

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS X SMA**

SKRIPSI

*Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :  
**Hasa Cantika**  
**NIM.18004018/2018**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA  
PELAJARAN PKN KELAS X SMA**

Nama : Hasa Cantika  
NIM/BP : 18004018/2018  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

**Padang, 6 Februari 2023**

**Disetujui Oleh:**

**Pembimbing**



**Dra. Zuwirna. M.Pd., Ph.D**  
**NIP. 19580517 198503 2 001**

**Ketua Departemen**



**Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd.**  
**NIP. 19830126 200812 2 002**

**HALAMAN PENGESAHAN**

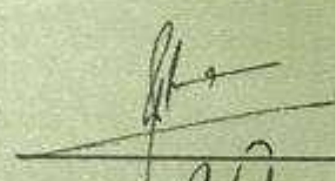
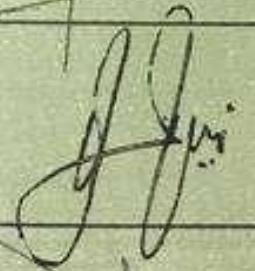

**Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi Di Depan Tim Penguji  
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum Dan  
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan**

**Universitas Negeri Padang**

Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata  
Pelajaran PKN Kelas X SMA  
Nama : Hasa Cantika  
NIM/BP : 18004018/2018  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

**Padang, 6 Februari 2023**

**Tim Penguji**

	<b>Nama</b>	<b>Tanda Tangan</b>
<b>Ketua</b>	<b>: Dra. Zuwirna. M.Pd. Ph.D NIP. 19580517 198503 2 001</b>	
<b>Anggota</b>	<b>1. Drs. Syafril. M.Pd NIP. 19600414198403 1 004</b>	
	<b>2. Dra. Eldarni. M.Pd NIP. 19610116198703 2 001</b>	

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hasa Cantika  
NIM/BP : 18004018/2018  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata  
Pelajaran PKN Kelas X SMA

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Padang, 6 Februari 2023

Yang Menyatakan



Hasa Cantika

NIM. 18004018

## ABSTRAK

**Hasa Cantika. 2023. Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran PKN Kelas X SMA. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran PKN Kelas X SMA dilakukan untuk mengatasi permasalahan belajar yang terjadi. Fenomena yang terjadi yaitu siswa kurang tertarik untuk belajar, guru mata pelajaran yang masih kurang optimal dalam penggunaan media pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti mencoba membuat multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran mencakup banyak komponen seperti teks, gambar, audio serta video. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan produk multimedia menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* pada mata pelajaran PKN kelas X SMA, mengetahui produk yang telah dikembangkan sudah layak dan sudah praktis penggunaannya dalam proses pembelajaran di sekolah.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan yang disebut dengan istilah *Research and Development (R&D)* menggunakan model ADDIE dengan 5 tahap pengembangan yaitu tahap *Analysis* (analisis), tahap *Design* (perancangan), tahap *Development* (pengembangan), tahap *Implementation* (penerapan), dan tahap *Evaluation* (evaluasi). Uji validitas dilakukan kepada 3 orang yaitu 2 validator media dan 1 validator materi. Uji praktikalitas dilakukan kepada 30 responden yaitu peserta didik kelas X di SMA Negeri 6 Padang. Data di analisis secara deskriptif kuantitatif dengan mengakulasi persentase dari setiap sub variabel.

Berdasarkan hasil penilaian oleh kedua validator media memperoleh skor rata-rata sebesar 4,78 yang dikategorikan “sangat valid”. Hasil validasi penilaian dari validator materi memperoleh rata-rata sebesar 4,8 yang dikategorikan “sangat valid”. Hasil uji praktikalitas produk oleh peserta didik memperoleh rata-rata sebesar 4,60 yang dikategorikan “sangat praktis”. Jadi berdasarkan hasil penilaian validitas dan praktikalitas produk maka dapat disimpulkan bahwa produk valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran PKN.

