

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD) BERBASIS MEDIA INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI *LECTORA*
INSPIRE DI KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP*



**Oleh:
DICKY WAHYUDI
NIM. 17004079**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
BERBASIS MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI
LECTORA INSPIRE DI KELAS VIII SMP**

Nama : Dicky Wahyudi
NIM/BP : 17004079/2017
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 8 Februari 2022

**Disetujui Oleh
Pembimbing**



**Prof.Dr. Alwen Bentri, M.Pd.
NIP 19610722 198602 1002**

Ketua Jurusan



**Dra. Abna Hidayati, M.Pd.
NIP 19830126 200812 2002**

HALAMAN PENGESAHAN

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

Judul : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Media
Interaktif Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* di Kelas VIII SMP
Nama : Dicky Wahyudi
NIM/BP : 17004079/2017
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 8 Februari 2022

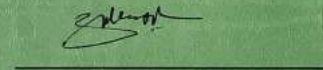
Tim Penguji
Nama

Tanda Tangan

Ketua : Prof.Dr. Alwen Bentri, M.Pd.
NIP 19610722 198602 1 002



Anggota : Dra. Zuliarni, M.Pd.
NIP 19590727 198503 2 001



Anggota : Dra. Abna Hidayati, M.Pd.
NIP 19830126 200812 2 002



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dicky Wahyudi
NIM/BP : 17004079
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Media Interaktif Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* di Kelas VIII SMP

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Media Interaktif Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* di Kelas VIII SMP" adalah benar merupakan karya asli saya, kecuali kutipan yang disebutkan sumbernya. Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan dalam skripsi ini sepenuhnya merupakan tanggung jawab saya sebagai penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, 07 Juni 2022



DICKY WAHYUDI

NIM 17004079

ABSTRAK

Dicky Wahyudi (2022): Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire di Kelas VIII SMP

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire di Kelas VIII SMP agar menghasilkan suatu bahan ajar berbentuk LKPD berbasis media interaktif yang valid dan layak digunakan oleh guru dan siswa. LKPD dalam bentuk media interaktif menjadikan siswa lebih penasaran dengan isi LKPD tersebut karena dirancang dengan inovasi teknologi yang memuat teks, gambar, audio, dan video. Sehingga menambah minat belajar siswa.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research & Development) dengan model pengembangan menggunakan mode ADDIE yaitu Analysis (analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Uji validitas produk yang dikembangkan dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri dari satu orang ahli materi dan dua orang ahli media. Uji coba atau praktikalitas produk dilakukan kepada siswa kelas VIII SMP dengan jumlah 29 siswa untuk menguji kepraktisan produk media LKPD Interaktif mata pelajaran IPA kelas VIII SMP yang telah dirancang.

Berdasarkan hasil penilaian dari validator materi dan validator media, diperoleh hasil validasi materi rata-rata sebesar 3,97 dikategorikan “Sangat Valid”, hasil validasi dari dua orang validator media diperoleh rata-rata sebesar 3,92 dikategorikan “Sangat Valid”. Media interaktif ini sangat praktis berdasarkan uji Praktikalitas dengan rata-rata nilai 3,92. Berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire di Kelas VIII SMP yang dikembangkan layak digunakan pada Mata Pelajaran IPA kelas VIII SMP/MTs.

Kata Kunci: Media Interaktif, LKPD, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirobbil ‘Alamiin, segala puji dan syukur selalu diucapkan kepada Allah SWT. Atas kuasa dan kasih sayang-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire di Kelas VIII SMP” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dan tak lupa mengirimkan salawat kepada Nabi Muhammad SAW sebagai junjungan kita semua umat Islam di dunia. Penulisan skripsi ini juga tak lepas dari peran semua orang-orang baik yang membantu membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Alwen Bentri, M. Pd selaku dosen pembimbing akademik peneliti di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan saran dan arahan untuk skripsi ini dengan tulus.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sekaligus penguji pada sidang skripsi yang peneliti lakukan.
3. Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
4. Ibu Dra. Zuliarni, M. Pd selaku penguji dalam sidang skripsi yang peneliti lakukan.

