

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF PADA  
LEMBAR KERJA SISWA (LKS) MATA  
PELAJARAN IPA KELAS VIII SMP**

**SKRIPSI**

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



**Oleh:  
ASYIFA HURRAHMI  
NIM. 17004116**

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

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

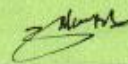
Judul : Pengembangan Media Interaktif pada Lembar Kerja Siswa (LKS) Mata  
Pelajaran IPA Kelas VIII SMP  
Nama : Asyifa Hurrahmi  
NIM/BP : 17004116/2017  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 2 November 2021

Tim Penguji  
Nama


Tanda Tangan

Ketua : Dra. Zuliarni, M.Pd.  
NIP 19590727 198503 2001



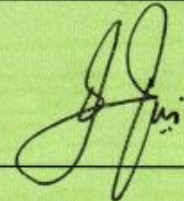
---

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



---

Anggota : Drs. Syafril, M.Pd.  
NIP 19600414 198403 1004



---

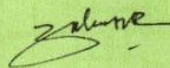
**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF PADA LEMBAR  
KERJA SISWA (LKS) MATA PELAJARAN IPA  
KELAS VIII SMP**

Nama : Asyifa Hurrahmi  
NIM/BP : 17004116/2017  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

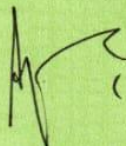
**Padang, 2 November 2021**

**Disetujui Oleh  
Pembimbing**



**Dra. Zuliarni, M.Pd.  
NIP 19590727 198503 2001**

**Ketua Jurusan**



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

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Asyifa Hurrahmi  
NIM/BP : 17004116  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Interaktif pada Lembar Kerja Siswa (LKS) Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Interaktif pada Lembar Kerja Siswa (LKS) Mata Pelajaran IPA 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, 24 Desember 2021**



**ASYIFA HURRAHMI**

**NIM 17004116**

## ABSTRAK

### **Asyifa Hurrahmi (2021): Pengembangan Media Interaktif Pada Lembar Kerja Siswa (LKS) Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif pada Lembar Kerja Siswa (LKS) pada mata pelajaran IPA kelas VIII agar menghasilkan suatu bahan ajar berbentuk LKS berbasis media interaktif yang valid dan layak digunakan oleh guru dan siswa. LKS dalam bentuk media interaktif menjadikan siswa lebih penasaran dengan isi LKS 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 12 siswa untuk menguji kepraktisan produk media interaktif pada LKS 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 3,65 dikategorikan “Sangat Valid”, hasil validasi dari dua orang validator media diperoleh rata-rata sebesar 3,87 dikategorikan “Sangat Valid”. Media interaktif ini sangat praktis berdasarkan uji Praktikalitas dengan rata-rata nilai 3,79. Berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa Media Interaktif pada Lembar Kerja Siswa (LKS) Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP yang dikembangkan layak digunakan pada Mata Pelajaran IPA kelas VIII SMP/MTs.

***Kata Kunci: Media Interaktif, LKS, 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 Media Interaktif Pada Lembar Kerja Siswa (LKS) Mata Pelajaran IPA 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 Dra. Zuliarni, 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.
3. Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
4. Ibuk Novrianti, M.Pd dan Ibu Winanda Amilia, S.Pd, M.Pd.T. yang telah berkenan menjadi validator ahli media dan banyak memberikan arahan untuk mengembangkan produk yang valid dari segi media.

