

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
LECTORA INSPIRE PADA TEMA 1 SUBTEMA 1 KELAS V SD NEGERI 060857
MEDAN TEMBUNG T.A 2023/2024**

Meiati Gultom^{1*}, Lidia Simanihuruk²

^{1,2}Universitas Negeri Medan, jl. Wiliem Iskandar Psr V
Post-el: mei884241@gmail.com*

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, praktikalitas, dan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis lectora inspire tema 1 subtema 1 di kelas V SD Negeri 060857 Medan Tembung. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Reseach and Develoment) denggan menggunakan ADDIE (Analysis, Design, Development, implementasi and Evaluasi). Hasil Penelitian menunjukan media pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire tema 1 subtema 1 di kelas V SD Negeri 060857 Medan Tembung dengan tingkat presentase kelayakan yang diberikan ahli materi sebesar 70% menjadi 90 % dengan Kategori "Sangat Layak". Hasil Validasi oleh ahli media yang awalnya 80% menjadi 94 % dengan kategori "sangat layak". Hasil Validasi dari pratisi pendidik 95 % dengan kategori "Sangat Layak". Efektitas media pembelajaran interaktif pada tahap pre-test nilai peserta didik dengan rata-rata 58,48 % kategori efektifitas "Rendah", dan tahap post-test nilai peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan Media Interaktif Berbasis Lectora Inspire dengan rata-rata 86,95% dengan kategori efektifitas "sangat Tinggi". Hasil belajar peserta didik mengalami kenaikan sebesar 28,47, Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire pada tema 1 subtema 1 Kelas V SD Negeri 060857 Medan Tembung, layak Digunakan dalam proses pembelajaran.</i></p>	<p>Diajukan : 26-3-2024 Diterima : 17-06-2024 Diterbitkan : 25-07-2024</p>
<p>Abstract</p> <p><i>This research aims to determine the feasibility, practicality and effectiveness of interactive learning media based on Lectora Inspire theme 1 sub-theme 1 in class V of SD Negeri 060857 Medan Tembung. This research is a type of development research (Research and Development) using ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The research results show that interactive learning media based on Lectora Inspire theme 1 subtheme 1 in class V of SD Negeri 060857 Medan Tembung with a percentage level of feasibility given by material experts is 70% to 90% with the "Very Feasible" category. Validation results by media experts were initially 80% to 94% in the "very feasible" category. Validation results from educational practitioners were 95% in the "Very Eligible" category. The effectiveness of interactive learning media at the pre-test stage had students' scores with an average of 58.48% in the "Low" effectiveness category, and at the post-test stage students' scores had increased after using Lectora Inspire-Based Interactive Media with an average of 86.95 % with the effectiveness category "very High". Student learning outcomes increased by 28.47. Therefore, it can be concluded that interactive learning media based on Lectora Inspire in theme 1, subtheme 1, Class V, SD Negeri 060857 Medan Tembung, is suitable for use in the</i></p>	<p>Kata kunci : <i>Media pembelajaran interaktif LectoraInspire, Kelas V Sekoh Dasar</i></p> <p>Keywords : <i>Interctive learning. Lectora inspire., class V elementary</i></p>

learning process.

Cara mensitasi artikel:

Gultom, M., & Simanihuruk, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Tema 1 Subtema 1 Kelas V SD Negeri 060857 Medan Tembung T.A 2023/2024. *IJEB: Indonesian Journal Education Basic*, 2(2), 218-226. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJEB>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek yang begitu penting dalam kehidupan, melalui pendidikan manusia tumbuh dan berkembang seutuhnya. Terlaksananya suatu pendidikan merupakan hubungan yang erat yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik biasanya dilaksanakan di sekolah.

Seiring berkembangnya zaman, perkembangan teknologi dan informasi berkembang dengan pesat khususnya di bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan sangat dibutuhkan berbagai inovasi karena tanpa inovasi maka akan terjadi keteringgalan dalam pendidikan. Suatu perubahan yang terjadi dalam bidang pendidikan kearah yang lebih baik daripada sebelumnya merupakan inovasi. Oleh karena itu, didalam pendidikan telah dilakukan berbagai inovasi untuk memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapi, seperti peningkatan mutu pendidikan, peningkatan efektivitas pendidikan, dan pemerataan pendidikan.