Kata kunci: Pengembangan, Multimedia, *Lectora Inspire*, PKN

## KATA PENGANTAR



Puji Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran ALLAH S.W.T. karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PKN Kelas X di SMAN 6 Padang”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan, serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dra. Zuwirna, M.Pd, Ph.D selaku Pembimbing Akademik yang senantiasa membantu, membimbing, memberi motivasi dan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang atas bantuan dukungan dan motivasi yang selalu diberikan.
3. Bapak Drs. Syafril, M.Pd dan Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Penguji I dan II yang senantiasa mengarahkan penulis untuk lebih baik lagi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Novrianti, M.Pd dan Ibu Rahmi Pratiwi, M.Pd. selaku validator ahli media I dan II yang telah memberikan masukan dan saran terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam skripsi ini.
5. Ibu Desi Fitri, S. Pd selaku ahli materi yang telah memberikan masukan tentang materi pelajaran yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan dalam skripsi ini.

6. Ibu Risdaneti, S.Pd .MM selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMAN 6 Padang.
7. Bapak/Ibu Staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah banyak memberikan ilmu dan mendidik penulis selama mengikuti perkuliahan di Universitas Negeri Padang.
8. Bapak/Ibu guru serta siswa/i SMAN 6 Padang yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Keluarga besar penulis, terutama kedua orang tua tercinta yaitu Ayahanda Desrizal dan Ibunda Reni Susanti (almh), kakak Puja Restu Fadilah serta saudara-saudara tersayang yang telah memberikan dukungan berupa moral, materi, perhatian, semangat serta mengiringi penulis dengan do'a yang tulus demi kelancaran penyusunan skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan Anisa Aulia Rahmi, Julianda Dewi Putri, Exella Nurfadillah, Reyske Meisalya Dwanty, Mayang Yozandra, Dilla Okta Erza, Citra Dian Millenia dan Fachrur Rozi yang telah membantu dan memberikan *support* selama masa perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada Arif Pratama Satriawan yang telah memberikan semangat, meluangkan waktu serta membantu memberikan ide dan menemani selama penyelesaian skripsi ini.
12. Seluruh teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan angkatan 2018 yang selalu memberikan motivasi dan masukan yang berharga dalam penyelesaian skripsi ini.
13. Kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang diberikan dibalas oleh Allah S.W.T. dan mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri, lembaga Penelitian dan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan serta pembaca pada umumnya.

Penulis telah berupaya dengan maksimal untuk menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis menyadari baik isi maupun penulisan masih jauh dari kesempurnaan seperti kata pepatah “tak ada gading yang tak retak”. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan

kritik yang sifatnya membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan ikut serta dalam pengembangan khasanah ilmu pengetahuan. *Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.*

Padang, Februari 2023

Hasa Cantika  
18004018



## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Pengembangan .....	8
G. Spesifikasi Produk.....	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
I. Pentingnya Pengembangan .....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	14
A. Kajian Teori .....	14
B. Penelitian yang Relevan .....	28
C. Kerangka Konseptual .....	30
BAB III METODE PENGEMBANGAN .....	32
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Model Pengembangan .....	33
C. Prosedur Pengembangan .....	33
D. Uji Coba Produk.....	38
E. Teknik Analisis Data .....	46
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Hasil Pengembangan .....	48
B. Pembahasan.....	69

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	74
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	75
DAFTAR RUJUKAN .....	76
LAMPIRAN.....	78

## DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi .....	39
Tabel 2. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media.....	41
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Siswa .....	43
Tabel 4. Skor penilaian skala likert.....	45
Tabel 5. Pedoman hasil konversi skor ke nilai pada skala 5 .....	45
Tabel 6. Skor penilaian validasi .....	47
Tabel 7. Hasil penilaian validasi oleh ahli media .....	61
Tabel 8. Tabel Hasil Penelitian Validasi Materi .....	63
Tabel 9. Uraian revisi produk ahli media 1:.....	64
Tabel 10. Uraian revisi produk ahli media 2.....	66
Tabel 11. Hasil perhitungan uji praktikalitas .....	67
Tabel 12. Penilaian akhir produk multimedia:.....	72

## DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Kerangka Konseptual .....	31
Gambar 2. Model ADDIE .....	33
Gambar 3. Tampilan Cover judul multimedia .....	53
Gambar 4. Tampilan home.....	54
Gambar 5. Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan .....	55
Gambar 6. Tampilan menu profil pengembangan .....	55
Gambar 7. Tampilan Kompetensi Dasar (KD) .....	56
Gambar 8. Tampilan awal menu materi.....	57
Gambar 9. Tampilan sub materi 1 .....	57
Gambar 10. Tampilan sub materi 2.....	57
Gambar 11. Tampilan sub materi 3 .....	58
Gambar 12. Tampilan sub materi 4.....	58
Gambar 13. Tampilan video pembelajaran .....	59
Gambar 14. Tampilan awal menu assesement .....	60
Gambar 15. Tampilan assessment (pilihan ganda) .....	60
Gambar 16. Tampilan hasil assessment .....	60
Gambar 17. Validasi media dengan validator 1 .....	120
Gambar 18. Validasi media dengan validator 2 .....	120
Gambar 19. Proses validasi materi oleh validator materi.....	121
Gambar 20. Uji coba media pembelajaran kepada siswa.....	121
Gambar 21. Penampilan dan menjelaskan fungsi media pembelajaran .....	122
Gambar 22. Pengisian Angket Praktikalitas oleh Siswa kelas.....	122

## DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. Flowchart .....	79
Lampiran 2. Storyboard .....	80
Lampiran 3. Silabus Kelas X Kuruikulum 2013 .....	84
Lampiran 4. Praktikalitas .....	91
Lampiran 5. Angket validasi materi.....	92
Lampiran 6. Angket Validasi Media oleh Validator I.....	95
Lampiran 7. Angket Validasi Media Tahap II .....	98
Lampiran 8. Angket Validasi Media oleh Validator II .....	101
Lampiran 9. Validasi Media Tahap II.....	105
Lampiran 10. Angket Praktikalitas Siswa.....	108
Lampiran 11. Surat Penugasan Validasi Media .....	117
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian dari Jurusan .....	118
Lampiran 13. Surat Izin dari Sekolah .....	119
Lampiran 14. Dokumentasi.....	120

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri, yaitu untuk membudayakan manusia. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Menurut Undang-Undang diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan sikap dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya di dalam masyarakat, dimana ia hidup dan dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol khususnya yang datang dari sekolah, sehingga peserta didik dapat memperoleh atau mengalami perkembangan kemampuan sosial dan kemampuan individu yang optimum. Dunia pendidikan tentu tidak pernah terlepas dari peran seorang pendidik. Pendidik memiliki peran yang penting dan selalu terlibat dalam setiap proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktifitas belajar dan mengajar. Aktifitas belajar secara metodologis cenderung

lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh pendidik. Pendidik dituntut aktif dan kreatif mengembangkan pengetahuannya untuk tercapainya proses pembelajaran yang efektif. Susanto (2013:18) menyatakan bahwa “Proses pembelajaran yang efektif juga dapat dibangun untuk mengembangkan kreatifitas berfikir peserta didik serta dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan baru untuk mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran”.

Guru yang memiliki kreatifitas yang tinggi dapat membuat proses pembelajaran didalam kelas berlangsung secara optimal. Hal ini menjadi tantangan besar bagi guru untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat antusias dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Di sisi lain, teknologi komputer belum digunakan secara optimal untuk proses pembelajaran, sehingga menyebabkan turunnya motivasi dan minat belajar siswa. Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat pendidik harus berani mengembangkan multimedia pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran di dalam kelas.