5. Ibu Hanifah, S.Pd yang telah berkenan menjadi validator ahli materi yang memberikan arahan agar produk memiliki materi yang valid.
6. Bapak Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd dan Bapak Drs. Syafril, M.Pd atas kesediaannya menjadi penguji untuk skripsi yang peneliti kerjakan.
7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi yang telah membekali penulis dengan ilmu yang sangat berguna dan bermanfaat.
8. Bapak Zakirman yang sangat baik yang sudah membantu saya untuk kelancaran pengurusan mulai dari sempro sampai kompre ini.
9. Papa dan ibu tercinta tersayang yaitu Bapak Endang Hendrizal dan Ibu Fitri Juita, A. Md. Keb yang telah membiayai Pendidikan dan semua kebutuhan anakmu ini dan pastinya juga tak henti mengirimkan do'a demi tercapainya kesuksesan, dan terwujudnya mimpi-mimpi anak gadis Papa dan Ibu ini.
10. Annisa Hayatunnufus dan Feki Zulniko Putra selaku kakak dan uda ipar yang selalu menambahkan jajan dan gaya hidup di masa perkuliahan adik kalian.
11. Adikku satu-satunya Afra Hayyunnisa yang selalu mendokan kakak.
12. Abdullah Alhafiz dan Maryam Annisa, terima kasih telah lahir sebagai keponakanku, dan selalu memberikan semangat untuk mumu.
13. Teruntuk sahabatku tersayang dan begitu merepotkan yaitu Indah Fitria dan Asifah Oktavia Putri yang selalu support apapun keadaan. Semoga kita masih komunikasi walaupun nanti saling berjauhan.
14. Teruntuk “Grup Keluarga Besar” kak Tasya, Mbak Noni, Ica, Pipi, Nanda, Tika, Tya dan 2 orang yang udah ditulis namanya di atas yang selalu memberi motivasi dan canda tawa yang fresh meskipun rada aneh.

15. Teruntuk Bias-bias peneliti yaitu Lee Jen0, Kim Jun-myeon a.k.a Suho, Wong Yuk Hei a.k.a Lucas, Cha Eun-woo, Park Chan-yeol, Sehun, D.O, Kai, Lay, Chen, Xiumin, Baekhyun, Na Jaemin, Haechan, Mark Lee, Chenle, Renjun, Jisung, Johnny, Jaehyun, Doyoung, Taeyong, Yuta, Taeil, Jungwoo, Winwin, Hendery, Ten, Yangyang, Xiaojun, Kun, Sungchan, Shotaro, Haruto, Mashiho, Jaehyuk, Jihoon, Jungkyu, Junghwan, Yoshi, Jeong-woo, Kim Doyoung, Yedam, Asahi, Hyunsuk yang terhimpun menjadi EXO, NCT DREAM, NCT 127, WAYV, & TREASURE, Terima kasih sudah mengiringi hari-hari penelitian yang sulit menjadi berwarna dengan semua karya-karya kalian.
16. Tidak lupa untuk diriku sendiri, Asyifa Hurrahmi terima kasih sudah bertahan sampai dititik ini, terima kasih sudah berjuang dan melewati semua tahap demi tahap yang terjadi, terima kasih sudah mampu menyesuaikan diri apapun keadaan.
17. Teman-teman TP Enjoy 17 yang senasib dan seperjuangan.

Dengan keterbatasan ilmu pengetahuan yang penulis miliki, semoga skripsi ini dapat berguna bagi orang yang membacanya. Akhir kata penulis mendo'akan agar skripsi ini sangat bermanfaat untuk kita semua. Aamiin.

Padang, Oktober 2021

Asyifa Hurrahmi

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	10
C. Rumusan Masalah .....	10
D. Tujuan Pengembangan .....	11
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	11
F. Pentingnya Pengembangan .....	12
G. Manfaat Pengembangan .....	13
H. Asumsi Keterbatasan Pengembangan .....	14
<b>BAB II .....</b>	<b>16</b>
<b>KAJIAN TEORI .....</b>	<b>16</b>
A. Media Pembelajaran.....	16
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	16
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran .....	16
3. Fungsi Media Pembelajaran .....	17
B. Media Interaktif.....	17
1. Pengertian Media Interaktif.....	18