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan solusi yang tepat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, karena media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media yang efektif akan membantu siswa dalam proses pembelajaran sehingga suasana kelas menjadi lebih aktif, guru harus memilih media pembelajaran yang tepat karena media pembelajaran dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses pemberian materi yang disampaikan

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di kelas V SD Negeri 060857 Medan Tembung, didapatkan bahwa pada saat kegiatan pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran. Sementara penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswanya supaya materi tersebut lebih mudah dipahami oleh siswa dan dapat merangsang perhatian siswa dan motivasi belajar. Sebagaimana dikatakan oleh Arsyad (2017, h.10) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Selain itu, proses pembelajaran yang berlangsung di kelas berpusat pada guru atau gurulah yang menguasai proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini terlihat selama proses pembelajaran guru lebih banyak berperan secara aktif dari pada siswa. Siswa terlihat cenderung diam atau pasif di kelas dan berperan sebagai pendengar saja.

Berdasarkan hasil wawancara awal peneliti dengan wali kelas V SD Negeri 060857 Medan Tembung, diperoleh informasi bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran. Media yang sering digunakan guru adalah media gambar, tulisan yang dipajang dipapan tulis. Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dikarenakan kurangnya fasilitas yang disediakan sekolah serta pengetahuan guru dalam

mengembangkan media masih tergolong rendah, guru hanya menggunakan bahan ajar yang di keluarkan oleh departemen pendidikan. Hal tersebut membuat rendahnya minat dan motivasi belajar siswa sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media berbasis teknologi ini dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik sehingga peserta didik akan aktif dalam pembelajaran. Fakta tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Irsan (2019, h,63) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi Begitu pula dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2020 h,8) bahwa penggunaan media pengajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar yang dicapai. Selain itu, didapatkan juga rendahnya pemahaman siswa dalam memahami pelajaran sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa, dimana hasil belajar siswa di kategorikan rendah hal ini terlihat dari perolehan nilai ujian akhir semester kelas V yang tidak lulus KKM.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu adanya solusi untuk perbaikan dalam proses pembelajaran, agar memungkinkan terjadinya peningkatan minat, motivasi dan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 060857 Medan Tembung. Peneliti ingin melakukan pengembangan media pembelajaran yang akan membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Media yang akan dikembangkan ialah media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*

METODE

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan). *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitasan produk tersebut (Sugiyono, 2015). Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah media *Lectora Inspire*. Penelitian pengembangan ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran *Lectora Inspire* pada tema 1 subtema 1 kelas V SD.

Tempat penelitian dilakukan di SDN 060857 Jln Durung No 130 Kec Medan Tembung, Kota Medan Sumatera Utara Sugiono (2017), Subjek penelitian merupakan suatu atribut atau nilai atau sifat dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. subjek pada peneliti ini adalah siswa kelas V SDN 060857 Medan tembung. Pada penelitian ini jumlah subjek yaitu 23 orang di mana siswa laki-laki 11 orang dan siswa perempuan 12 orang. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire*.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan tahapan *Analysis* (Analisis), *Desigin*, (Perencanaan), *Develoment* (Pengembangan), *Implementatition* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian terdiri dari 4 bagian yaitu Observasi, wawancara, Kuisisioner Angket, dan Tes.

- 1) Observasi yang digunakan oleh peneliti adalah observasi yang tidak terstruktur. Observasi yang tidak terstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi, artinya observasi dilakukan bertujuan mengumpulkan informasi tentang masalah yang ada di kelas (Sugyono 2018).