Penggunaan multimedia pembelajaran yang efektif akan membantu menumbuhkan motivasi dan kreativitas siswa. multimedia pembelajaran harus dikemas secara inovatif dan variatif oleh guru. Arif S. Sadirman, dkk (2014:17), menyatakan Penggunaan multimedia pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif pada peserta didik. Jadi salah satu fungsi adanya multimedia pembelajaran yaitu bisa membantu

meningkatkan gairah belajar peserta didik. Multimedia pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk aktif dan dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.

Multimedia pembelajaran adalah media yang mengaitkan unsur teks, suara, gambar bergerak dan video yang bertujuan memudahkan dalam proses pembelajaran. Media ini menjadikan siswa berinteraksi langsung dan berperan aktif dalam proses pembelajaran dan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan media, Kustandi dan Sutjipto (2011: 78). Tujuan dari multimedia pembelajaran untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kekreatifan serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaran (PKN) merupakan mata pelajaran wajib untuk jenjang SD/MI, SMP/MTS, SMA/SMK/MA. Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia mengacu pada aturan-aturan yang telah ditetapkan dalam Undang-Undang Dasar 1945 yang dituangkan dalam Garis-Garis Besar Haluan Negara (GBHN). Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pendidikan yang berorientasi pada pembentukan manusia Indonesia yang beriman dan bertaqwa, cerdas, terampil, berakhlak mulia serta bertanggung jawab sebagai warga negara sesuai dengan Undang-Undang Dasar 1945. Heryana dan Riswanda (2004) mengungkapkan bahwa kewarganegaran *Citizenship* merupakan mata pelajaran yang memfokuskan sasarannya pada pembentukan diri yang



beragam, dari segi agama, sosia-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-undang Dasar.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran PKN 1 juni 2022 di SMA N 6 Padang, ditemukan fenomena pada mata pelajaran PKN yaitu guru masih dominan menggunakan media papan tulis saat menjelaskan pembelajaran didalam kelas, dan guru masih dominan menggunakan buku paket dan lembar kerja siswa sebagai bahan ajar. Penggunaan media mengajar yang terbatas membuat respon siswa kurang maksimal. Siswa bagian belakang kurang memperhatikan penjelasan guru dan malah asik mengobrol dengan teman sebangku. Hal tersebut dapat mengganggu konsentrasi siswa lain, siswa terlihat kurang antusias untuk mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan guru, dijelaskan bahwa guru menggunakan media berbentuk *power point*, papan tulis, buku teks, lembar kerja siswa. Guru belum menggunakan multimedia pembelajaran yang bersifat interaktif dan guru belum optimal dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian sebelumnya mengungkapkan keefektifan penggunaan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran. Diantaranya yaitu penelitian dilakukan oleh Ikha Nur Jannah (2020) hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran sangat efektif karena pengaruh media dalam pembelajaran memudahkan

siswa memahami materi kalor yang diberikan, siswa juga lebih tertarik dalam proses pembelajaran dan menghilangkan rasa jenuh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu juga mereka mendengar efek suara yang ditimbulkan yang membuat siswa lebih paham akan materi yang sedang diberikan.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis ingin melakukan penelitian dengan mengembangkan multimedia pembelajaran. Aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran ini yaitu menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* adalah sebuah multimedia pembelajaran yang berupa perangkat *software* yang menyediakan fitur-fitur menarik dalam proses pembelajaran seperti menggunakan teks, *audio*, video, animasi. Dengan menggunakan multimedia pembelajaran *Lectora*, pendidik dapat mengembangkan pengetahuan melalui konten-konten yang disediakan oleh aplikasi *Lectora*.

Penggunaan multimedia pembelajaran dari *Lectora* bertujuan untuk memperjelas pembelajaran yang lebih konkrit kepada peserta didik sehingga peserta didik terangsang dalam memahami pembelajaran di sekolah. Keunggulan penggunaan *Lectora* yaitu *user friendly* atau mudah digunakan. Produk akhir dari multimedia pembelajaran berbasis *Lectora* ini adalah berbentuk Single File *Executable* dengan file *extension* *.exe* yang mempermudah penggunaan tanpa harus menginstall *software Lectora Inspire*.