2.	Elemen Media Interaktif.....	19
3.	Kelebihan dan Kelemahan Media Interaktif .....	19
C.	Lembar Kerja Siswa (LKS).....	20
1.	Pengertian Lembar Kerja Siswa (LKS).....	20
2.	Tujuan Penyusunan Lembar Kerja Siswa (LKS).....	21
3.	Manfaat Lembar Kerja Siswa (LKS).....	22
4.	Komponen Lembar Kerja Siswa (LKS) .....	22
5.	Langkah-langkah Penyusunan Lembar Kerja Siswa (LKS).....	22
6.	Kriteria Kualitas Lembar Kerja Siswa (LKS) .....	23
7.	Kelebihan Lembar Kerja Siswa (LKS).....	25
8.	Kekurangan Lembar Kerja Siswa (LKS) .....	25
D.	Perbedaan LKS Konvensional dengan Media Interaktif Pada LKS .....	26
E.	Ispring Suite 9 .....	27
F.	Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Terpadu .....	27
G.	Kajian Penelitian Relevan .....	30
	<b>BAB III.....</b>	<b>32</b>
	<b>METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>32</b>
A.	Jenis Penelitian.....	32
B.	Model Pengembangan.....	32
C.	Prosedur Pengembangan .....	33
D.	Subjek Penelitian.....	37
E.	Instrument Pengumpulan Data .....	37
F.	Teknik Analisis Data.....	42
	<b>BAB IV .....</b>	<b>44</b>
	<b>HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>44</b>

A. Hasil Penelitian .....	44
1. Analisis (Analisis) .....	44
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	46
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	47
4. <i>Implemetation</i> (Implementasi).....	64
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....	65
B. Pembahasan.....	67
<b>BAB V.....</b>	<b>71</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>71</b>
A. Kesimpulan .....	71
B. Saran.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Perbedaan LKS Konvensional dengan Media Interaktif pada LKS....	26
<b>Tabel 3. 1</b> Kisi-kisi untuk validasi ahli materi .....	39
<b>Tabel 3. 2</b> Kisi-Kisi untuk validasi ahli media.....	40
<b>Tabel 3. 3</b> Kisi-kisi instrumen praktikalitas untuk siswa .....	40
<b>Tabel 3. 4</b> Skor pernyataan skala likert .....	41
<b>Tabel 3. 5</b> Kriteria Validitas dan Praktikalitas .....	43
<b>Tabel 4. 1</b> Hasil validasi materi sistem peredaran darah .....	57
<b>Tabel 4. 2</b> Hasil validasi media 1 bagian 1.....	59
<b>Tabel 4. 3</b> Hasil validasi media 1 bagian 2.....	61
<b>Tabel 4. 4</b> Hasil validasi media 2 bagian 1.....	62
<b>Tabel 4. 5</b> Hasil validasi media 2 .....	63
<b>Tabel 4. 6</b> Hasil praktikalitas media.....	64
<b>Tabel 4. 7</b> Hasil akhir validasi dan praktikalitas media.....	65
<b>Tabel 4. 8</b> Hasil perbaikan sesuai saran validator dan tindak lanjut .....	66

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3. 1</b> Alur Penelitian .....	33
<b>Gambar 4. 1</b> Desain Cover LKS .....	49
<b>Gambar 4. 2</b> Desain background pada halaman LKS.....	49
<b>Gambar 4. 3</b> Petunjuk penggunaan media .....	49
<b>Gambar 4. 4</b> Daftar isi .....	50
<b>Gambar 4. 5</b> Peta konsep materi.....	50
<b>Gambar 4. 6</b> KI/KD Materi.....	50
<b>Gambar 4. 7</b> Tujuan Pembelajaran .....	51
<b>Gambar 4. 8</b> Materi pada sistem peredaran darah .....	51
<b>Gambar 4. 9</b> Contoh tampilan materi pada LKS .....	51
<b>Gambar 4. 10</b> Contoh halaman Lembar Kegiatan Siswa .....	52
<b>Gambar 4. 11</b> contoh tampilan gambar pada lembaran LKS .....	53
<b>Gambar 4. 12</b> contoh tampilan video pada lembar LKS .....	53
<b>Gambar 4. 13</b> lembaran kesimpulan pada LKS .....	53
<b>Gambar 4. 14</b> tampilan awal untuk soal Latihan .....	54
<b>Gambar 4. 15</b> tampilan soal dan pilihan jawaban.....	54
<b>Gambar 4. 16</b> tampilan lulus latihan.....	55
<b>Gambar 4. 17</b> tampilan tidak lulus Latihan .....	55
<b>Gambar 4. 18</b> tampilan referensi .....	55
<b>Gambar 4. 19</b> creator media .....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1.</b> Silabus IPA Kelas VIII SMP .....	76
<b>Lampiran 2.</b> Flowchart .....	83
<b>Lampiran 3.</b> Story Board .....	84
<b>Lampiran 4.</b> Angket validasi materi .....	94
<b>Lampiran 5.</b> Angket validasi media .....	97
<b>Lampiran 6.</b> Angket praktikalitas .....	100
<b>Lampiran 7.</b> Hasil validasi ahli materi .....	103
<b>Lampiran 8.</b> Hasil validasi ahli media tahap 1 .....	107
<b>Lampiran 9.</b> Hasil validasi ahli media 1 tahap 2 .....	111
<b>Lampiran 10.</b> Hasil validasi ahli media 2 tahap 1 .....	113
<b>Lampiran 11.</b> Hasil validasi ahli media 2 tahap 2 .....	115
<b>Lampiran 12.</b> Hasil angket praktikalitas .....	117
<b>Lampiran 13.</b> Lembar hasil praktikalitas media .....	123
<b>Lampiran 14.</b> Surat izin penelitian .....	124
<b>Lampiran 15.</b> Surat balasan dari Dinas Pendidikan dan Keb. Kab. Pessel .....	125
<b>Lampiran 16.</b> Surat Bukti Penelitian di SMPN 1 Painan .....	126
<b>Lampiran 17.</b> Dokumentasi Penelitian .....	127