5. Ibu Winanda Amilia, S.Pd, M.Pd.T dan Bapak Septrian Anugrah, S.Kom. M.Pd.T. yang telah berkenan menjadi validator ahli media dan banyak memberikan arahan untuk mengembangkan produk yang valid dari segi media.
6. Kepada kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materil untuk peneliti sehingga sampai ditahap ini.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Pengembangan	9
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
F. Pentingnya Pengembangan	10
G. Manfaat Pengembangan	11
H. Asumsi Keterbatasan Pengembang	12
BAB II.....	14
KAJIAN TEORI	14
A. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	14
1. Pengertian LKPD	14

2. Fungsi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	15
3. Unsur-unsur Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	16
4. Langkah-langkah Membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	16
5. Syarat-syarat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang Baik	17
6. Kelebihan dan Kekurangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	20
7. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif	21
B. Media Pembelajaran.....	22
1. Pengertian Media Pembelajaran	22
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran	22
3. Fungsi Media Pembelajaran	23
C. Lectora Inspire	23
1. Pengertian Lectora Inspire.....	23
2. Karakteristik Lectora Inspire	24
3. Kelebihan Lectora Inspire	24
D. Perbedaan LKPD Konvensional dengan LKPD Interaktif.....	24
E. Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Terpadu	25
F. Kajian Penelitian yang Relevan	27
BAB III	30
METODE PENGEMBANGAN	30
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Model Pengembangan.....	30

C. Prosedur Pengembangan	31
D. Subjek Penelitian.....	34
E. Instrumen Pengumpulan Data	34
F. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV	40
A. Hasil Penelitian	40
1. Analisis (Analisis)	40
2. Design (Perancangan).....	42
3. Development (Pengembangan)	43
4. Implementation (Implementasi)	55
5. Evaluation (Evaluation).....	56
B. Pembahasan.....	57
BAB V.....	61
KESIMPULAN DAN SARAN.....	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi angket materi	36
Tabel 3.2 Angket validasi media	36
Tabel 3.3 Angket praktikalitas siswa.....	37
Tabel 3.4 Skor pernyataan skala likert	38
Tabel 3.5 Kriteria validitas dan praktikalitas	39
Tabel 4. 1 Tabel Hasil Validasi Materi	50
Tabel 4. 2 hasil validasi validator media 1 bag 1	52
Tabel 4. 3 hasil validasi validator media 1 bag 2	53
Tabel 4. 4 hasil validasi validator media 2 bag 1	53
Tabel 4. 5 hasil validasi validator media 2 bag 2	54
Tabel 4. 6 hasil validitas dan praktikalitas	56
Tabel 4. 7 tabel saran dan tindak lanjut.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian.....	31
Gambar 4. 1 Tampilan Cover LKPD	44
Gambar 4. 2 halaman petunjuk pada LKPD	45
Gambar 4. 3 Halaman Menu.....	45
Gambar 4. 4 Tampilan tujuan pembelajaran	46
Gambar 4. 5 Halaman Materi pada LKPD	47
Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Kuis	48
Gambar 4. 7 halaman evaluasi.....	48
Gambar 4. 8 halaman Profil Creator.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Validasi Materi.....	65
Lampiran 2. Angket Validasi Media	69
Lampiran 3. Angket Praktikalitas.....	71
Lampiran 4. Hasil Praktikalitas	74
Lampiran 5. Validasi media oleh validator media I	81
Lampiran 6. Validasi media oleh validator II	85
Lampiran 7. Hasil Validasi materi	89
Lampiran 8. Flowchart	93
Lampiran 9. Story Board.....	94
Lampiran 10. Silabus IPA Kelas VIII	98
Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian	105

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan segala daya upaya dan semua usaha untuk membuat seseorang atau masyarakat dapat mengembangkan potensi manusia agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, berkepribadian, memiliki kecerdasan, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang diperlukan sebagai anggota masyarakat dan warga negara. Kemudian pendidikan juga merupakan usaha untuk membentuk manusia yang utuh lahir dan batin cerdas, sehat, dan berbudi pekerti luhur. Pendidikan merupakan jalan menempuh dari hal yang tidak kita ketahui menjadi tahu akan sesuatu. Pendidikan zaman sekarang juga sangat berkaitan dengan kemajuan teknologi sehingga pendidikan dominan dikombinasikan dengan teknologi informasi dan komunikasi.

“Perkembangan teknologi dan informasi mempengaruhi berbagai bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan di Indonesia. Indonesia saat ini telah memasuki Era Revolusi Industri 4.0. Peningkatan kualitas pembelajaran di kelas merupakan salah satu tantangan bagi para guru di sekolah” (Subekti & dkk, 2018). Perkembangan teknologi merambat sampai ke pembuatan dan penggunaan bahan ajar dan media pembelajaran yang digunakan di sekolah. Pengaruh media dalam suatu bahan ajar pembelajaran dapat dilihat dari jenjang pengalaman belajar yang akan diterima oleh siswa.