- 2) Wawancara kepada guru di kelas V sekolah Dasar dengan mengajukan beberapa pertanyaan. Wawancara dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai analisis kebutuhan guru terkait dengan proses pembelajaran dan media pembelajaran yang sering digunakan guru dalam proses pembelajaran.
- 3) Kuisisioner Angket Teknik pengumpulan data menggunakan kuisisioner bertujuan untuk membantu peneliti dalam melakukan revisi media pembelajaran interaktif berbasis Software *Lectora Inspire* yang akan dikembangkan. Kuisisioner digunakan sebagai panduan validator untuk menilai atau melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan. Kuisisioner berisi pernyataan yang disusun untuk mengetahui penilaian ahli dan guru sebagai praktisi pendidikan dan respon peserta didik mengenai media pembelajaran, memperoleh data tentang kualitas materi pelajaran dan sistem penyampaian materi oleh ahli pembelajaran tematik. Hasil dari validasi melalui kuisisioner ini nantinya dapat digunakan sebagai masukan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Software *Lectora inspire* yang dibuat peneliti untuk melakukan revisi.
- 4) Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Tes juga dapat diartikan sebagai serentetan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam penilaian ini tes diberikan sebelum dan sesudah treatment atau disebut juga dengan pretests dan postes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 060857 Medan Tembung. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang memaparkan materi alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta mencari ide pokok secara lisan maupun tulisan. yang terdapat pada pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 yang di kemas dalam bentuk media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*. Media pembelajaran interaktif dijadikan media pembelajaran bagi siswa kelas V SD Negeri 060857 Medan Tembung dalam memperoleh informasi yang terdapat dalam media tersebut. Pembuatan Media Pembelajaran Pada Tema 1 Subtema 1 Menggunakan aplikasi *Lectora inspire*. Dalam tahapan ini peneliti menyusun media pembelajaran pada tema 1 subtema 1 menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*. Adapun bagian-bagian dari pembuatan media pembelajaran ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Bagian Sampul Depan



Gambar 1 Tampilan Sampul Depan Media pembelajaran Interaktif pada Aplikasi *Lectora inspire*

Dalam proses pembuatan desain gambar yang ada di sampul depan terlihat gambar sampul media pembelajaran lectora inspire menggunakan background pemandangan alam yang hijau yang terdiri dari langit biru, terdapat tiga gambar awan, Dalam Cover juga terdapat gambar rerumputan, bunga berwarna putih dan merah, pada bagian tepi cover berwarna kuning, merah tua dan hitam, ada logo kurikulum disamping logo kurikulum ada tulisan Media pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire* Berwarar hijau yang menggunakan jenis tulisan palatino Linotype ukuran 14.

2) Bagian Materi



Gambar 2 Tampilan Isi Materi Pada Media pembelajaran Interaktif pada Aplikasi Lectora inspire

Tampilan ini berisi tentang materi yang berjudul organ gerak manusia dan hewandi negeriku dengan 2 muatan pelajaran yaitu IPA yaitu dengan membaca teks tentang organ gerak manusia dan hewan serta menonton video siswa mampu mengetahui tentang organ gerak. muatan Bahasa indonsia yaitu siswa mampu menuliskan ide pokok dari secara lisan maupun tulisan dari teks bacaan organ gerak manusia dan hewan.

3) Penutup



Gambar 3 Tampilan Penutup Pada Media pembelajaran Interaktif pada Aplikasi Lectora inspire

Pada bagian penutup menampilkan profil penulis yang berisi biodata penulis seperti nama, nim,prodi, fakultas yang ditulis pada backgraond merah muda nama peneliti ditulis dengan jenis tulisan bodomi mt black dengan ukuran huruf 16 dan ditulis dengan warna hitam.

Instrumen validasi materi merupakan penilaian terhadap materi yang terdapat dalam media pembelajaran pada tema 1 subtema 1 menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire*.

Tabel 1 Hasil validasi Ahli Materi Tahap I

Validator	Jumlah Skor	Rata-Rata	Presentase	Kriteria	Tingkat Kelayakan
Faisal S.Pd.,M.Pd	70	3,5	70	Cukup Baik	Valid

Total skor yang diperoleh dari penilaian yang dilakukan bersama ahli materi adalah 70% dengan persentase kelayakan materi layak tetapi perlu revisi.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

Validator	Jumlah Skor	Rata-Rata	Presentase	Kriteria	Tingkat Kelayakan
Faisal S.Pd.,M.Pd	90	4,5	90%	Sangat Baik	Sangat Baik

Pada tahap II total skor yang diperoleh dari penilaian yang dilakukan bersama ahli materi adalah 90% dengan persentase kelayakan materi sangat layak.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

