

## ABSTRAK

### **Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Software Lectora Inspire* Untuk Pramuka Tingkat Penggalang di Gugus Depan SMP Negeri 3 Pariaman**

**Oleh: Ade Wirnanda**

Proses pembelajaran pada perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi semakin mendorong pendidik untuk dapat melakukan inovasi pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dimana peserta didik cenderung tidak aktif dan kurang termotivasi di dalam proses pembelajaran mengenai materi kepramukaan yang berupa teori. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif menggunakan *Software Lectora Inspire* untuk Kepramukaan tingkat Penggalang yang valid dan praktis sehingga layak untuk digunakan dalam proses pendidikan kepramukaan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D. Adapun prosedur pengembangan dari penelitian ini terdiri dari atas empat tahap, yaitu tahap pendefinisian (*define*), Tahap Perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*) dan tahap Penyebaran (*Disseminate*). Uji validitas produk dilakukan oleh empat validator yaitu dua validator ahli materi dan dua validator ahli media. Uji coba produk dilakukan secara individual melalui kelompok kecil kepada delapan orang anggota pramuka penggalang, dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembaran angket, dokumentasi dan format penilaian. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas produk multimedia yang dihasilkan.

Hasil uji validitas produk untuk aspek materi berada pada kategori **“Sangat Baik”** dengan persentase yang diperoleh sebesar 94,7% dan untuk aspek media berada pada kategori **“Sangat Baik”** dengan persentase yang diperoleh sebesar 92%. Selanjutnya, untuk hasil uji kepraktisan produk yang telah dilakukan berada pada kategori **“Sangat Baik”** dengan persentase yang diperoleh sebesar 93%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas produk multimedia interaktif yang dikembangkan secara keseluruhan berada pada kategori **“Sangat Baik”** dengan persentase yang diperoleh sebesar 93,7%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif ini layak untuk digunakan dalam proses pendidikan kepramukaan.