Sehubungan dengan penelitian yang telah dijelaskan di atas, relevan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Syawaludin pada tahun 2019. Yang berjudul Pengembangan multimedia pembelajaran PKN berbasis *lectora inspire* pada siswa kelas IV SD Negeri Pendulan Sumbersari Moyudan Sleman Tahun ajaran 2015/2016. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* dalam pembelajaran dikategorikan sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena sangat membantu peserta didik untuk memberikan kemudahan dalam mengakses materi PKN yang dicantumkan dalam media tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis melakukan penelitian pengembangan dengan judul **Pengembangan multimedia pembelajaran Pada Mata Pelajaran PKN Kelas X SMA.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran PKN masih belum dapat berlangsung secara optimal.
2. Minimnya penggunaan media yang bervariasi oleh guru dalam proses pembelajaran.
3. Belum tersedianya multimedia pembelajaran untuk mata pelajaran PKN kelas X SMA.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, yang telah dijelaskan, maka perlu dibatasi penelitian ini agar lebih fokus dan terarah dalam sasaran pokok penelitian. Peneliti membatasi masalah pada implementasi pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* pada materi “Kewenangan lembaga negara” Sebagai multimedia pembelajaran PKN kelas X SMA. Penelitian ini difokuskan untuk mengukur kelayakan dan kepraktisan multimedia pembelajaran.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora* untuk mata pelajaran PKN materi menganalisis kewenangan lembaga negara pada kelas X di SMA?
2. Bagaimana validitas multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi *lectora* untuk mata pelajaran PKN materi menganalisis kewenangan lembaga negara pada kelas X di SMA?
3. Bagaimana praktikalitas multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora* untuk mata pelajaran PKN materi menganalisis kewenangan lembaga negara pada kelas X di SMA?

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian pengembangan ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui prosedur pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora* untuk mata pelajaran PKN materi menganalisis kewenangan lembaga negara pada kelas X di SMA.
2. Menghasilkan multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora* untuk mata pelajaran PKN materi menganalisis kewenangan lembaga negara pada kelas X di SMA, yang memenuhi kriteria valid.
3. Menghasilkan multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora* untuk mata pelajaran PKN kelas X materi menganalisis kewenangan lembaga negara kelas X di SMA, yang memenuhi kriteria praktis.

## **F. Manfaat Pengembangan**

1. Bagi Guru

Memberikan referensi kepada guru terkait multimedia pembelajaran yang biasa digunakan untuk menunjang keefektifan proses pembelajaran di kelas.

2. Bagi peserta didik

Penelitian ini dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa, serta sarana untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

### 3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat membantu dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui pemanfaatan multimedia pembelajaran *Lectora*.

### 4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran untuk menambah wawasan dan pengalaman serta dapat dijadikan bekal dalam mengembangkan multimedia pembelajaran di masa yang akan datang ketika menjadi pendidik.

## **G. Spesifikasi Produk**

Multimedia pembelajaran ini di buat berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* untuk memenuhi aspek kognitif dari siswa yang dirangkum dari materi pelajaran PKN kelas X tahun pelajaran 2022/2023 untuk 1 kompetensi dasar (KD) dengan 4 kali pertemuan.

Gambaran dari tampilan produk yang akan dibuat menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* adalah:

1. Halaman awal yang dilengkapi pewarnaan yang menarik di dalam produk media pembelajaran sudah menjadi tampilan awal sebelum memasuki materi pembelajaran yang terdiri dari judul produk, mata pelajaran, kelas dan tahun pelajaran.