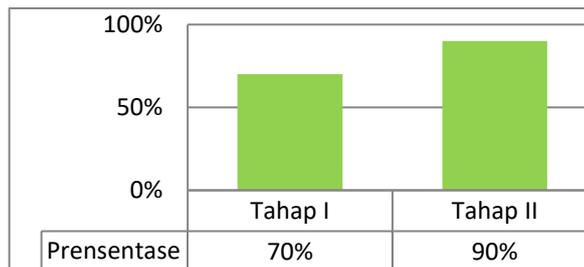
Validator	Jumlah Skor	Rata-Rata	Presentase	Tingkat Kelayakan
Reni Rahmadani, M.Kom	80	4	80%	Valid

Total skor yang diperoleh dari penilaian yang dilakukan bersama ahli media pada tahap I adalah 80% dengan persentase kelayakan materi layak digunakan tetapi perlu revisi.

Tabel 4. Hasil Validasi Tahap II

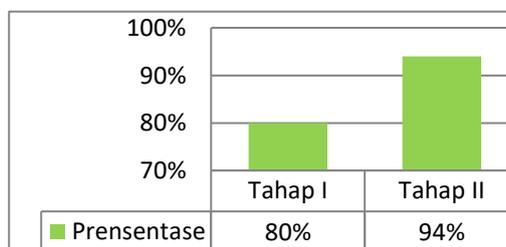
Validator	Jumlah Skor	Rata-rata	Presentase	Kriteria	Tingkat Kelayakan
Reni Rahmadani, M.Kom	94	4,7	94 %	Sangat Baik	Sangat Valid

Pada tahap II total skor yang diperoleh dari penilaian yang dilakukan bersama ahli materi adalah 94% dengan persentase kelayakan materi sangat layak.



Gambar 4 Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil diagram di atas menunjukkan bahwa hasil persentase kelayakan ahli materi pada tahap I adalah 70% dan persentase kelayakan ahli materi pada tahap II adalah 90%. Oleh karena itu melalui hasil persentase tersebut maka media pembelajaran pada tema 1 subtema 1 menggunakan media pembelajaran Interaktif berbasis Lectora Inspire layak digunakan siswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 5 Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil diagram di atas menunjukkan bahwa hasil persentase kelayakan ahli media pada tahap I adalah 80% dan persentase kelayakan ahli media pada tahap II adalah 94%. Oleh karena itu melalui hasil persentase tersebut maka media pembelajaran

pada tema 1 subtema 1 menggunakan media pembelajaran Interaktif berbasis *Lectora Inspire* layak digunakan siswa dalam proses pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Validasi Praktikaslitas (Guru)

Validator	Jumlah Skor	Rata-Rata	Presentase	Kriteria	Tingkat Kelayakan
Siti Roliah	95	4,75	95%	Sangat Baik	Sangat Baik

Hasil penilaian validasi oleh praktisi pendidikan memperoleh skor 60 dengan persentase kelayakan 95%.

Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Siswa Kelas IV

Tabel 5 Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Siswa Kelas IV

No	Nama Siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Keterangan
1	Abadi Anus Lala	60	80	Meningkat
2	Abel Karlos Galore Gea	50	90	Meningkat
3	Aditya Dwi Cahaya	40	85	Meningkat
4	Agustina Sinurat	60	95	Meningkat
5	Akifa Naiba	50	80	Meningkat
6	Alif Rahadhan	75	95	Meningkat
7	Anggraini Hotlin	55	80	Meningkat
8	Haikal Alfaziza	45	65	Meningkat
9	Irfan Zaki	65	85	Meningkat
10	Imelda Priscla	55	85	Meningkat
11	Jeremy Nikolas Sibarani	65	95	Meningkat
12	M. Azriel Siregar	75	100	Meningkat
13	Mutiara Kasih Aritonang	60	95	Meningkat
14	Rahma Fauzi	80	100	Meningkat
15	Raisa Putri R Pangaribuan	60	75	Meningkat
16	Raja A Girsang	40	65	Meningkat
17	Reehan Harahap	55	95	Meningkat
18	Renni Anggeryani	50	75	Meningkat
19	Reymon E Panggabean	65	100	Meningkat
20	Trinada Purba	75	100	Meningkat
21	Saarah Fadhila	55	70	Meningkat
22	Viki Angravana Siregar	50	80	Meningkat
23	Yumna Aisha Dongoran	60	90	Meningkat
Jumlah		1345	1980	
Rata Rata		58,48	86,09	

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran pada tema 1 subtema 1 menggunakan media yang interaktif berbasis *Lectora Inspire* hasil belajar siswa kelas IV mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai *Pre-test* dan *Post-test* siswa. Rata-rata nilai hasil belajar *Pre-test* siswa adalah 58,48 dan nilai *Post-test* siswa adalah 86,09. Dengan demikian hasil belajar siswa dikatakan meningkat.

