Lectora* menu-menu pada program *Lectora* seperti *chapter*, *section*, *page*, lalu *insert* berbagai fasilitas dalam *Lectora* (*insert image*, *insert audio*, animasi dan lain-lain), pemanfaatan fasilitas pembuatan soal atau kuis, dan terakhir *publish*.

c. Kelebihan *Lectora Inspire*

Ada beberapa keuntungan menggunakan *lectora inspire* sebagai berikut:

- 1) Sistem pembelajaran lebih interaktif.
- 2) Mampu mengombinasikan gambar, audio, video, dan animasi dalam satu kesatuan.
- 3) Mampu memvisualisasikan materi abstrak.
- 4) Media penyimpanan yang relatif mudah dan fleksibel.
- 5) Mampu membawa objek besar dalam kelas.
- 6) Menampilkan objek yang tidak bisa dijangkau oleh mata telanjang.

Sedangkan menurut Mas'ud, *Lectora Inspire* mempunyai beberapa keunggulan yaitu diantaranya:

- 1) *Lectora* itu mudah, dapat dimanfaatkan guru atau siapapun yang belum mahir menggunakan bahasa pemrograman yang rumit.
- 2) *Lectora* itu multifungsi, dapat digunakan untuk membuat website, konten *e-learning* interaktif, dan presentasi produk atau profil perusahaan.
- 3) Fitur-fitur yang disediakan *Lectora inspire* sangat memudahkan pengguna pemula untuk membuat multimedia (audio dan video) pembelajaran.
- 4) *Template lectora* cukup lengkap.
- 5) *Lectora inspire* menyediakan menu *library* yang membantu pengguna.
- 6) *Lectora* sangat memungkinkan penggunaannya untuk mengkonversi presentasi Microsoft PowerPoint ke konten *e-learning*.
- 7) *Lectora inspire* menyediakan 8 tipe pertanyaan yang mudah diterapkan disertai skor di akhir evaluasi.

- 8) Konten yang dikembangkan dengan *lectora inspire* dapat dipublikasikan menjadi berbagai output seperti HTML5, *single file executable (exe)*, CD-ROM, maupun standar *e-learning* seperti SCORM dan AICC.

d. Manfaat *Lectora Inspire*

Manfaat penggunaan *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran interaktif antara lain pengembangan media pembelajaran mudah dilakukan, terdapat fitur penggabungan materi dan evaluasi sehingga mempermudah guru dalam pengoperasiannya, kelengkapan konten yang ada di dalam *Lectora Inspire* menambah kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, akses penggunaan media pembelajaran bisa dilakukan secara offline sehingga pengguna bisa menggunakan secara mandiri dan produk akhir media pembelajaran dapat dioperasikan pada komputer/laptop pengguna tanpa harus mempunyai software *Lectora Inspire*.⁴³

e. Mengetahui Lembar Kerja *Lectora Inspire*

1) Membuat *Lectora Inspire*

Langkah-langkah membuka *Lectora Inspire*:

- a) Klik dua kali pada icon *Lectora Inspire*



Gambar 2.1 Shortcut *Lectora Inspire*

- b) Pilih *New Responsive Title*

Tampilan awal *Lectora Inspire* sebagai berikut:

⁴³Anis Mahmudah dan Adeng Pustikaningsih, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol. XVII, No. 1 Tahun 2019*, h. 100



Gambar 2.2 Tampilan Awal *Lectora Inspire*

c) Lembar Kerja *Lectora Inspire*



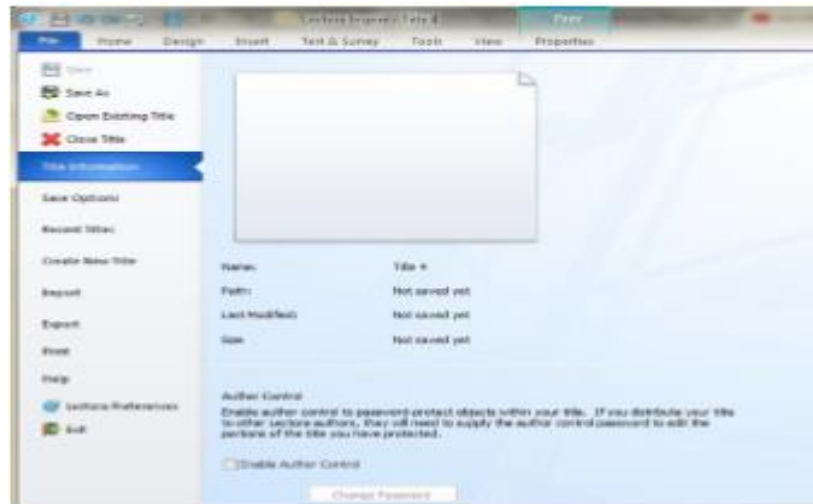
Gambar 2.3 Tampilan Lembar Kerja *Lectora Inspire*