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu proses seseorang menempuh jalan dari tidak tau menjadi tau, pendidikan juga merupakan hal penting yang harus dilakukan pada zaman sekarang, karena dengan pendidikan kita bisa menjalani proses kehidupan lebih mudah dan juga sebagai bentuk upaya menuju kesejahteraan dalam kehidupan manusia. Pendidikan juga semakin maju karena dikombinasikan dengan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat juga memicu adanya perubahan sistem pembelajaran di sekolah. Pembelajaran konvensional yaitu metode pembelajaran yang banyak diterapkan di sekolah saat ini dinilai sudah terlalu biasa saja dan kurang relevan lagi bagi siswa karena pembelajaran konvensional masih menjadikan guru sebagai aktor utama dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga siswa tidak berperan secara aktif dalam membangun pengetahuan, sikap, dan prilakunya.

Berdasarkan konsep di atas dapat dipahami bahwa dalam pembelajaran yang menjadi subyek belajar adalah siswa yang harus melakukan pembelajaran yang difasilitasi oleh guru dengan memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuannya.

Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), sebenarnya tidak jauh berbeda dengan konsep pembelajaran pada mata pelajaran lainnya hanya tekanannya 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 sangat 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 Siswa (LKS) sebagai lembar petunjuk dalam percobaan pembelajaran. Lembar Kerja Siswa (LKS) 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. LKS dapat mengarahkan siswa untuk menemukan

konsep-konsep melalui aktivitasnya sendiri atau dalam kelompok kerja. Adapun kelebihan dari Lembar Kerja Siswa 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 Siswa (LKS) 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 LKS yang dijadikan sebagai fasilitator dan pedoman pembelajaran, supaya siswa dapat ikut berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran pada zaman teknologi memang berbeda pada tempo lalu, karena yang ditonjolkan benar-benar 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.

Menurut Subekti “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” (Nawawi 2020: 28).

Media bahan ajar yang menarik dan lebih maju biasanya dipadukan dengan teknologi sehingga sekarang sangat banyak muncul media interaktif yang digunakan sebagai media dan bahan ajar dalam pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar telah membuat suasana yang berbeda dalam kelas, karena materi yang dulunya diajarkan dengan ceramah dan hanya monoton dapat divariasikan dengan menampilkan tayangan berupa integrasi teks, suara, gambar bergerak dan video. Hal ini tentunya akan membuat siswa menjadi tertarik dengan materi yang terdapat dalam bahan ajar yang diajarkan.

Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis yang digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan bahan ajar merupakan salah satu komponen yang mempengaruhi pembelajaran. “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” (Prastowo 2018).

Bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam sebuah proses pembelajaran. Kurangnya bahan ajar menjadi salah satu dampak dari proses pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga siswa tidak memiliki budaya belajar mandiri. Fenomena diatas mengakibatkan pembelajaran menjadi tidak bermakna. “Salah satu solusi untuk menciptakan pembelajaran bermakna yang mengutamakan keaktifan siswa dan pembelajaran yang dipusatkan pada siswa adalah dengan menggunakan media berbasis komputer dalam pembelajaran dan media interaktif merupakan salah satu media ajar berbasis komputer yang digunakan dalam pembelajaran” (Prastowo 2014).

Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan contoh bahan ajar yang sering digunakan sekolah-sekolah untuk mempermudah proses pembelajaran karena didalamnya sudah dilengkapi dengan prosedur penggunaanya, berisi materi singkat, serta soal-soal latihan. Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga berpengaruh dalam alokasi waktu efektif dalam proses pembelajaran. Media yang telah diterapkan untuk membantu dalam mengatasi alokasi waktu yang masih kurang adalah dengan menggunakan media cetak. Media cetak yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah Lembar Kerja Siswa (LKS).

Lembar Kerja Siswa adalah panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah (Trianto 2012). Lembar Kerja Siswa yaitu materi ajar yang sudah disesuaikan dengan kompetensi dasar yang akan dicapai yang dilengkapi dengan arahan dan

pertanyaan yang terstruktur dengan tujuan agar peserta didik dapat mempelajarinya secara mandiri (Prastowo 2014).

Menurut Widjajanti dalam Sari (2018) Penggunaan LKS sangat besar dalam proses pembelajaran, sehingga seolah-olah penggunaan LKS dapat menggantikan seorang guru. Hal ini dapat dibenarkan apabila LKS yang digunakan tersebut merupakan LKS yang berkualitas baik. LKS dikatakan baik bila memenuhi syarat yaitu syarat-syarat didaktif yang artinya LKS harus mengikuti asas-asas belajar-mengajar yang efektif, syarat-syarat konstruksi yang berkenaan dengan bahasa, susunan kalimat, kosa-kata, tingkat kesukaran, dan kejelasan yang tepat guna serta memiliki syarat teknis yang berkaitan dengan tulisan, gambar dan penampilan.

Pengembangan media interaktif pada LKS mungkin bisa dikatakan menarik karena hal ini menambah inovasi pada bahan ajar yang digunakan. Karena pada pembelajaran sebelumnya siswa menggunakan LKS konvensional kemudian dikenalkan pada LKS dalam bentuk media interaktif menjadikan siswa penasaran dengan LKS tersebut. Sehingga menambah minat belajar siswa.

Pada saat pelaksanaan Program Praktek Lapangan (PPL) pada bulan Juli sampai Oktober 2020 di SMKN 1 Painan, Lembar Kerja Siswa atau LKS memang termasuk salah satu media yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Jadi pada saat pelaksanaan PPL, peneliti sempat merasakan proses pembelajaran offline selama 4 minggu namun setelah itu dirubah lagi pada pelaksanaan pembelajaran daring. Jadi Ketika pembelajaran daring siswa mungkin sering

mengabaikan tugas harian karena dianggap itu ke itu saja dan tidak menarik sehingga tidak jarang siswa tidak mengerjakan tugas pada lembar kerja siswa tersebut. Hal ini dipicu karena kurangnya visualisasi dalam Lembar Kerja Siswa (LKS) konvensional yang mereka miliki. Permasalahan yang sering ditemui pada penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) yaitu pembelajaran kurang menarik dan monoton. Kebiasaan siswa menunda pengerjaan tugas yang ada di dalam LKS sehingga mereka sering terlambat dari deadline yang sudah ditentukan. Ditambah lagi dengan keadaan pembelajaran daring sehingga siswa tanpa canggung tidak mengerjakan tugas-tugas latihan yang ada di dalam LKS tersebut.