Ranah pendidikan mengalami perkembangan dalam bidang apapun dengan sangat pesat. Siswa dituntut untuk memiliki kemampuan memahami suatu konsep dalam pembelajaran. Salah satunya merambat kedalam perkembangan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), sebenarnya tidak jauh berbeda dari konsep pembelajaran pada mata pelajaran lainnya hanya beberapa harus sesuai dengan hakikat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) itu sendiri, bahwa di dalam pembelajar IPA harus terjadi proses sains, menghasilkan produk sains dengan melakukan eksperimen atau percobaan dan terbentuknya sikap ilmiah. Pembelajaran IPA tidak bisa dengan cara menghafal atau pasif mendengarkan guru menjelaskan konsep saja namun siswa itu sendiri juga harus melakukan pembelajaran melalui percobaan, pengamatan maupun bereksperimen secara aktif sehingga akan terbentuk kreativitas untuk selanjutnya membentuk sikap ilmiah yang pada gilirannya akan aktif untuk menjaga kestabilan alam ini secara baik.

Pembelajaran IPA juga identik dengan penggunaan gambar di dalam penjabaran materinya, sehingga dibutuhkan suatu objek pengiring dalam pelaksanaan pembelajarannya. Proses kegiatan pembelajaran misalnya mengamati, mengklasifikasi, memprediksi, merancang, dan juga melaksanakan percobaan atau eksperimen. Kegiatan percobaan menjadi bagian dari proses penemuan pengetahuan atau konsep secara ilmiah. Metode percobaan pembelajaran memerlukan adanya suatu sarana penunjang yang baik agar pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan

metode ini dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Salah satu sarana penunjang yang digunakan oleh guru adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai lembar petunjuk dalam percobaan pembelajaran. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan keterlibatan dan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu bentuk soal yang membosankan juga dapat mengurangi keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. LKPD dapat mengarahkan siswa untuk menemukan konsep-konsep melalui aktivitasnya sendiri atau dalam kelompok kerja. Adapun kelebihan dari Lembar Kerja Peserta Didik yaitu memiliki beberapa manfaat dan tujuan dalam pembelajaran diantaranya menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran, membantu siswa dalam mengembangkan konsep, melatih siswa untuk menemukan dan mengembangkan proses belajar mengajar.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) juga sebagai alat bantu guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar, membantu siswa untuk menambah info tentang konsep, memperoleh catatan materi yang dipelajari dalam melakukan kegiatan pembelajaran, membantu guru dalam menyusun perangkat pembelajaran, oleh karena itu pembelajaran disekolah juga perlu pengembangan perangkat pembelajaran, salah satunya LKPD yang dijadikan sebagai fasilitator dan pedoman pembelajaran, supaya siswa dapat ikut berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran berbasis teknologi yang paling ditonjolkan adalah kemajuan yang sedang terjadi sehingga pembelajaran semakin menarik dan juga berbeda dari sebelumnya. Perkembangan teknologi inilah yang dapat

memberikan dorongan dalam terciptanya berbagai macam sarana belajar yang dapat dikomunikasikan kepada peserta didik. Bahan ajar juga bisa dibuat semakin menarik dan canggih. Karena dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat maka dalam pembuatan bahan ajar dan media belajar yang menarik tidak sulit lagi, hanya dibutuhkan kemauan untuk menciptakan media dan bahan ajar yang menarik tersebut.

Bahan ajar dikenal sebagai seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik secara tertulis maupun tidak tertulis yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran. Penggunaan bahan ajar juga dikategorikan sebagai salah satu komponen yang mempengaruhi pembelajaran. Menurut Prastowo (2018) bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran ditujukan agar pembelajar paham dan mengerti dengan informasi yang disampaikan. Contoh dari bahan ajar adalah; buku pelajaran, modul, handout, LKS, bahan ajar video, audio dan bahan ajar interaktif. Salah satu bahan ajar atau media yang sering digunakan adalah lembar kerja siswa atau sering disebut dengan LKS. Pada kurikulum 2013 LKS diganti dengan nama lembar kegiatan peserta didik atau disingkat dengan LKPD.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) bukan lagi perangkat yang baru atau asing bagi para pendidik dalam proses pembelajaran. LKPD sudah banyak beredar di sekolah-sekolah yang berisi ringkasan materi dan berisi latihan-latihan soal yang disusun dan dirancang untuk dikerjakan oleh siswa. LKPD yang baik seharusnya dapat dibuat oleh para pendidik. LKPD merupakan salah satu instrumen perangkat pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran di kelas oleh guru.