Fitur-fitur di *Lectora Inspire* sebagai berikut:

a) File

File terdiri dari perintah-perintah seperti membuat dokumen baru, membuka dokumen, menyimpan dokumen dan sebagainya.

Tampilan menu file sebagai berikut:



Gambar 2.4 Tampilan Menu File

b) Home

Home terdiri dari *toolbar-toolbar* seperti *toolbar standar*, *toolbar formatting*, terdapat pula menu untuk menambahkan *chapter*, *section* dan *page*, serta terdapat *publish* untuk mempublikasikan media pembelajaran *lectora inspire*. Tampilan menu home sebagai berikut:



Gambar 2.5 Tampilan Menu Home

c) Desain

Desain digunakan untuk menentukan tema yang akan digunakan saat pembuatan media pembelajaran, terdapat pula background wizard, ukuran huruf dan tipe huruf. Tampilan menu desain sebagai berikut:



Gambar 2.6 Tampilan Menu Desain

d) Insert

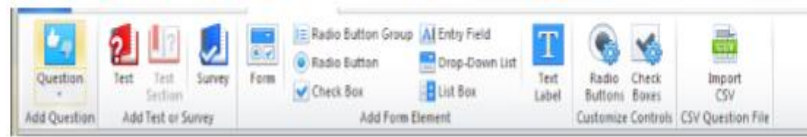
Insert terdiri dari perintah-perintah untuk menyisipkan gambar, video, flash, karakter, sertifikat, waktu dan sebagainya. Tampilan Menu Insert sebagai berikut:



Gambar 2.7 Tampilan Menu Insert

e) Test & Survey

Test & Survey terdiri dari perintah untuk membuat soal tes yang terdiri dari delapan jenis soal tes yang dapat digunakan. Tampilan Menu Test & Survey sebagai berikut:



Gambar 2.7 Tampilan Menu Test & Survey

f) Tools

Tools terdiri dari beberapa perintah untuk menyempurnakan hasil pengembangan media pembelajaran, seperti mengedit foto, memasukkan suara, *import* dari *title* yang lain serta *import* dari powerpoint dan lain sebagainya. Tampilan menu Tools sebagai berikut:



Gambar 2.8 Tampilan Menu Tools

g) View

View berisi menu-menu seperti *edit*, *run*, *preview* yang berfungsi untuk melihat tampilan lembar kerja sebelum di *publish*. Terdapat pula *zoom in* dan *zoom out* untuk mengubah ukuran lembar kerja. Tampilan menu *view* sebagai berikut:



Gambar 2.10 Tampilan Menu View

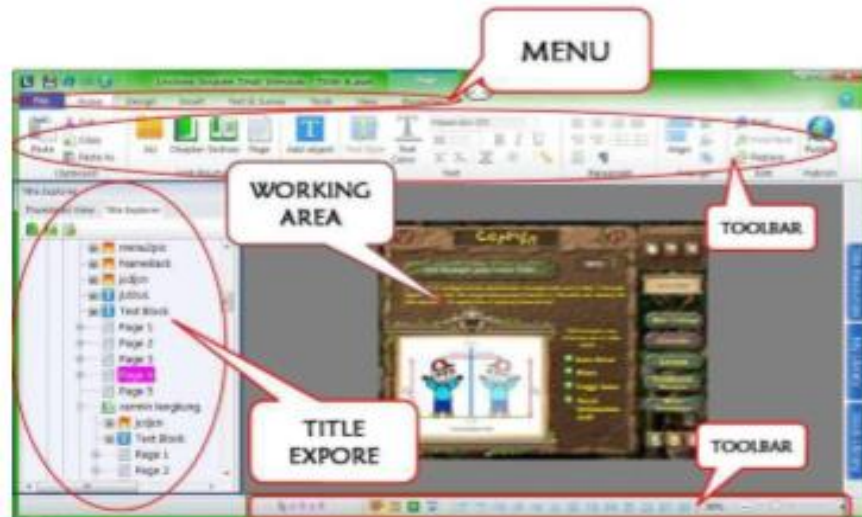
h) Properties

Tampilan menu properties sebagai berikut:



Gambar 2.11 Tampilan Menu Properties

Pada tampilan antarmuka *Lectora Inspire* terdapat empat bagian utama, yaitu *Menu*, *Toolbar*, *Title Explorer*, dan *Working Area*. Tampilan atarmuka *Lectora Inspire* sebagai berikut:



Gambar 2.12 Tampilan Antarmuka *Lectora Inspire*

Mas`ud menjelaskan deskripsi singkat mengenai antarmuka *lectora inspire* sebagai berikut:

- 1) Menu bar, digunakan untuk mengakses semua fungsi yang ada dalam *lectora inspire*. Sebagian besar dari fungsi tersebut juga dapat diakses dari toolbar.
- 2) Toolbar, berisi shortcut untuk mengakses fungsi dalam *lectora inspire*. Ada beberapa toolbar yang terdapat dalam tampilan antarmuka *lectora inspire*, yaitu:
 - a) *Toolbar standart*, memuat perintah untuk mengelola file, seperti menyimpan, membuka, dan memotong isi.
 - b) *Toolbar text*, memuat perintah untuk menyunting dan bekerja dengan teks (*font*).
 - c) *Toolbar mode*, memuat perintah untuk perubahan di antara mode-mode dalam *lectora inspire*.
 - d) *Toolbar insert*, memuat perintah untuk menyisipkan objek ke dalam title.
 - e) *Toolbar alignment*, memuat perintah untuk meluruskan objek.
 - f) *Toolbar arrow*, memuat perintah untuk membuat tanda anak panah.
 - g) *Toolbar trapazoid, triangle, dan paralleogram*, memuat perintah untuk membuat bentuk trapesium, segitiga, dan jajar genjang.
- 3) *Title explorer*, menampilkan struktur title dan objek yang terkandung di dalamnya. Misalnya *button, image, chapter, section, dan page*. Menggunakan *title explorer*, pengguna dapat mengeksplorasi atau berpindah-pindah antar *chapter, section, page* dengan mudah dalam suatu *title*.

Lectora inspire juga memiliki fitur lain yaitu media library yang didalamnya terdapat *Flash activities* dimana pengguna dapat memanfaatkan *fitur flash activities* untuk membuat pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk animasi permainan. *Flash activities* ini terdiri dari beberapa jenis seperti *milliondollarquestion.swf, mountainclimb.swf, dan walktheplank.swf*.

4. Minat Belajar Siswa

a. Pengertian Minat Belajar

Secara bahasa minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang sebab dengan minat ia akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Sedangkan pengertian minat secara istilah telah banyak dikemukakan oleh para ahli, di antaranya yang dikemukakan oleh Hilgard yang dikutip oleh Slameto menyatakan *Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity and content.*⁴⁴ Menurut Slameto menyatakan bahwa “Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.”⁴⁵

Selanjutnya menurut Syaiful Bahri Djamarah berpendapat bahwa Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyeluruh. Dipertegas bahwa, Minat adalah kesadaran seseorang bahwa suatu objek, seseorang, suatu soal atau suatu situasi ada sangkut paut dengan dirinya.⁴⁶ Menurut Sardiman A. M. berpendapat bahwa minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri.⁴⁷

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan terhadap suatu aktifitas atau kesadaran seseorang bahwa setiap situasi dan aktifitas ada sangkut paut dengan dirinya. Dalam bidang studi matematika, minat seseorang terhadap pelajaran dapat dilihat dari kecenderungan untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap pelajaran tersebut. Bila seseorang mempunyai minat yang besar terhadap pelajaran matematika maka nilai hasil belajarnya cenderung berubah ke arah yang lebih baik.

