

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS INKUIRI TERBIMBING
PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII
SMP NEGERI 2 KOTA PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)*



**Elia Mesra
1300208/2013**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS INKUIRI TERBIMBING
PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII
SMP NEGERI 2 KOTA PARIAMAN**

Skripsi

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)*



Elia Mesra
1300208/2013

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

PERSETUJUAN SKRIPSI

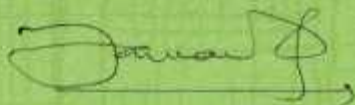
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS INKUIRI TERBIMBING PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII SMP NEGERI 2 KOTA PARIAMAN

Nama : Elia Mesra
NIM : 1300208
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 25 Januari 2018

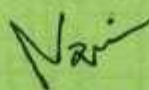
Disetujui oleh :

Pembimbing I



Dr. Darmansyah, ST., M.Pd
NIP. 19591124 198603 1 002

Pembimbing II



Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd
NIP. 19781129 200312 1 001

Ketua Jurusan



Dra. Eldarui, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

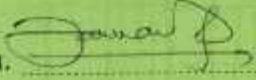
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : **Pengembangan Multimedia Berbasis Inkuiri Terbimbing
Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP Negeri 2 Kota
Pariaman.**
Nama : Elia Mesra
NIM : 1300208
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 25 Januari 2018

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Darmansyah, ST., M.Pd NIP. 19591124 198603 1 002	1. 
2. Sekretaris	: Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd NIP. 19781129 200312 1 001	2. 
3. Anggota	: Dr. Alwen Bentri, M.Pd NIP. 19610722 198602 1 002	3. 
4. Anggota	: Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 19610116 198703 2 001	4. 
5. Anggota	: Drs. Syafril, M.Pd NIP. 19600414 198403 1 004	5. 

SURAT PERNYATAAN

Yang Bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Elia Mesra
NIM : 1300208
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Multimedia Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada
Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP Negeri 2 Kota Pariaman.

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

Demikian, Pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Januari 2018
Saya yang menyatakan,



Elia Mesra
NIM. 1300208

PERSEMBAHAN

'Kenapa kita jatuh???'
'Agar kita bisa bangkit...'

Itulah kata-kata yang selalu memberikan semangat utukku.
Dan ini semua tak luput dari kuasa Allah SWT

Kadang kita meminta pada Allah setangkai bunga yang indah
tapi Allah memberi kaktus berduri
Kadang kita meminta pada Allah kupu-kupu, tapi diberi ulat
Kita pun sedih dan kecewa, namun kemudian,,
Kaktus itu berbunga yang indah sekali dan ulat itupun menjadi kupu-kupu yang cantik
Itulah jalan Allah... Indah pada waktunya

Ya Allah,, terimakasih kuucapkan kepada-Mu
Rasa syukur yang tak terhingga kepada-Mu
karena atas semua rahmat dan karunia yang telah engkau berikan
Atas izin-Mu lah skripsi ini dapat selesai dengan baik

Kata yang paling indah adalah 'ibu' 'ayah'
dan panggilan paling indah adalah 'Ibuku' 'Ayahku'
Terimakasih kuucapkan kepada kedua orang tuaku yang tercinta
Ibuku (Zildawati) dan Ayahku (Suardi) yang tak henti-hentinya
mendukung anaktamu ini agar selalu berhasil dalam meraih mimpi dan cita-cita
Terimakasih kepada saudara-saudaraku (Uda, nidadang, ni aciak dan adek2, kakak2, Hamansan)
yang juga selalu mendukung dan memberikanku semangat dan bantuan...
untuk kakak ku yang paling besar yang biasa aku panggil ni adang
semoga tenang di alam sana wahai kakakku 21 November 2016 beliau dijemput oleh yang Maha
Kuasa. Bagi ku beliau adalah sosok guru dan penyemangat hidupku. Alfatihah ☺

Terimakasih ku Ucapkan kepada dosen pembimbing Bapak Dr. Darmansyah, ST, M.Pd dan Bapak
Nofri Hendri, M.Pd yang telah membelikan nasehat, arahan dan bimbingan kepada saya sehingga
saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sekali lagi terimakasih atas waktu dan
motivasinya selama ini Bapak.

Sekuntum mawar akan menjadi kebuntu
Seorang sahabat sejati akan menjadi duniaku
Terimakasih kuucapkan kepada kawan kos lama (Wisma Pasaman) buat teman sefamarku Intan
uktavia S.Pd yang juga bisa dipanggil dengan nama akrab langang orang yang super rempong.
Buat sahabatku yang di kamar sebelah Arizah Rahmani, S.Pd, orang yang mulah tersinggung,
orangnya rajin, sekaligus muntir Ty yang super, orang yang makan banyak tapi tak gemuk2 wkwk
dan anisa, S.Pd orang yang tak pernah absen nonton drama Korea dalam sebulan.