Observasi yang peneliti lakukan di SMPN 1 Paianan pada tanggal 19 April 2021 di SMPN 1 Paianan yaitu dengan menemui Ibu Hanifah. Dari observasi yang dilakukan Ibu Hanifah memberikan pemaparan bahwa siswa juga memiliki permasalahan dalam pengerjaan tugas pada penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) konvensional. Seperti kurang tertarik membaca LKS konvensional karena hanya didominasi dengan teks, telambat mengumpulkan tugas.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti mencoba mengembangkan Lembar Kerja Siswa (LKS) 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 Siswa tersebut. Multimedia dalam proses pembelajaran sangat bermanfaat, karena dengan adanya multimedia diharapkan mahasiswa

lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana menyerap informasi secara cepat dan efisien.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Herijanto (2011) menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran media interaktif dapat memberikan respon positif serta meningkatkan minat belajar siswa yang ditunjukkan pada hasil evaluasi belajar yang sangat tinggi dan aktivitas pembelajaran yang sangat baik (F.Aulia 2012).

Pengembangan media interaktif pada Lembar Kerja Siswa (LKS) sangat banyak memberikan manfaat dalam penggunaannya di masa depan. Karena penggunaan teknologi bukan hal yang tabu lagi untuk digunakan dikehidupan bermasyarakat maupun sekolah, sehingga dengan kemajuan teknologi ini kita memanfaatkan juga untuk pengembangan media interaktif pada Lembar Kerja Siswa (LKS) agar lebih menarik dan menyesuaikan dengan kemajuan teknologi zaman ini. Peserta didik juga cenderung tertarik dengan penggunaan bahan ajar atau Lembar Kerja Siswa (LKS) yang berbasis teknologi daripada yang masih bersifat konvensional. Penggunaan media interaktif pada Lembar Kerja Siswa (LKS) memberikan daya tarik yang kuat, seperti dapat menampilkan gambar, video, animasi dan lain-lain. Sedangkan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang bersifat konvensional dianggap membosankan untuk digunakan pada saat pembelajaran. Lembar Kerja Siswa (LKS) konvensional hanya didominasi tulisan saja, sehingga membuat peserta didik bosan dan kurangnya rasa ingin tahu terhadap informasi yang ada pada lembar kerja tersebut.

Mengembangkan media interaktif pada Lembar Kerja Siswa (LKS) membutuhkan *software* dalam pengembangannya, aplikasi yang digunakan dalam pengembangannya adalah *powerpoint* dan *Ispring Suite 9*. Dengan adanya *software*, maka Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis media interaktif ini dapat diciptakan. Menurut Sholeh (2018) *iSpring Suite 9* adalah suatu aplikasi tambahan untuk *PowerPoint*, dimana *iSpring Suite 9* mampu mengubah atau mengkonversi presentasi (PPT/PPS) menjadi SWF (*Shockwave Flash*). “Hasil pengembangan media berbasis *iSpring Suite 9* dapat dikonversikan dalam bentuk *format flash, power point, HTML5, dan MP4 video, atau bahkan bisa dijadikan sebagai media berbasis mobile*” (Pritakinanthi 2017). Dalam hal ini *output* dari pengembangan produk ini adalah dengan format HTML5. *ISpring Suite 9* bekerja sebagai *add-ins Power Point* sehingga penempatan *ISpring Suite 9* mengintegrasikan *Microsoft powerpoint* dan *Microsoft word* disebabkan penggunaan *power point* saja belum efektif. “*Software iSpring Suite 9* sudah banyak digunakan dalam berbagai bidang seperti bidang pemasaran, video simulasi, interaksi kursus, hingga pada pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan proses pembuatannya yang mudah tetapi dapat menciptakan karya yang inovatif dan menarik” (Ninawati and , Feli Cianda Adrin Burhendi 2021).

Dengan demikian, berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif yang membantu proses pembelajaran lebih efektif dan menarik. Oleh karena itu, peneliti akan

melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Interaktif Pada Lembar Kerja Siswa (LKS) Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP**”.