Menurut Djamarah (2002) menyebutkan “Minat belajar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah”. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai atau memperoleh benda atau tujuan yang diminatinya. Timbulnya minat belajar disebabkan berbagai hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang dan bahagia.⁴⁸

b. Fungsi, Unsur dan Indikator Minat Belajar

Minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang. Minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih serius dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan. Jika seorang siswa memiliki rasa ingin belajar, ia akan cepat dapat mengerti dan mengingatnya. Menurut Elizabeth B. Hurlock menulis tentang fungsi minat bagi kehidupan anak adalah sebagai berikut: 1) Minat mempengaruhi bentuk intensitas

⁴⁴ Slameto, Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi. (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), h. 57.

⁴⁵ Slameto., *op.cit.*, h. 57

⁴⁶ Syaiful Bahri Djamarah. Psikologi belajar. (Jakarta: Rineka cipta, 2008)., h. 119.

⁴⁷ Sardiman A.M., Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011)., h. 70

⁴⁸ Roida Eva Flora Siagan, Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika, *Jurnal Formatif* 2(2), h. 126

cita-cita; 2) Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat; 3) Prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas dimana minat seseorang meskipun diajar oleh guru yang sama dan diberi pelajaran tapi antara satu anak dan yang lain mendapatkan jumlah pengetahuan yang berbeda. Hal ini terjadi karena berbedanya daya serap mereka dan daya serap ini dipengaruhi oleh intensitas minat mereka; 4) Minat yang terbentuk sejak kecil/masa kanak-kanak sering terbawa seumur hidup karena minat membawa kepuasan. Minat menjadi guru yang telah membentuk sejak kecil sebagai misal akan terus terbawa sampai hal ini menjadi kenyataan. Apabila ini terwujud maka semua suka duka menjadi guru tidak akan dirasa karena semua tugas dikerjakan dengan penuh sukarela. Dan apabila minat ini tidak terwujud maka bisa menjadi obsesi yang akan dibawa sampai mati.

Proses pembelajaran yang diawal dengan pendahuluan yang baik dapat meningkatkan perhatian siswa sehingga motivasi dalam diri siswa terbangkitkan dan minat terhadap bahan yang diajarkan mulai muncul. Kemunculan minat sebagai landasan untuk meyakinkan demi keberhasilan pembelajaran. Jika siswa memiliki rasa ingin belajar, maka ia akan cepat mengerti dan memahaminya. Unsur –unsur penting dari minat yang perlu dibangkitkan meliputi:

- 1) Kesadaran dapat diartikan sebagai sifat yang termasuk dalam proses dan kejadian tertentu pada suatu organisme yang hidup dan dianggap sebagai sesuatu. Kesadaran dapat juga digambarkan sebagai suatu kemauan untuk mengadakan pengamatan terhadap suatu proses atau kejadian sebagaimana adanya.
- 2) Perhatian merupakan pemusatan seluruh aktivitas seseorang yang ditujukan pada sesuatu atau sekelompok obyek.
- 3) Konsentrasi adalah pemusatan pikiran terhadap suatu hal dengan mengabaikan semua hal lainnya yang tidak berhubungan merupakan akibat dari perhatian yang bersifat spontan yang ditimbulkan oleh minat terhadap suatu obyek. Setelah seseorang memperhatikan obyek yang diminati kemudian ia semakin tertarik maka akan timbul perhatian atau pada obyek tersebut.
- 4) Kemauan sebagai dorongan kehendak yang terarah pada suatu tujuan hidup tertentu dan dikendalikan oleh pertimbangan akal budi. Kemauan merupakan dorongan untuk membentuk dan melestarikan diri dalam arti mengembangkan segenap bakat dan kemampuannya.
- 5) Perasaan senang seseorang yang telah merasakan perasaan positif terhadap sesuatu obyek maka ia akan merasa senang terhadap obyek tersebut.