Hasil Kelayakan, Kepraktisan dan Keefektifan

- 1) Hasil data kelayakan produk yang diperoleh dari validasi dengan Bapak Faisal S.Pd., M.Pd sebagai ahli materi yang dilakukan pada 25 Juli 2023 memperoleh skor 70 dari Skor Maksimal 100 sehingga diperoleh persentase validasi 70%. Selanjutnya dilakukan revisi untuk validasi kedua tanggal 27 Juli 2023

memperoleh skor 90 dari Skor maksimal 100 sehingga diperoleh persentase validasi 90% sehingga dikategorikan “Sangat Layak”.

- 2) Hasil data kelayakan produk yang diperoleh dari validasi dengan Ibu Reni Rahmadani, S.Kom., M.Pd sebagai ahli media yang dilakukan pada tanggal 20 Juli 2023 memperoleh skor 80 dari skor maksimal 100 sehingga diperoleh persentase validasi 80% dan mendapat saran dari ahli media. Selanjutnya dilakukan revisi untuk validasi kedua pada tanggal 24 April 2023 memperoleh skor 94 dari skor maksimum 100 sehingga diperoleh persentase validasi 94% sehingga dikategorikan “Sangat Layk”. Maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* ini telah divalidasi sudah layak digunakan.
- 3) Hasil data kepraktisan yang diperoleh dari hasil tanggapan melalui angket praktisi pendidikan dengan Ibu Siti Roliah S.Pd yang dilakukan pada tanggal 31 Juli 2023 memperoleh skor 95 dari skor maksimal 100 dengan persentase 95% termasuk kategori “Sangat Praktis”.
- 4) Hasil data keefektifan produk dapat dilihat dari tes hasil belajar peserta didik terhadap media pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *Lectora inspire* di SD Negeri 060857 Medan Tembung pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 , pada *pre-test* tanpa menggunakan media pembelajaran diperoleh nilai peserta didik dengan rata-rata 58,48% dan pada *post-test* nilai peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran dengan rata-rata 86,09% hasil belajar peserta didik mengalami kenaikan sebesar 27,61%. Hal ini membuktikan media pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dan menambah ketertarikan peserta didik dalam belajar serta media pembelajaran menggunakan media pembelajaran inteeraktif menggunakan aplikasi *lectora inspire* cukup positif untuk digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora inspire* berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh nilai presentase 90 % termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, dan ahli media memperoleh nilai prentanse 94 % termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.
2. Kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora inspire* berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh (guru kelas) memperoleh nilai persentase 95 % termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”, Hal tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang dikembangkan sangat praktis.
3. Keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* berdasarkan nilai hasil belajar peserta didik dengan mengetahui nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 58,48 dan *posttes* sebesar 86,09 sehingga terdapat peningkatan sebesar 27,61. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan nilai rata-

rata pre-test dan post-test yang meningkatkan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* efektif dalam pembelajaran yang dapat meningkat

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru
Ketersediaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa dalam proses pembelajaran.
2. Bagi Siswa
Dengan adanya media pembelajaran pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* diharapkan siswa dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mengikuti langkah-langkah kegiatan yang ada dalam media pembelajaran. Sehingga siswa lebih tertantang untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.
3. Bagi Sekolah
Sekolah diharapkan menyediakan sarana dan prasana sekolah agar media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang telah dikembangkan bisa diterapkan di kelas sehingga membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar mengajar.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
Produk yang dikembangkan sebaiknya tidak hanya pada satu pembelajaran melainkan semua pembelajaran yang ada pada tema 1 subtema 1 kelas V SD.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad. Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo persada 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana dan Rivai (2020) *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2015. *Metode penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono, 2018. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* Alfabeta Bandung.