Buat sahabatku Desi Julia Putri S.Pd orang bertampang serius, orang paling rajin, muntir pintu,
Dan sahabatku riefy Trisca Utary, S.Pd dipanggil dengan nama akrab cece, Orang yang tak
pernah ambil pusing, orang yang santai badai yang penting makan.
Terimakasih sahabatku yang selalu ada dalam susah dan senangku
yang telah memberikan warna dalam hidupku..

Dan terimakasih juga untuk konco arek kampus

Buat sahabatku "Tiara Nabella, S.Pd" yang juga bisa dipanggil mama teh. Orang yang sangat
baik, penyabar, penolong, tidak sambung. Terimakasih telah menjadi bagian dari cerita indah dalam
hidupku.

Buat sahabatku yang gakil abiz "Rensi Melasari, S.Pd, yang bisa dipanggil mama len. Dia adalah
orang yang tak pernah ambil pusing.

Buat sahabatku yang bersuara unik "Reni, S.Pd, bisa dipanggil Renila. Orang yang baik hati dan
selalu memikirkan perasaan temannya.

Terimakasih banyak sahabat-sahabatku atas bantuan dan kebersamaan selama ini. Susah senang
sudah kita lalui bersama. "Aku Kuat Karna Teman"

Terimakasih untuk seseorang yang telah membantuku
Yang mengantar kemana pergi, terimakasih banyak atas
Supportnya.



ABSTRAK

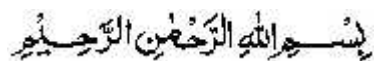
Elia Mesra. 2018. Pengembangan Multimedia Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP Negeri 2 Kota Pariaman.

Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh banyaknya siswa di SMP N 2 Kota Pariaman mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPA. Hal ini disebabkan siswa dituntut menguasai materi tanpa diberikan pemahaman konsep, misalnya saja dengan cara menghafal, materi pembelajaran yang diperoleh dengan cara menghafal akan lebih mudah terlupakan oleh siswa, sehingga menyebabkan siswa mengalami kesulitan dan mengimajinasikan bagaimana sebetulnya perubahan pada materi. Untuk mengatasi hal tersebut, salah satu yang dapat membantu siswa menemukan konsep sendiri dan berpikir kritis adalah dengan menggunakan multimedia berbasis inkuiri terbimbing. Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis inkuiri terbimbing yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan oleh siswa.

Penelitian ini termasuk ke dalam rumpun penelitian dan pengembangan menggunakan model 4D yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Tahap *define* terdiri dari analisis kurikulum, analisis siswa, analisis media dan analisis tujuan mata pelajaran. Tahap *Design* dilakukan perancangan media pembelajaran. Tahap *develop* dilakukan melalui uji validitas oleh validator dan uji praktikalitas, efektivitas oleh siswa kelas VII di SMP N 2 Kota Pariaman dan terakhir yaitu penyebaran atau *disseminate* berupa media yang akan dibagikan ke sekolah SMP Negeri 2 Kota Pariaman.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMP N 2 Kota Pariaman, telah berhasil dibuat multimedia pembelajaran. Hasil Uji validitas aspek materi dan media menunjukkan bahwa media yang dihasilkan sangat valid yaitu, dengan skor 148 dengan nilai rata-rata validitas materi 93,54% dan skor 131 dengan rata-rata validitas media 87,91%. Sedangkan respon siswa terhadap produk yang dikembangkan sangat praktis dengan rata-rata 94,67% dan untuk mengukur tingkat ketercapaian hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga pada uji coba efektifitas menunjukkan adanya peningkatan keterampilan proses belajar. Dapat disimpulkan bahwa multimedia yang dikembangkan pada penelitian ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR



Segala puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang mana atas limpahan rahmat dan karuniaNYA, serta kemudahan-kemudahan yang diberikaNYA, skripsi ini dapat peneliti susun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program penelitian jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP, adapun judul skripsi ini adalah “Pengembangan Multimedia Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Mata Pelajaran IPA Kls VII SMP N 2 Kota Pariaman“. Taklupa pula salawat beriring salam peneliti haturkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang membawa umatnya dari zaman kebodohan menuju zaman penuh ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Dalam kesempatan ini izinkan peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan banyak kemudahan baik moril maupun material demi kesempurnaan skripsi ini. Peneliti ucapkan terimakasih serta penghargaan kepada yang terhormat terutama kepada:

1. Bapak Dr. Darmansyah, ST, M.Pd dan Bapak Nofri Hendri S.Pd M.Pd selaku pembimbing 1 dan pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan arahan dan motivasi serta senantiasa membimbing dan membantu peneliti menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak dan Ibuk dosen penguji yang telah banyak memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
3. Ibuk Dra. Eldarni, M.Pd dan Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku ketua dan sekretaris jurusan KTP FIP UNP yang telah membantu memberikan informasi demi kelancaran penulisan skripsi ini.
4. Bapak / Ibu Dosen dan staf Jurusan dan Teknologi Pendidikan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasan selama perkuliahan.

5. Bapak Drs. Wismardi selaku kepala sekolah, kepada guru, staf dan karyawan SMP N 2 Kota Pariaman yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
6. Ibu Zahirma, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPA kelas VII SMP Negeri 2 Kota Pariaman yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Ibu dosen dan ibu guru yang telah berkenan menjadi validator dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Penghargaan yang tak terhingga dan penuh rasa hormat kepada keluarga, terutama kepada kedua orang tua peneliti, serta saudara tercinta yang telah banyak membantu peneliti baik moril maupun material. Semoga jerih payah dan pengorbanan beliau dibalasi oleh ALLAH SWT.
9. Seluruh rekan-rekan jurusan KTP terutama angkatan 2013 yang senasib dan seperjuangan dalam menghadapi pendidikan di jurusan KTP yang telah memberikan pengalaman berharga terhadap peneliti.
10. Dan pihak-pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu pesatu dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata dengan senang hati yang tulus serta pengharapan, penulis memanjatkan doa kehadiran Allah SWT, semoga Allah SWT dapat memberikan hidayahnya, mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan suatu yang bermanfaat untuk kita.

Padang, Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat penelitian.....	9
G. Spesifik Produk	9
H. Defenisi Operasional	12
I. Pentingnya Pengembangan.....	14
J. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	14
BAB II.KAJIAN PUSTAKA.....	16
A. Landasan Teoretis	16
1. Media Pembelajaran.....	16
a. Pengertian Media Pembelajaran	16
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	17
c. Jenis-JenisMedia Pembelajaran.....	18
2. Mutimedia	19
a. Pengertian Multimedia	19
b. Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif	20
c. Krakteristik Media Dalam Multimedia pembelajaran.....	21
d. Format Multimedia Pembelajaran	22

3. Pembelajaran <i>Inquiry</i>	23
a. Pengertian Pembelajaran <i>Inquiry</i>	23
b. Macam-Macam <i>Inquiry</i>	25
c. <i>Inquiry</i> Terbimbing (<i>Guided Inquiry</i>)	26
d. Langkah <i>Inquiry</i> lebih Lanjut.....	27
e. Syarat agar <i>Inquiry</i> dapat berjalan Baik	29
f. Unsur Penting yang diperhatikan dalam Model <i>Inquiry</i>	30
g. Sintak Pembelajaran <i>Inquiry</i> terbimbing	31
4. Pembelajaran IPA.....	32
a. Pengertian IPA.....	32
b. Tujuan Pembelajaran IPA	32
c. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	33
5. Validitas Praktikalitas dan Efektifitas Multimedia	33
6. Rasional Multimedia berbasis Inkuiri terbimbing.....	37
B. Penelitian yang Relevan	39
C. Kerangka Konseptual	40
BAB III.METODE PENGEMBANGAN	41
A. Jenis Penelitian.....	41
B. Model Pengembangan	42
C. Prosedur Pengembangan	44
C. Uji Coba Produk Multimedia	48
E. Subjek Uji Coba	48
F. Instrument Pengumpulan Data	48
G. Teknik Analisis Data.....	54
BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Hasil Analisis Kebutuhan.....	58
1. Analisis Kurikulum	58
2. Analisis Siswa	58
3. Analisis Media Pembelajaran	59
4. Analisis Tujuan.....	59
B. Tahap Perancangan(<i>design</i>)	60

C. Tahap Pengembangan (<i>develop</i>)	60
1. Analisis Data Uji Validitas Produk	76
a. Validitas Ahli Media	76
b. Validitas Ahli Materi	77
2. Uji Coba Terbatas	78
a. Uji Praktikalitas Produk	78
b. Uji Efektifitas Produk	79
D. Revisi Produk	82
1. Revisi Media	83
2. Revisi Materi	87
E. Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	90
F. Pembahasan	92
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	101
A. Kesimpulan	101
B. Saran	102
DAFTAR RUJUKAN	104
LAMPIRAN	107