### **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Kurangnya visualisasi pada Lembar Kerja Siswa (LKS) konvensional menjadikan Lembar Kerja Siswa (LKS) konvensional kurang menarik bagi siswa.
2. Pembelajaran menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) konvensional yang sifatnya monoton menjadikan siswa merasa bosan karena hanya didominasi dengan tulisan. Sehingga siswa menunda-nunda pengerjaan tugas di dalam Lembar Kerja Siswa (LKS) mengakibatkan pengumpulan tugas yang lewat dari *deadline* yang ditentukan.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan:

1. Bagaimana proses pengembangan media interaktif pada Lembar Kerja Siswa (LKS) mata pelajaran IPA kelas VIII SMP?
2. Bagaimana validitas media interaktif pada Lembar Kerja Siswa (LKS) mata pelajaran IPA kelas VIII SMP?
3. Bagaimana validitas materi pada Lembar Kerja Siswa (LKS) mata pelajaran IPA kelas VIII SMP?

4. Bagaimana Praktikalitas media interaktif pada Lembar Kerja Siswa (LKS) mata pelajaran IPA kelas VIII SMP?

#### **D. Tujuan Pengembangan**

Pengembangan produk media interaktif pada Lembar Kerja Siswa (LKS) mata pelajaran IPA kelas VIII SMP ini bertujuan:

1. Mendeskripsikan prosedur dalam pengembangan produk media interaktif pada Lembar Kerja Siswa (LKS) mata pelajaran IPA kelas VIII SMP.
2. Menghasilkan produk media interaktif yang valid pada Lembar Kerja Siswa (LKS) mata pelajaran IPA kelas VIII SMP.
3. Menghasilkan materi yang valid pada Lembar Kerja Siswa (LKS) mata pelajaran IPA kelas VIII SMP.
4. Menghasilkan media interaktif yang praktis pada Lembar Kerja Siswa (LKS) mata pelajaran IPA kelas VIII SMP.

#### **E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Penelitian ini diharapkan menghasilkan produk media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan mata pelajaran dan materi, secara rinci spesifikasinya sebagai berikut:

1. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada kelas VIII SMP dengan materi yang dikembangkan adalah Sistem Peredaran Darah.
2. Media interaktif pada Lembar Kerja Siswa (LKS) memungkinkan siswa dalam penggunaannya dapat menentukan pilihan materi yang ingin dibaca.

3. Lembar Kerja Siswa (LKS) yang dihasilkan ini merupakan gabungan audio visual dalam bentuk teks, gambar, animasi dan video yang dapat menarik perhatian siswa.
4. Pembuatan media interaktif pada LKS menggunakan aplikasi *Power Point* sebagai aplikasi utama dan *ISpring Suite 9* sebagai aplikasi pendukung untuk menjadikannya media interaktif. Hal ini akan menghasilkan berbagai format diantaranya *HTML 5*, *flash* dan bentuk *SCROM/AICC*, yaitu bentuk yang biasa digunakan dalam pembelajaran dengan *e-learning LMS (Learning Management System)*. Namun peneliti memfokuskan *Output* yang dikeluarkan dari pengembangan produk ini nantinya dalam bentuk format *HTML 5* sehingga bisa memastikan multimedia, *text* dan *link* bisa tampil dan dioperasikan meskipun dengan *browser* bawaan.

#### **F. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan media interaktif pada Lembar Kerja Siswa (LKS) mata pelajaran IPA kelas VIII SMP berupaya dalam memecahkan masalah pembelajaran dan untuk memberikan inovasi bagi pengguna. Siswa juga dapat memahami materi pembelajaran mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman mereka terhadap materi melalui evaluasi yang disediakan dalam Lembar Kerja Siswa (LKS). Selain itu, pengembangan produk ini juga sebagai bentuk kontribusi mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam mengembangkan produk yang bermanfaat yang digunakan untuk kemudahan dunia pendidikan kedepannya.

## **G. Manfaat Pengembangan**

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

### **1. Secara Teoritis**

Manfaat pengembangan produk ini secara teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai acuan penelitian lain ataupun perguruan tinggi lain dalam mengembangkan Lembar Kerja Siswa (LKS) 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 dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi untuk belajar bagi siswa.
- b. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru dalam membuat dan mengembangkan media interaktif pada Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai bahan ajar dalam pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan meningkatkan mutu Pendidikan dilingkungan sekolah tersebut.
- d. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan terhadap pengembangan media interaktif pada Lembar Kerja Siswa (LKS) mata pelajaran IPA kelas VIII SMP.