2. Halaman menu terdiri dari beberapa pilihan menu dan tombol yang terhubung ke halaman KI dan KD, materi, video, evaluasi dan profil perancang multimedia pembelajaran.

a. Pada menu KI dan KD terdapat penjabaran halaman KI dan KD yang akan di gunakan. Adapun KI dan KD yang akan di bahas dalam penelitian ini, yaitu :

1) Kompetensi Inti

Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan factual, konseptual, konsep *procedural* berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan perdaban terkait penyebab terkait, serta menerapkan pengetahuan *procedural* pada kajian yang spesifik sesuai dengan minatnya untuk memecahkan masalah.

2) Kompetensi Dasar

Menganalisis kewenangan lembaga-lembaga negara menurut undang-undang dasar negara RI Tahun 1945.

b. Pada menu materi terdapat penjabaran materi pelajaran berdasarkan aspek, sebagai berikut :

1) Isi/materi multimedia pembelajaran terdiri dari tiga bagian yaitu objek pengamatan, materi pelajaran dan video pembelajaran.

- 2) Penyusunan materi berdasarkan buku cetak, LKS dan sumber lain yang menunjang pembelajaran untuk penyempurnaan penyajian materi PKN kelas X.
  - 3) Penyajian media ini juga berisi tampilan teks, audio dan gambar yang berfungsi untuk menunjang tampilan media menjadi lebih menarik.
- c. Pada menu video terdapat halaman yang menyajikan video yang terkait dengan pembelajaran.
- d. Pada menu evaluasi berisi uji kompetensi untuk menguji seberapa jauh pengetahuan siswa.
- e. Pada menu profil terdapat halaman yang berisi tampilan profil perancang media pembelajaran.

Menurut Andi Sudarmaji (2015) spesifikasi produk yang akan dikembangkan pada multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* sebagai berikut :

1. Menyiapkan musik yang terkait dengan materi media yang dihasilkan melalui fitur musik/ musik untuk *sound* suara pada aplikasi *Lectora Inspire*, sehingga tampilan media dapat lebih menarik untuk siswa dengan gaya belajar audio.
2. Tersedianya fitur video pada aplikasi *Lectora Inspire* yang mendukung pembuatan video sendiri seperti merekam layar monitor komputer/laptop atau netbook pengguna maupun bentuk *web* video



dengan format MP4 dan dapat disisipkan dalam tampilan multimedia pembelajaran yang di kembangkan.

3. Tersedianya animasi grafis, fitur unduh melalui internet, dan fitur input data baik dalam bentuk grafis, audio, video maupun *hyperlink* di aplikasi *Lectora Inspire* menjadikan tampilan multimedia pembelajaran terlihat lebih menarik, sehingga dapat menstimulasi siswa yang belajar visual, audio untuk fokus memperhatikan pembelajaran.
4. Aplikasi *Lectora Inspire* juga menyediakan desain template praktis dan fitur *background* seperti desain *background*, dan *animation background* yang dapat digunakan.
5. Warna *background* dalam pengembangan multimedia pembelajaran ini di sesuaikan dengan karakter siswa SMA yang didominasi oleh warna-warna muda dan warna pendukung lainnya untuk memberikan kesan keceriaan bagi siswa untuk belajar.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi pengembangan multimedia pembelajaran berupa multimedia pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Proses belajar mengajar akan lebih mudah.
2. Multimedia pembelajaran sebagai *alternative* dalam pemecahan masalah dalam pembelajaran.

3. Penggunaan multimedia pembelajaran *Lectora* ini di harapkan mampu membantu guru dalam penyampaian materi.

Keterbatasan pengembangan multimedia pembelajaran berupa multimedia pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran ini hanya terbatas pada satu KD saja.
2. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada siswa kelas X.
3. Multimedia hanya dapat digunakan di laptop atau komputer.

### **I. Pentingnya Pengembangan**

Multimedia pembelajaran ini berupaya untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Dapat membantu peningkatan kualitas pembelajaran bagi peserta didik dan meningkatkan semangat belajar peserta didik, dengan melalui multimedia pembelajaran ini dapat membantu guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.