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Sintak Inkuiri Terbimbing.....	31
2. Penentuan Skor Skala Likert.....	49
3. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	50
4. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media.....	51
5. Kisi-Kisi Instrumen Angket Siswa.....	52
6. Nama Validator dan Tempat Validasi Multimedia	76
7. Rata-Rata Penilaian Validasi Ahli Media	77
8. Rata-Rata Penilaian Validasi Ahli Materi.....	78
9. Rata-rata Hasil Uji Praktikalitas pada Siswa	79
10. Hasil Akhir Validitas, Praktikalitas, dan Efektifitas	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	40
2. Model Pengembangan 4-D.....	43
3. Halaman PembukaMultimedia Berbasis Inkuiri Terbimbing	61
4. Halaman KI-KD	61
5. Halaman Petunjuk Penguna Multimedia.....	62
6. Halaman <i>Home</i>	63
7. Halaman Materi 1 Tentang Klasifikasi Materi.....	63
8. Halaman Percobaan Multimedia Berbasis Inkuiri Terbimbing Menentukan Persoalan	64
9. Halaman Percobaan Multimedia Berbasis Inkuiri Terbimbing Menganalisis data.....	65
10. Halaman Percobaan Multimedia Berbasis Inkuiri Terbimbing Membuat Kesimpulan	65
11. Video Multimedia Berbasis Inkuiri Terbimbing.....	66
12. Alat Dan bahan Untuk Percobaan	67
13. Video Langkah-langkah Percobaan.....	67
14. Hasil Percobaan yang telah diuji cobakan	68
15. Uji Identifikasi Larutan Garam	68
16. Uji Identifikasi Larutan Basa	69
17. Uji Identifikasi Larutan Asam.....	69
18. Jawaban Terakhir Penentuan Hipotesis	70
19. Hasil Kesimpulan.....	70
20. Halaman Quis.....	71
21. Halaman Materi kedua tentang Pemisahan Campuran	71
22. Halaman Materi ketiga tentang Perubahan Fisika dan Kimia.....	72
23. Halaman Video yang Bersangkutand dengan Materi.....	72
24. Halaman Soal Evaluasi Multimedia Berbasis Inkuiri Terbimbing	73
25. Halaman Skor Multimedia Berbasis Inkuiri Terbimbing	74

26. Halaman Profil Pengembang Multimedia.....	74
27. Halaman Penutup Multimedia Berbasis Inkuiri Terbimbing.....	75
28. Media Sebelum Revisi	83
29. Media Sesudah Revisi.....	84
30. Media Sebelum Revisi	84
31. Media Sesudah Revisi.....	85
32. Media Sebelum Revisi	85
33. Media Sesudah Revisi.....	86
34. Media Sesudah Revisi.....	86
35. Media Sebelum Revisi	88
36. Media Sesudah Revisi.....	88
37. Hasil Pengemasan Produk.....	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Flowchart	107
2. Storyboard.....	108
3. Silabus.....	111
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	124
5. Angket Validator 1 Pada Aspek Ahli Media.....	135
6. Angket Validator 1I Pada Aspek Ahli Media	138
7. Angket Validator 1 Pada Aspek Ahli Materi	141
8. Angket Validator 1I Pada Aspek Ahli Materi.....	144
9. Angket Praktikalitas Siswa	147
10. Hasil validitas Media.....	150
11. Hasil Validitas Materi	152
12. Hasil Praktikalitas	154
13. Hasil Efektifitas.....	155
14. LKS	159
15. Soal.....	163
16. Hasil Eksperimen siswa	168
17. Jawaban Siswa	172
18. Dokumentasi	174
19. Surat Penugasan	179
20. Surat Izin Peneliti.....	180
21. Surat Izin Kesbangpol Kota Pariaman	181
22. Surat Izin Telah Penelitian	182

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bentuk upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia. Secara konsep, pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sesuai dengan yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No.20 tahun 2003 bab 1, pasal 1 menyatakan 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.

Untuk menciptakan sistem pendidikan nasional tersebut, diperlukan seorang guru yang profesional. Sebagai seorang guru yang profesional dituntut untuk memiliki kemampuan dalam mencari solusi dari permasalahan pembelajaran, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Maka diperlukan berbagai kompetensi-kompetensi yang harus dimiliki seorang guru maupun calon guru. Kompetensi tersebut seperti pengelolaan proses belajar mengajar, pengelolaan kelas, pengelolaan media yang cocok dalam proses belajar mengajar serta belajar terhadap interaksi kelas.