Penggunaan LKPD juga sangat membantu guru dalam pembelajaran dan juga memudahkan siswa dalam pelaksanaan belajar di dalam kelas dan bahkan belajar di rumah. Namun penggunaan LKPD konvensional sudah sangat biasa bagi siswa, sehingga peneliti ingin mengembangkan suatu produk bahan ajar yang memanfaatkan kemajuan teknologi yang sudah berkembang pesat saat ini. Yaitu mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis media interaktif. Hal ini berkaitan dengan definisi teknologi Pendidikan, menurut *Association of Education Communication Technology* (AECT) tahun 2008 dalam Januszewski & Molenda (2008:1) mengemukakan definisi Teknologi Pendidikan adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang sesuai dan sumber daya. Kawasan Teknologi Pendidikan meliputi kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan kawasan pengelolaan kawasan penilaian.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis media interaktif adalah salah satu media alternatif yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang terdiri dari materi dan latihan soal-soal yang didalamnya terdapat gambar, teks, dan audio yang digolongkan menjadi media berbasis komputer karena untuk menjalankannya diperlukan komputer yang memungkinkan siswa untuk meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran secara mandiri hanya dengan sekali menekan tombol pada tampilan aplikasi.

Hasil penelitian dari Alfa Dina Prianoto dan kawan-kawan pada tahun 2017 mengenai Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis media interaktif dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, peserta didik tidak akan merasa tertekan, tidak takut untuk bertanya dan suasana pembelajaran tidak akan membuat peserta didik tegang. Ditambah lagi dengan penggunaan media interaktif suatu bahan ajar lebih menarik lagi digunakan dan peserta didik merasa tertantang karena pemakaian bahan ajar ini menggabungkan bahan ajar dengan kemajuan teknologi.

Pelaksanaan kegiatan Program Praktek Lapangan (PPL) yang peneliti lakukan di SMPN 1 Padang Panjang, pada bulan Juli-Oktober 2020 peneliti melihat secara langsung bahwa belum adanya penggunaan LKPD Interaktif di SMPN 1 Padang Panjang dan juga melihat respon peserta didik terhadap penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) konvensional yang hanya didominasi dengan teks saja yang sudah biasa digunakan oleh peserta didik yaitu kurangnya minat peserta didik dalam penyelesaian tugas-tugas yang terdapat di dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) tersebut. Sering juga peneliti melihat keterlambatan pengumpulan tugas yang diberikan dalam pelaksanaan pembelajaran hal ini mungkin disebabkan karena pembelajaran menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) konvensional bersifat monoton sehingga siswa sehingga menunda-nunda pengerjaan tugas. Kemudian penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) konvensional juga tidak bisa didengar sehingga peneliti tertarik mengembangkan Lembar

Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis media interaktif karena bisa ditambahkan audio pada bagian materi di dalam lembar kerja tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis media interaktif pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas VIII SMP. Alasannya karena pada pelaksanaan penelitian peneliti memilih untuk observasi ulang ke SMPN 1 Padang Panjang dengan tujuan memudahkan melakukan penelitian karena masih satu lokasi dengan lokasi pelaksanaan PPL. Pada pelaksanaannya, guru sekolah tersebut juga memberikan pemaparan bahwa belum ada dikembangkan LKPD Interaktif di sekolah sehingga apabila dikembangkan tentu sangat memberikan inovasi belajar dan pemakaian LKPD bagi siswa. Kemudian beberapa permasalahan yang sama dalam pengerjaan tugas pada penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) konvensional. Sehingga peneliti berniat untuk membuat Lembar Kerja Siswa Peserta Didik (LKPD) berbasis media interaktif atau multimedia agar adanya pembaruan cara pengerjaan tugas oleh siswa, dengan lebih menariknya metode pembuatan tugas menimbulkan semangat belajar siswa dalam pengerjaan tugas di Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) tersebut. Multimedia dalam proses pembelajaran sangat bermanfaat, karena dengan adanya multimedia diharapkan mahasiswa lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien.