Indikator minat belajar siswa yang terdiri dari:

- 1) Adanya perhatian, adapun adanya perhatian dijabarkan menjadi 3 bagian yaitu perhatian terhadap bahan pelajaran, memahami materi pelajaran, memahami pelajaran, dan menyelesaikan soal-soal pelajaran.
- 2) Adanya ketertarikan, ketertarikan dibedakan menjadi ketertarikan terhadap bahan pelajaran dan untuk menyelesaikan soal-soal pelajaran.
- 3) Adanya rasa senang meliputi rasa senangmengetahui bahan belajar, memahami bahan belajar dan kemampuan menyelesaikan soal-soal.⁴⁹

Berdasarkan pembahasan diatas maka minat merupakan salah satu faktor yang membantu dan mendorong opada suatu kegiatan yang sedang dan akan dilaksanakan untuk mencapai

⁴⁹ Slameto., Op. Cit., h. 58.

suatu tujuan. Minat seseorang dapat bertambah kuat atau melemah sesuai dengan pengalamannya. Minat belajar harus selalu dibangkitkan karena minat berhubungan dengan dorongan, motif-motif tertentu, dan respon-respon emosional siswa. Berdasarkan beberapa faktor dan unsur pada minat, peneliti mengelompokkan minat kedalam 3 aspek, yaitu aspek hasrat, aspek perasaan suka atau tidak suka, dan aspek kecenderungan melakukan aktivitas. Aspek hasrat mengungkap tanggapan atau respon tentang kesungguhan, sikap terhadap masalah, keteraturan belajar, dan kedisiplinan dalam belajar. Aspek perasaan suka atau tidak suka dalam belajar matematika meliputi perhatian, kreativitas, ketertarikan, kecekan, dan ketangguhan dalam menghadapi suatu masalah. Aspek kecenderungan melakukan aktivitas yaitu merespon masalah yang sedang dihadapi untuk memecahkannya meliputi ketertarikan, kesiapan, gairah, semangat, dan kegembiraan.

c. Kaitan Minat dalam Belajar

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar.⁵⁰ Sedangkan menurut Dalyono (mengatakan “Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah.”⁵¹

Berdasarkan konteks itulah diyakini bahwa minat mempengaruhi proses dan hasil belajar anak didik. Tidak banyak yang dapat diharapkan untuk menghasilkan prestasi belajar yang baik dari seorang anak yang tidak berminat untuk mempelajari sesuatu. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam kaitannya dengan belajar.

d. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Despiyanto menjelaskan beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, yaitu:

- 1) Faktor dalam diri siswa, yang terdiri dari: a) Aspek jasmani, mencakup kondisi fisik/kesehatan jasmani dari individu siswa; b) Aspek psikologis (kejiwaan), menurut Sadirman, faktor psikologis meliputi perhatian, pemahaman, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat dan motif.
- 2) Faktor dari luar siswa, meliputi: a) Keluarga, meliputi hubungan antar keluarga, suasana lingkungan rumah dan keadaan ekonomi keluarga, b) Sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, sumber-sumber belajar, media pembelajaran, hubungan siswa dengan temannya, guru-gurunya dan staf sekolah serta berbagai kegiatan ekstrakurikuler, dan c) Lingkungan masyarakat, meliputi hubungan dengan teman bergaul, kegiatan dalam masyarakat dan lingkungan tempat tinggal.⁵²

Pendapat ahli di atas menunjukkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar adalah faktor dari diri siswa yaitu aspek jasmani dan aspek psikologis (kejiwaan) dan faktor dari luar siswa yaitu keluarga, sekolah yang salah satunya adalah media pembelajaran dan lingkungan sekolah.

⁵⁰ Slameto., *Op. Cit.*, h. 57.

⁵¹ Syaiful Bahri Djamarah., *Op. Cit.*, h. 191.

⁵² *Ibid.*, h. 231

C. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini sebagai acuan dalam mengambil judul penelitian, beberapa penelitian yang relevan sebagai berikut:

1. Norma Dewi Shalikhah dengan judul pemanfaatan aplikasi *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran interaktif. Hasil penelitian sebagai berikut (a) penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. (b) Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu siswa dalam memahami dan menerima proses pembelajaran yang dilakukan guru. dan (c) Proses pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna sehingga berpengaruh pada peningkatan prestasi belajar siswa.⁵³ Persamaan dengan penelitian yang dilakukan sama-sama menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran sedangkan perbedaannya dengan peneliti adalah jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah pengembangan serta tujuan yang dicapai kepada minat belajar siswa setelah diterapkan media hasil pengembangan.
2. Afifah Shafa S, Mutmainah R dan Niken Tri W dengan judul penerapan pembelajaran berbasis *ICT aplikasi Lectora Inspire* pada materi Listrik Statis. Hasil penelitian sebagai berikut berdasarkan hasil pembuatan media pembelajaran modul elektronik Fisika dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* dimana hasil validasi diperoleh skor rata-rata sebesar 106,5 dan telah memenuhi kriteria sangat baik dan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *ICT aplikasi Lectora Inspire* pada materi Listrik Statis sangat baik.⁵⁴ Persamaan dengan penelitian yang dilakukan sama-sama menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran sedangkan perbedaannya dengan peneliti adalah jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah pengembangan serta tujuan yang dicapai kepada minat belajar siswa setelah diterapkan media hasil pengembangan serta materi yang disampaikan yaitu matematika.
3. Ingrid Ayu Putri, Siswoyo dan Widyaningrum Indasari dengan hasil pengembangannya berupa media pembelajaran *lectora inspire* untuk pembelajaran mandiri yang dipublikasikan dalam format Single File *Executable (exe)* pada materi usaha dan energi untuk siswa SMA.⁵⁵ Persamaan dengan penelitian yang dilakukan sama-sama menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran sedangkan perbedaannya dengan peneliti adalah jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah pengembangan serta tujuan yang dicapai kepada minat belajar siswa setelah diterapkan media hasil pengembangan serta materi yang disampaikan yaitu matematika.
4. Roza Linda, Erviyanni, Asmadi M. Noer, Nur Azlina Oktavianti dan Novia Sellyna dengan hasil pengembangannya berupa multimedia pembelajaran interaktif *lectora inspire* pada mata pelajaran kimia dengan pokok materi laju reaksi.⁵⁶ Persamaan dengan penelitian yang dilakukan sama-sama

⁵³ Norma Dewi Shalikhah. pemanfaatan aplikasi *Lectora Onspire* sebagai media pembelajaran interaktif. Jurnal dosen prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Muhammadiyah Magelang. Vol. XI, No.1, 2016., h. 101-115

⁵⁴ Afifah Shafa S, Mutmainah R dan Niken Tri W dengan judul penerapan pembelajaran berbasis *ICT aplikasi Lectora Inspire* pada materi Listrik Statis. *Seminar Nasional Pendidikan Sains UKSW 2015, program studi pendidikan fisika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret.*, h. 72-83.

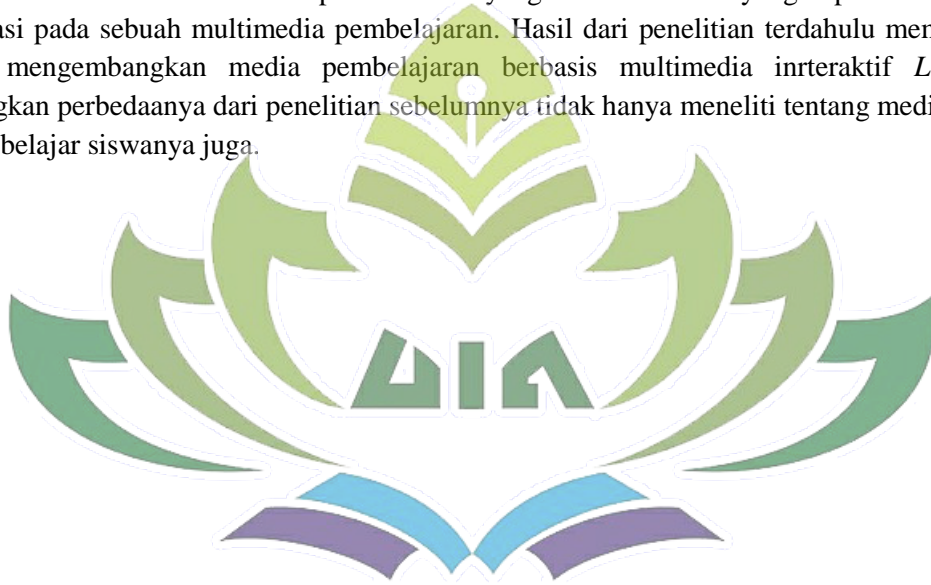
⁵⁵ Ingrid Ayu Putri, Siswoyo dan Widyaningrum Indrasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Lectora Inspire pada Materi Usaha dan Energi SMA." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika*, V2 No. 2 (2016), h.77.