Menyadari pentingnya pendidikan dalam membangun Bangsa dan Negara maka pemerintah melakukan berbagai usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan diantaranya pembaharuan kurikulum, peningkatan kualitas guru serta peningkatan sarana dan prasarana yang mendukung dalam proses pembelajaran. Meskipun upaya yang telah dilakukan tersebut sudah menampakan hasil yang cukup baik namun masih banyak siswa yang kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan guru cenderung teoritis dan strategi pembelajaran yang dilakukan guru kurang bervariasi, sehingga siswa menjadi jenuh dan sulit memahami materi pelajaran yang disampaikan. Untuk mengetahui keberhasilan pendidikan ditandai dengan tercapainya tujuan kurikulum. Tuntutan kurikulum tergambar dalam kompetensi dasar yang terdapat pada silabus mata pembelajaran. Perbedaan karakteristik disetiap mata pelajaran yang ada di sekolah turut melahirkan berbagai macam model, metode, media, dan strategi yang sesuai dengan mata pelajaran.

Salah satu mata pelajaran IPA yang ada di SMP adalah IPA terpadu, berdasarkan angket analisis kebutuhan, kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam belajar IPA dan menganggap pelajaran tersebut tidak menarik. Penyebab ini menjadikan siswa cenderung tidak menyukai mata pelajaran IPA. IPA memiliki karakteristik, yaitu (1) bersifat abstrak, (2) penyederhanaan dari keadaan sebenarnya, (3) berurutan dan berjenjang. Karakteristik inilah yang membuat ilmu IPA merupakan salah satu ilmu yang sulit untuk dipelajari oleh siswa, sehingga diperlukan suatu media

pembelajaran yang berfungsi untuk mengkonkritkan konsep-konsep IPA yang bersifat abstrak tersebut. Salah satu materi pada mata pelajaran tersebut adalah Klasifikasi Materi dan Perubahan yang bersifat fakta, mengandung banyak konsep dan prosedural.

Proses pembelajaran IPA menjadi persoalan ketika guru menggunakan metode ceramah dan menjelaskan dalam proses pembelajaran. Siswa hanya menggunakan waktu untuk mendengar dan mencatat apa yang disampaikan guru sehingga menjadikan guru sebagai aktor tunggal yang menjadikan ia sendiri yang pintar. Hal ini membuat siswa menjadi kurang inisiatif, kreatif, mandiri, dan aktif karena guru yang baik sering dipotret siswa sebagai guru yang menggunakan beragam metode mengajar, mempraktikkan beragam keahlian untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran seperti menggunakan bahan ajar dalam bentuk multimedia dalam proses pembelajaran.

Multimedia merupakan salah satu pilihan untuk membuat proses pembelajaran menjadi berbeda dan menarik dengan tujuan memudahkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Seperti yang dijelaskan Miarso (2011:458) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan, peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Penggunaan multimedia pembelajaran yang akan diterapkan pada materi IPA adalah berbasis inkuiri terbimbing, sehingga siswa akan lebih aktif dan kreatif dalam mengelola pengetahuannya. Penggunaan multimedia pembelajaran berbasis inkuiri terbimbing menempatkan siswa sebagai subjek didik yang aktif dalam menemukan masalah, menentukan masalah, serta bagaimana cara memecahkan masalah yang ditemukan pada topik permasalahan yang ada dalam media pembelajaran tersebut. Dalam pembelajaran siswa diposisikan sebagai *partner* yang dijadikan objek komunikasi dua arah (pembelajaran interaktif) dan di ajak berfikir secara kreatif, sehingga menghasilkan pertukaran informasi lebih mendalam dan menarik. Pembelajaran yang dilakukan dua arah antara guru dan siswa akan lebih memudahkan siswa dalam berdiskusi memecahkan masalah.

Strategi pembelajaran inkuiri banyak dipengaruhi oleh aliran belajar kognitif. Berdasarkan aliran ini belajar pada hakikatnya adalah proses mental dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki setiap individu secara optimal. Pembelajaran inkuiri tidak hanya dipertimbangkan dari perspektif teoritis, saat berjalan dengan benar dipraktikkan secara signifikan dapat meningkatkan penalaran siswa menjadi kreatif, kritis, dan keterampilan pemecahan masalah serta prestasi akademiknya akan tercapai.