Pengembangan LKPD berbasis media interaktif dalam pengembangannya membutuhkan *software*, maka dari itu dalam pengembangannya peneliti menggunakan aplikasi *lectora inspire*. Aplikasi

lectora bisa menghasilkan *output* seperti HTML5, *single file executable* (.exe), CD-ROM, maupun standar *e-learning* seperti SCORM dan AICC. Dalam hal ini peneliti mengemukakan bahwa hasil akhir dari pengembangan produk media interaktif ini adalah dengan format HTML 5.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran interaktif yang membantu proses pembelajaran lebih efektif dan menarik. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Media Interaktif Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* di Kelas VIII SMP”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan identifikasi masalah yang sebagai berikut:

1. Belum ada dikembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif di SMPN 1 Padang Panjang sehingga peneliti tertarik mengembangkan produk LKPD interaktif.
2. Dikarenakan LKPD konvensional hanya didominasi dengan teks, sehingga kurang menarik bagi peserta didik dalam mengerjakan tugas pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) konvensional tersebut.
3. Keterlambatan pengumpulan tugas yang diberikan dalam pelaksanaan pembelajaran hal ini mungkin disebabkan karena pembelajaran menggunakan LKPD konvensional bersifat monoton sehingga siswa sehing menunda-nunda pengerjaan tugas yang ada di dalam LKPD tersebut.

C. Rumusan Masalah

Bedasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan produk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis media interaktif menggunakan Aplikasi Lectora di Kelas VIII SMP?
2. Bagaimana validitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis media interaktif menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* di Kelas VIII SMP?
3. Bagaimana praktikalitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis media interaktif menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* di Kelas VIII SMP?

D. Tujuan Pengembangan

Pengembangan produk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis media interaktif ini bertujuan:

1. Mendeskripsikan prosedur dalam pengembangan produk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis media interaktif menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* di Kelas VIII SMP.
2. Menghasilkan produk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang valid berbasis media interaktif menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* di Kelas VIII SMP.
3. Menghasilkan produk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang praktis berbasis media interaktif menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* di Kelas VIII SMP.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini diharapkan menghasilkan produk media pembelajaran interaktif yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis media interaktif menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* untuk guru dan siswa yang sesuai dengan mata pelajaran dan materi, secara rinci spesifikasinya sebagai berikut:

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) memungkinkan siswa dalam penggunaannya dapat menentukan pilihan materi yang ingin dibaca dan dipahami. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dihasilkan ini merupakan gabungan audio visual dalam bentuk teks, gambar, animasi dan video yang dapat menarik perhatian siswa.
2. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada kelas VIII SMP dengan materi yang dikembangkan adalah sistem gerak.
3. Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis media interaktif ini menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* yang dapat menghasilkan *output* seperti HTML5, *single file executable (.exe)*, CD-ROM, maupun standar e-learning seperti SCORM dan AICC. Namun peneliti memfokuskan *output* dari pengembangan produk ini adalah HTML 5 sehingga bisa memastikan multimedia, teks dan link bisa tampil dan dioperasikan meskipun dengan *browser* bawaan.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis media interaktif menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* di kelas VIII SMP berupaya dalam memecahkan masalah pembelajaran dan untuk

memberikan inovasi bagi pendidik maupun peserta didik dalam penggunaannya. Peserta didik juga dapat memahami materi pembelajaran mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman mereka terhadap materi melalui evaluasi yang disediakan dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Selain itu, pengembangan produk ini juga sebagai bentuk kontribusi mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang dalam mengembangkan produk yang bermanfaat yang digunakan untuk kemudahan dunia pendidikan kedepannya.

G. Manfaat Pengembangan

Hasil dari pengembangan produk media interaktif ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1. Secara Teoritis

Manfaat pengembangan produk ini secara teoritis adalah sebagai acuan penelitian lain ataupun perguruan tinggi lain dalam mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang sesuai dengan karakteristik lembaga masing-masing dan model pengembangan yang diinginkan.

2. Secara Praktis

Manfaat secara praktis yang diharapkan dari penelitian yang mengembangkan produk ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, hasil produk yang dikembangkan ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi untuk belajar bagi siswa.

- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru dalam membuat dan mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis media interaktif sebagai bahan ajar dalam pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini sangat diharapkan dapat memberikan dan meningkatkan mutu pendidikan di lingkungan sekolah tersebut.
- d. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan terhadap pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis media interaktif menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* di kelas VIII SMP.