⁵⁶ Roza Linda, Erviyanni, Asmadi M. Noer, Nur Azlina Oktavianti dan Novia Sellyna, "Development of Lectora Inspire as Interactive Multimedia Chemistry Learning in Senior High School ." *Jurnal Pendidikan Kimia*, V8 No. 3 (2016), h. 195.

menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran sedangkan perbedaannya dengan peneliti adalah tujuan yang dicapai kepada minat belajar siswa setelah diterapkan media hasil pengembangan serta materi yang disampaikan yaitu matematika.

5. Akbar Romadon dan Puput Wanarti Rusminanto dengan hasil menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dengan kategori sangat baik, respon siswa mengenai aspek media sangat baik, dan media pembelajaran yang dihasilkan layak untuk digunakan.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* mendapatkan respon kelayakan yang sangat layak dari para ahli serta mendapatkan respon kemenarikan dengan kategori sangat baik dari siswa. Pada sisi lain, pengembangan multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan oleh para peneliti terdahulu belum mengkombinasikan media pembelajaran tersebut dengan model, pendekatan atau strategi pembelajaran tertentu. Berdasarkan hal tersebut peneliti akan melakukan pengembangan yang mengkombinasikan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* terhadap minat siswa dalam belajar pada pembelajaran matematika karena belum pernah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya sedangkan menurut peneliti pada mata pelajaran matematika perlu dikembangkan dalam bentuk multimedia untuk menampilkan materi yang bersifat abstrak yang dapat ditampilkan melalui simulasi pada sebuah multimedia pembelajaran. Hasil dari penelitian terdahulu memiliki kesamaan yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Lectora Inspire*, sedangkan perbedaannya dari penelitian sebelumnya tidak hanya meneliti tentang medianya saja tetapi minat belajar siswanya juga.



DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, Ingrid, and Widyaningrum Indrasari. n.d. "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Lectora Inspire Pada Materi Usaha Dan Energi SMA" 2: 71–78.
- Azhar Arsyad. 2018. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Basrowi and Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiyono. 2011. *Penilaian Hasil Belajar*. Surakarta: Universitas Sebeleas Maret Surakarta 2011.
- Cohen, L. Manion & Morrison, Lawrence. 2011. *Research methods in Education*. London: Rotledge.
- Departemen Agama RI. 2004. *Al-Qur'an dan Terjemahan*, Jakarta.
- Celik, Ismail. n.d. "Role of Use of Online Case Study Library in Technology Integration : A Study Based on TPACK Çevrimiçi Örnek Olay Kütüphanesi Kullanımının Teknoloji Entegrasyonundaki Rolü : TPA B Temelinde Bir Araştırma Role of Use of Online Case Study Library in Technology Integration : A Study Based on TPACK." <https://doi.org/10.21547/jss.256698>.
- Çelîk, İsmail. n.d. "Çevrimiçi Örnek Olay Kütüphanesi Kullanımının Teknoloji Entegrasyonundaki Rolü : TPA B Temelinde Bir Araştırma Role of Use of Online Case Study Library in Technology Integration : A Study Based on TPACK" 15 (3): 739–54.
- Diani, Rahma, and M Ridho Syarlişiswan. 1832. "WEB-ENHANCED COURSE BASED ON PROBLEM-BASED LEARNING (PBL): DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA FOR BASIC PHYSICS II" 07 (01): 105–16. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v7i1.2849>.
- Elektro, S- Pendidikan Teknik, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, Teknik Elektro, Fakultas Teknik, and Universitas Negeri Surabaya. n.d. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LECTORA INSPIRE PADA MATA PELAJARAN PEREKAYASAAN SISTEM RADIO DAN TELEVISI UNTUK SMK NEGERI 5 SURABAYA Asri Rachmawati Nurhayati Abstrak," 413–19.
- Glowatz, Matt, Orna O Brien, and Republic Ireland. n.d. "Academic Engagement and Technology : Revisiting the Technological , Pedagogical and Content Knowledge Framework (TPACK) in Higher Education (HE): The Academics ' Perspectives Matt Glowatz & Orna O ' Brien University College Dublin , Republic of Ireland" 5: 133–59.
- "Http://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Jitp." n.d. 3 (1).
- Hamdani Hamid. 2013. *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- I Made Tegeh. 2014. *Model Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Imas Kurinasih dan Berlian Sani. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.
- Irwandani, Irwandani, Universitas Islam, Negeri Raden, Intan Lampung, Ardian Asyhari, Universitas Islam, Negeri Raden, and Intan Lampung. 1862. "Modul Digital Interaktif Berbasis Articulate