Dari hasil observasi di SMP Negeri 2 Kota Pariaman, penyebab kesenjangan dalam standar proses disebabkan oleh beberapa hal, antara lain karena proses pembelajaran yang masih berorientasi pada produk, dalam hal ini siswa dituntut menguasai materi tanpa diberikan pemahaman konsep,

misalnya saja dengan cara menghafal. Materi pembelajaran yang diperoleh dengan cara menghafal akan lebih mudah terlupakan oleh siswa, sehingga pembelajaran kurang bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang terjadi cenderung *teacher centered*, sehingga proses pembelajaran kurang optimal. Metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional dimana siswa langsung diberi konsep dengan memperhatikan dan mendengarkan apa yang dijelaskan guru, tanpa siswa mengalami pengalaman belajar. Pengalaman belajar yang dimaksud menurut Depdiknas (2009) merupakan kegiatan fisik maupun mental yang dilakukan siswa dalam berinteraksi dengan bahan ajar. Pembelajaran yang tidak memberikan pengalaman belajar menjadikan siswa cenderung pasif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan sains. Hal ini diperkuat dengan hasil survey *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2012, yang menginformasikan bahwa kemampuan sains di Indonesia berada pada peringkat ke 64 dari 65 negara peserta dengan skor 382 yang mana nilai tersebut berada di bawah rata-rata nilai standar dari PISA yakni 501 (www.oecd.org/pisa), oleh karenanya kemampuan sains dapat ditingkatkan dengan perubahan cara belajar sains yakni berorientasi pada proses, produk dan sikap. Pendidikan sains berkaitan dengan cara mencari tahu tentang fenomena alam secara sistematis, sehingga sains bukan hanya penguasaan pengetahuan yang berupa fakta, konsep atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran berbasis penyingkapan/penelitian atau biasa disebut *discovery/inquiry learning*. Salah satu yang dapat membantu siswa

menemukan konsep sendiri dan berpikir kritis adalah dengan menggunakan multimedia berbasis inkuiri terbimbing.

Multimedia yang dikembangkan didesain dengan mengintegrasikan tahapan inkuiri terbimbing didalamnya yang dilengkapi materi ajar yang berisi orientasi, informasi, model, pertanyaan kunci (*critical thinking question*), dan soal latihan. Model adalah suatu yang mengandung pengetahuan baru atau konsep. Model ini dapat berupa data, gambar, grafik, satu atau lebih persamaan, diagram dan hasil eksperimen sedangkan pertanyaan kunci adalah pertanyaan yang mengarahkan dan menuntun siswa untuk berpikir kritis dan analitis dalam menemukan konsep yang sedang dipelajari. Pertanyaan kunci dimulai dari pertanyaan tingkat kognitif rendah hingga tingkat kognitif yang lebih tinggi. Latihan memberikan kesempatan peserta didik untuk membangun kepercayaan diri dalam situasi sederhana dan kontek yang dikenal. Sedangkan soal membutuhkan peserta didik untuk menganalisis situasi yang kompleks.

Ada beberapa kelebihan dari multimedia berbasis inkuiri terbimbing. Pertama pada multimedia ini terdapat model dan pertanyaan kunci yang akan membantu siswa untuk menemukan konsep sendiri, siswa akan menganalisis model dan menjawab pertanyaan kunci yang disajikan, kemudian mengkonstruksi pengetahuannya sehingga diperoleh suatu konsep sesuai proses pembelajaran, yang kedua multimedia berbasis inkuiri terbimbing ini disajikan dengan tampilan yang menarik, dilengkapi dengan warna, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar.

Penggunaan multimedia berbasis inkuiri terbimbing membuat siswa terlibat penuh dalam proses pembelajaran. Aktivitas yang dilakukan siswa di arahkan oleh guru untuk mencari dan menemukan sendiri (fakta, konsep, prinsip prosedur) dari suatu yang dipertanyakan. Jadi dapat disimpulkan penggunaan multimedia berbasis inkuiri terbimbing dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP Negeri 2 Kota Pariaman“**

B. Indintifikasi Masalah

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pencapaian hasil belajar di Sekolah Menengah Pertama.
2. Masih jarangnya penggunaan multimedia oleh guru untuk membantu proses pembelajaran.
3. Masih kurangnya antusias siswa dalam proses pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran hanya sebagai pelengkap.
4. Kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam belajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan pada pembelajaran IPA di SMP Negeri 2 Kota Pariaman. Maka penulis memfokuskan penelitian ini pada pengembangan multimedia berbasis inkuiri terbimbing dalam mata

pelajaran IPA di kelas VII SMP Negeri 2 Kota Pariaman, agar penelitian ini lebih terarah dan masalah yang dikaji lebih mendalam, maka peneliti membatasi topik materi yang akan dibahas, jadi materi yang akan dikembangkan dalam pengembangan ini adalah tentang klasifikasi Materi dan Perubahannya dalam mata pelajaran IPA semester 1 di kelas VII SMP Negeri 2 Kota Pariaman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana validitas pengembangan multimedia berbasis inkuiri terbimbing yang digunakan dalam mata pelajaran IPA ?
2. Bagaimana praktikalitas Pengembangan multimedia berbasis inkuiri terbimbing yang digunakan dalam mata pelajaran IPA ?
3. Bagaimana efektivitas multimedia berbasis inkuiri terbimbing yang dikembangkan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian pengembangan multimedia berbasis inkuiri terbimbing ini adalah:

1. Menghasilkan media dalam bentuk media pembelajaran yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan evaluasi dan media.
2. Menghasilkan media yang praktis pada mata pelajaran IPA.
3. Menghasilkan media yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran

F. Manfaat Penelitian

Dengan pengembangan media pembelajaran berbasis inkuiri terbimbing ini, penelitian ini dapat diharapkan:

1. Bagi guru khususnya di SMP Negeri 2 Kota Pariaman agar bisa menjadi motivasi untuk mengembangkan media-media berbasis komputer lainnya di sekolah.
2. Bagi peserta didik dapat dijadikan sumber belajar yang meningkatkan minat dan hasil belajar terutama dalam mempelajari materi kalsifikasi materi dan perubahanya.
3. Bagi mahasiswa, sebagai serana pengaplikasian ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan (KTP) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP) dan salah satu persyaratan menyelesaikan studi SI di Jurusan KTP FIP UNP.
4. Sebagai bentuk masukan bagi semua orang yang bertanggung jawab terhadap dunia pendidikan agar lebih inovatif dan kreatif lagi dalam memanfaatkan sisi positif dari kemajuan teknologi.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah terciptanya sebuah produk berupa multimedia berbasis inkuiri terbimbing untuk mata pelajaran IPA yang berkualitas, menarik, dan layak digunakan pada saat pembelajaran dan meningkatkan motivasi dan kemandirian siswa

dalam belajar. Multimedia pembelajaran berbasis inkuiri yang di buat oleh penulis akan dibuat sendiri dengan menggunakan *Macromedia Flash CS8*.

Peneliti di dalam pengembangan ini menghasilkan produk yang spesifik, yaitu multimedia berbasis inkuiri terbimbing dengan spesifik produk sebagai berikut:

- 1) Dari aspek isi/ materi media interaktif ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa SMP Negeri 2 Kota Pariaman dalam memahami materi tentang klasifikasi materi dan perubahanya.
- 2) Dari aspek pembelajaran, multimedia ini dilengkapi dengan quiz dan soal tes evaluasi dari materi tentang klasifikasi materi dan perubahanya.
- 3) Dari aspek media, media pembelajaran ini memiliki karakteristik yaitu:
 - a. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi *Macromedia Flash CS8*
 - b. Media yang dikembangkan dalam bentuk multimedia.
 - c. Pada tampilan produk nantinya akan ada beberapa bagian yaitu:
 - 1) Pada bagian awal akan terdapat animasi pembuka dari materi pembelajaran. Terdapat tombol *start* untuk lanjut ke halaman berikutnya.
 - 2) Kemudian terdapat tampilan pembuka program atau identitas program yang disertai suara narasi dan petunjuk dari narator. Terdapat tombol *next* untuk melanjutkan

- 3) Terdapat tampilan identitas mata pelajaran yang disertai suara narasi dan petunjuk dari narator. Terdapat tombol menu untuk menuju halaman menu.
- 4) Setelah itu, akan ada tampilan dimana pengguna dapat memilih menu program, KI-KD, Materi, Video, dan Test yang disertai suara narasi dan petunjuk dari narator.
- 5) Pada halaman KI-KD akan disajikan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dicapai siswa pada materi Klasifikasi Materi dan Perubahannya.
- 6) Pada halaman percobaan siswa akan dihadapkan sesuai sintak inkuiri. Terdapat tombol next untuk lanjut ke halaman berikutnya, tombol home untuk kembali ke halaman menu dan tombol exit untuk menutup program.
 - (a) Pada halaman percobaan akan disajikan permasalahan dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab siswa sebagai hipotesis.
 - (b) Pada halaman selanjutnya akan disajikan bahan dan alat yang harus disediakan untuk percobaan
 - (c) Kemudian ditampilkan perintah untuk mengklasifikasikan alat dan bahan yang telah di sediakan tadi
 - (d) Pada halaman berikutnya ditampilkan jawaban yang benar atas pertanyaan yang diberikan sebelumnya sebagai kesimpulan dari percobaan yang dilakukan.