H. Asumsi Keterbatasan Pengembang

1. Asumsi Pengembangan

- a. Suatu media pembelajaran yang dirancang, didesain dan dikembangkan dengan baik yang menarik serta inovatif akan memberikan hasil belajar yang baik.
- b. Peserta didik lebih terarah dalam mengetahui konsep pembelajaran dengan menggunakan media interaktif.
- c. Belajar akan lebih mudah menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dilaksanakan, karena dengan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran juga memudahkan guru dalam mengajar dan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran.

2. Keterbatasan Pengembang

- a. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis media interaktif menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* di kelas VIII SMP pada materi Sistem gerak mencakup:

- 1) fungsi rangka
 - 2) Struktur dan fungsi sendi
 - 3) Struktur dan fungsi otot
 - 4) Upaya menjaga kesehatan sistem gerak
- b. Pengembangan produk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis media interaktif menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* dapat digunakan oleh guru dan siswa kelas VIII SMP.
- c. *Software* yang digunakan dalam mengembangkan produk pembelajaran ini adalah aplikasi *lectora Inspire*.
- d. Pengembangan produk LKPD berbasis media interaktif menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* terbatas pada model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis media interaktif menggunakan aplikasi Lectora Inspire di kelas VIII SMP, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan produk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis media interaktif menggunakan aplikasi Lectora Inspire di kelas VIII SMP menggunakan aplikasi Lectora Inspire.
2. Materi pada LKPD interaktif telah divalidasi oleh validator materi dan menunjukkan hasil penilaian yaitu 3,97 sehingga dikategorikan “Sangat Valid”, sehingga materi yang terdapat di dalam media LKPD interaktif layak digunakan untuk pembelajaran.
3. Hasil penilaian media LKPD Interaktif di validasi oleh validator media dan menunjukkan hasil penilaian yaitu 3,92 sehingga dikategorikan “Sangat Valid” dan layak untuk diujicobakan kepada siswa.
4. Hasil praktikalitas LKPD interaktif menunjukkan hasil penilaian 3,92 sehingga dikategorikan “Sangat Praktis”, hasil ini memiliki makna bahwa media interaktif layak digunakan oleh siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas dapat peneliti kemukakan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Sekolah

Peneliti berharap semoga pihak sekolah semakin banyak menerima mahasiswa yang melakukan penelitian dalam pengembangan sebuah produk agar bisa diparktikkan di sekolah untuk mendapatkan produk yang layak dipakai siswa.

2. Guru

Semoga produk yang dihasilkan bisa digunakan dengan baik oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan.

3. Mahasiswa

Semoga penelitian saya ini bisa memotivasi mahasiswa lainnya untuk lebih banyak berkreasi dan mengembangkan produk media interaktif yang lebih baik lagi.

4. Peneliti selanjutnya

Peneliti berharap penelitian kedepannya akan melanjutkan sampai tahap efektivitas dari suatu produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Budiyono, S. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Reasearch and Develpment)*. Aswaja Presindo.
- Herawati, E. P., Gulo, F., & Hartono. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif untuk Pembelajaran Konsep Mol di Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Kimia, Volume 3 N.*
- Januszewski, A., & M.Molenda. (2008). *Educational Technology: A Definition with Commentary*. Routledge.
- Juliandi, A., & dkk. (2014). *Metodologi Penelitian Bisnis: Konsep dan Aplikasi*. UMSU Press.
- Mas'ud, M. (2014). *Tutorial Lectora 1 : Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*.
- Prastowo, A. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Prastowo, A. (2018). *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar*. Kencana.
- Prastowo, Andi. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Kencana.
- Purwanto, M. N. (2009). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*.
- Rozaliafransi, D. (2015). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Dunia Tumbuhan*. Universitas Riau.
- Sinatra, Y. (2015). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Inkuiri Pokok Bahasan Energy dan Perubahannya*. Sekolah Tinggi Teknik Malang.
- Subekti, H., & dkk. (2018). Mengembangkan literasi informasi melalui belajar berbasis kehidupan terintegrasi stem untuk menyiapkan calon guru sains dalam menghadapi era revolusi industri 4.0: review literatur. *Education and Human Development Journal, 3(1)*. <https://doi.org/10.33086/ehdj.v3i1.90>
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Kencana.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.