

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN
LECTORA INSPIRE UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(2019)

Ari Yulia Puspitasari

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa multimedia interaktif matematika berbantuan *lectora inspire* yang berfokus untuk menarik minat siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R & D) dengan model pengembangan *Computer Assisted Instruction* menurut Hannafin dan Peck yang terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain, tahap pengembangan dan implementasi serta tahap evaluasi dan revisi. Penelitian dan pengembangan ini melibatkan ahli media, ahli materi, ahli desain instruksional, dan siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa memerlukan media dan sumber belajar tambahan yang berbasis teknologi agar dapat menarik minat siswa dan meningkatkan hasil belajar. Hasil rekapitulasi validasi multimedia interaktif berbantuan *lectora inspire* pada saat expert review mendapatkan nilai 96,3%. Pada tahap *field test evaluation* dengan 20 siswa mendapat nilai 97% yang artinya sangat baik. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif berbantuan *lectora inspire* ini valid dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: multimedia interaktif, *lectora inspire*, matematika, Hannafin dan Peck