- 7) Pada halaman materi akan disajikan materi mengenai klasifikasi materi dan perubahannya. Terdapat tombol next, back, home dan exit.
- 8) Pada halaman kuis disajikan soal kuis terkait dengan materi yang dibahas, soal yang disajikan berupa soal esay sebanyak tiga soal.
- 9) Pada halaman soal evaluasi disajikan soal-soal terkait dengan materi yang dibahas. Soal disajikan sebagai evaluasi keberhasilan siswa dalam memahami materi. Soal yang disajikan berupa pilihan ganda
- 10) Setelah soal dikerjakan, maka akan muncul skor capaian atas soal yang dijawab benar oleh siswa.
- 11) Pada halaman profil, disajikan biodata singkat pengembang media. Terdapat tombol home dan exit
- 12) Pada halaman penutup ditampilkan tulisan terima kasih telah menggunakan media ini. Semoga sukses.

H. Defenisi Operasional.

1. Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar lebih mudah memahami materi pelajaran IPA kelas VII semester 1 tentang Kalsifikasi Materi dan Perubahannya serta dapat meningkatkan minat belajar siswa di SMP Negeri 2 Kota Pariaman.

2. Inkuiri Terbimbing

Inkuiri terbimbing merupakan suatu kondisi yang akan dibuat dimunculkan dalam bentuk permasalahan atau pertanyaan yang diajukan oleh guru kepada peserta didik, kemudian membuat rancangan percobaan dan membuat kesimpulan eksperimen sesuai dengan materi pelajaran IPA tentang Klasifikasi Materi dan Perubahannya.

3. Multimedia Berbasis Inkuiri Terbimbing

Multimedia berbasis inkuiri terbimbing merupakan media pembelajaran yang menekankan pada penemuan baru dalam bentuk percobaan atau investigasi yang dapat membantu peserta didik untuk berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan melalui penyajian materi IPA tentang klasifikasi materi dan perubahannya kelas VII semester 1.

4. Validitas Media

Validitas media merupakan suatu ukuran yang menunjukkan kesahihan atau kevalidan media yang dikembangkan dalam mencapai tujuan pembelajaran IPA tentang klasifikasi materi dan perubahannya.

5. Praktikalitas Media

Praktikalitas media merupakan suatu acuan yang menunjukkan keterpakaian media, kemudahan memakai dan menggunakan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas VII semester 1 materi tentang klasifikasi materi dan perubahannya.

6. Efektivitas Media

Keberhasilan penggunaan multimedia berbasis inkuiri terbimbing untuk meningkatkan hasil belajar.

I. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis inkuiri terbimbing dapat memberikan pembelajaran kepada siswa lebih baik, pembelajaran dapat lebih menarik, siswa dapat menemukan pengetahuan baru dengan pengalaman langsung secara interaktif, peran guru berubah kearah positif, artinya tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar, memberikan rangsangan agar siswa aktif dan bergairah berpikir, meningkatkan pemahaman sains, produktif dalam berpikir kreatif dan siswa menjadi lebih terampil dalam memperoleh dan menganalisis informasi.

Multimedia pembelajaran berbasis inkuiri terbimbing bisa dijadikan sebagai media yang cocok dalam pencapaian tujuan dari pembelajaran di sekolah karena melalui proses dan investigasi untuk mengtes gagasan baru, audio,visul, gambar, animasi dan warna yang menarik akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Pengembangan multimedia berbasis inkuiri ini dapat mentranformasi pembelajaran yang konvensional menjadi menyenangkan yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.

J. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan hanya dengan menggunakan metode ceramah. Pengembangan multimedia berbasis inkuiri terbimbing dengan tujuan membuat pembelajaran

menjadi lebih menyenangkan merupakan salah satu langkah inovatif yang dapat dilakukan oleh guru ataupun dosen.

Pengembangan multimedia dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran siswa SMP kelas VII, namun permasalahannya adalah penggunaan multimedia berbasis inkuiri terbimbing jenis ini masih sangat jarang digunakan, pengembangan media jenis ini seharusnya dibuat secara keseluruhan agar materi pembelajaran yang diterima oleh siswa menjadi suatu kesatuan materi yang utuh dan berkesinambungan, dengan mempertimbangkan keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, waktu dan biaya di pilihlah satu topik bahasan tentang klasifikasi materi dan perubahannya, namun diasumsikan bahwa topik-topik yang lain akan sama hasilnya jika di ajarkan dengan menggunakan multimedia berbasis inkuiri ini.