## **H. Asumsi Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam pelaksanaan penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

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

### **2. Keterbatasan Pengembang**

- a. Pengembangan media interaktif pada Lembar Kerja Siswa (LKS) mata pelajaran IPA kelas VIII SMP dengan materi sistem peredaran darah mencakup:
  - 1) Organ peredaran darah
  - 2) Jenis peredaran darah
  - 3) Penyakit pada sistem peredaran darah
- b. Pengembangan produk media interaktif pada Lembar Kerja Siswa (LKS) dapat digunakan oleh guru dan siswa kelas VIII SMP.

- c. *Software* yang digunakan dalam mengembangkan produk pembelajaran ini adalah *powerpoint* dan *iSpring suite9*.
  - d. Pengembangan produk media interaktif pada LKS dengan *iSpring* terbatas pada model *ADDIE* yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.
5. Pengembangan media interaktif pada LKS menggunakan *iSpring* terbatas untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian dan Pengembangan media interaktif pada LKS mata pelajaran IPA kelas VIII SMP/MTs Menggunakan Aplikasi *Microsoft Powerpoint 2019* dan *I Spring Suite 9* dan juga dengan beberapa aplikasi bantuan yang peneliti kebangkan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan produk media interaktif pada Lembar Kerja Siswa (LKS) mata pelajaran IPA kelas VIII SMP/MTs sesuai dengan urutan aplikasi yang peneliti pakai adalah *Microsoft Powerpint 2019* sebagai aplikasi utama untuk menggabungkan teks, materi, gambar, audio dan video. *I Spring Suite 9* sebagai aplikasi untuk membuat soal latiah atau kuis dan juga untu mempublish media interaktif pada LKS. *Canva Online* sebagai aplikasi untuk mendesain cover, background dan lainnya.
2. Materi pada media interaktif telah divalidasi oleh validator materi dan menunjukkan hasil penilaian yaitu 3,65 sehingga dikategorikan “Sangat Valid”, sehingga materi yang terdapat di dalam media interaktif layak digunakan untuk pembelajaran.
3. Hasil penilaian media interaktif pada Lembar Kerja Siswa (LKS) di validasi oleh validator media dan menunjukkan hasil penilaian yaitu 3,78 sehingga dikategorikan “Sangat Valid” dan layak untuk diujicobakan kepada siswa.
4. Hasil praktikalitas dari media interaktif kepada siswa kelas VIII SMP menunjukkan hasil penilaian 3,71 sehingga dikategorikan “Sangat Praktis”, hasil ini memilki 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 lain 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, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Budiyono, Saputro. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research and Development)*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Chumaidi, and Dkk. 2016. "Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Biologi Kelas X Semester II Di SMA Wahid Hasyim Model Lamongan." *Jurnal Pendidikan* 1 (3).
- F.Aulia. 2012. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Chemistry in Education* (ISSN NO 2252-6609):126.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- HM, Dhari, and AP Haryono. 1998. *Metodologi Pembelajaran*. Malang: Depdikbud.
- Iswatun, and Dkk. 2017. "Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan KPS Dan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VIII." *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA Vol 3 No 2*.
- Juliandi, A., and dkk. 2014. *Metodologi Penelitian Bisnis: Konsep Dan Aplikasi*. Medan: UMSU Press.
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan (Cet. 1)*. Bandung: Alfabeta.
- Nawawi, Dermawan. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dan Lembar Kerja Siswa Pada Materi Virus." *Jurnal Pendidikan Biologi (JPBIO)* vOL. 5, nO:28.
- Ninawati, Mimin, and Wulandari, Feli Cianda Adrin Burhendi. 2021. "Pengembangan E-Modul Berbasis Software ISpring Suite9." *Jurnal Educatio* Volume 7,.
- Prasetyo, Sigit. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Yang Berkualitas*. Semarang: UNNES.
- Prastowo, Andi. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*.