Studio ' 13 : Pengembangan Pada Materi Gerak Melingkar Kelas X Pendidikan Merupakan Investasi Penting Dan Memiliki Peranan Strategis Yang Berkualitas (Ayudia , 2014 ; Nurul Berkorelasi Pada Semakin Tingginya Capaian Kualitas Sumber Daya Manusia (Krismiyati , 2017). Membuat Keputusan Untuk Terus Berinovasi Dalam Pembelajaran Merupakan Pilihan Yang Harus Dipilih Oleh Pendidik (Asyhari & Kualitas Pendidikan Dan Peningkatan Bidang Ilmu Yang Penting Untuk dikuasai . Dipelajari (Fathurohman , 2014 ; P , .”
<https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v6i2.1862>.

Juariah, Siti. 1832a. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA KOMIK FISIKA BERBANTUAN SOSIAL MEDIA INSTAGRAM SEBAGAI” 05 (1): 33–42.
<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.103>.

———. 1832b. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA KOMIK FISIKA BERBANTUAN SOSIAL MEDIA INSTAGRAM SEBAGAI THE DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA IN THE FORM OF PHYSICS COMIC THROUGH SOCIAL MEDIA INSTAGRAM AS” 05 (1): 33–42.

“Jurnal 1.Pdf.” n.d.

Kastiyawan, M Agus, Yusak Hudiyono, and M Rusydi Ahmad. n.d. “PENGEMBANGAN MEDIA LEVIDIO STORYBOARD DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ULASAN FILM / DRAMA PADA SISWA KELAS XI SMK” 3: 15–30.

Linda, Roza, Asmadi M Noer, and Nur Azlina Oktavianti. 2009. “Development of Lectora Inspire as Interactive Multimedia Chemistry Learning in Senior High School” 8 (3): 188–96.

Mab, Kalimantan. n.d. “Hosting by WwW.Uniska-Bjm.Ac.Id All Rights Reserved.” 1 (1): 1–12.

Maret, Universitas Sebelas, and Moh Masyikuri. 1983. “PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS SETS (SCIENCE , ENVIRONMENT , TECHNOLOGY , SOCIETY) TERINTEGRASI NILAI ISLAM DI SMAI SURABAYA PADA MATERI IKATAN KIMIA Siti Zainatur Rahmah Sri Mulyani Abstrak” 2: 57–62.

Modul, Pengembangan, Berbasis Web, and Rinaldi Indra Santoso. n.d. “WEB MATERI PROTOZOA SEBAGAI DEVELOPMENT OF WEB-BASED MODULE PROTOZOA MATTERS AS STUDENT,” 1–6.

Oemar Hamalik. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Pahrudin, A, E Triyana, Y Oktarisa, and C Anwar. n.d. “Jurnal Pendidikan IPA Indonesia THE ANALYSIS OF PRE-SERVICE PHYSICS TEACHERS IN SCIENTIFIC LITERACY :” 8 (1): 52–62. <https://doi.org/10.15294/jpii.v8i1.15728>.

———. *Pendekatan Saintifik Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Dan Dampaknya Terhadap Kualitas Proses Dan Hasil Pembelajaran Pada MAN Di Provinsi Lampung*, (Lampung: Pustaka Ali Imron, 2019) Pendidikan, Prodi, Sains Pps, and Universitas Negeri Yogyakarta. n.d. “Jurnal Inovasi Pendidikan Ipa” 1 (2): 153–66.

Prasetyo, Sigit. n.d. “Pengembangan Media Lectora Inspire Dalam Pembelajaran Sains Di Madrasah Ibtidaiyah” IV (2).

Raden, U I N, and Intan Lampung. n.d. “No Title” 8 (2): 197–204.

Rubhan Masykur and et.al, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash (8) (2) (2017)