

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN
SOFTWARE LECTORA INSPIRE UNTUK PRAMUKA
TINGKAT PENGGALANG DI GUGUS DEPAN
SMP NEGERI 3 PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu
Pendidikan Pada Program Studi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Universitas Negeri padang*



Oleh :

**ADE WIRNANDA
1204688 / 2012**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN
SOFTWARE LECTORA INSPIRE UNTUK PRAMUKA
TINGKAT PENGGALANG DI GUGUS DEPAN
SMP NEGERI 3 PARIAMAN**

Nama : Ade Wirnanda
NIM/ BP : 1204688/ 2012
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2017

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Drs. Zelhendri Zen, M.Pd
NIP.19590716 1986021 001

Pembimbing II



Novtianti, M.Pd
NIP. 19801101 200801 2014

PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan didepan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

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

Nama : Ade Wirnanda

Nim/BP : 1204688/ 2012

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, Februari 2017

Tim Penguji

	Nama	Tanda tangan
Ketua	: Drs. Zelhendri Zen, M.Pd NIP.19590716 1986021 001	
Sekretaris	: Novrianti, S.Pd, M.Pd NIP.19801101 200801 2014	
Anggota	: 1.Dra. Ida Murni Saan, M.Pd NIP.19510401 197903 2 001	
	: 2.Dra. Zuwirna, M.Pd NIP.19580517 198503 2 001	
	: 3.Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd NIP.19781129 200312 1 001	

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ade Wirnanda
NIM/ BP : 1204688/ 2012
Prodi : S1 (Sarjana) Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Software Lectora Inspire* Untuk Pramuka Tingkat Penggalang di Gugus Depan SMP Negeri 3 Pariaman

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai *acuan* atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2017

Yang menyatakan,



Ade Wirnanda

NIM. 1204688/ 2012

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan maka apabila telah selesai (dari suatu urusan) kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain dan hanya kepada Tuhanlah hendaknya kamu berharap
(Qs. Alam Nasyrah: 7,9)*

*Alhamdulillah
Sebuah langkah usai sudah
Satu cita telah ku gapai
Namun
Itu bukan akhir dari perjalanan
Melainkan awal dari satu perjuangan*

*Ibunda
Do'a mu menjadikan ku bersemangat
Kasih sayang mu yang membuatku menjadi kuat
Hingga aku selalu bersabar
melalui ragam cobaan yang mengejar
Kini cita-cita dan harapan telah ku gapai*

*Ayah
Petuah mu bak pelita, menuntun ku di jalan-Nya
Peluh mu bagai air, menghilangkan haus dahaga
Hingga darah ku tak membeku
Dan raga ku belum berubah kaku*

*Ayahanda & Ibunda tersayang
Kutata masa depan dengan Do'a mu
Kugapai cita dan impian dengan pengorbanan mu*

*Kini
Dengan segenap kasih sayang dan Diiringi Do'a yang tulus ku persembahkan
skripsi ini kepada ayahanda dan Ibunda serta adik-adik ku , tak lupa kepada teman-teman ku
seangkatan, yang telah membantu dan memberikan semangat hingga terselesaikannya skripsi
ini, teristimewa kepada kekasihku yang selalu menempatkan diri sebagai pelita hatiku yang
senantiasa memperbaharui semangatku.*



ABSTRAK

Ade Wirnanda (2017) : Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Lectora Inspire Untuk Pramuka Tingkat Penggalang di Gugus Depan SMP Negeri 3 PARIAMAN

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

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

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

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, *Software Lectora Inspire*, Kepramukaan.

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia serta hidayah-Nya yang telah memberikan kekuatan kepada peneliti, sehingga telah dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Software Lectora Inspire* Untuk Pramuka Tingkat Penggalang Di Gugus Depan SMP Negeri 3 Pariaman”. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang (UNP).

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti telah banyak dapat bantuan dan dorongan baik materil maupun moril dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Rektor Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Ibuk Hj.Dra.Eldarni, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
4. Bapak Drs.Zelhendri Zen, M.Pd selaku pembimbing akademik sekaligus Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan kepada peneliti dalam penelitian skripsi ini.

5. Ibu Novrianti, M.Pd, Sebagai Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya dalam membimbing peneliti.
6. Bapak/ Ibu dosen penguji yang telah memberikan masukan dan nasehat dalam penyelesaian dan kesempurnaan skripsi ini.
7. Bapak/ Ibu dosen mata kuliah yang telah memberikan ilmu dan nilai bagi peneliti selama mengikuti proses pendidikan di Universitas Negeri Padang.
8. Sahabat-sahabat FIP khususnya Jurusan Krikum dan Teknologi Pendidikan BP 2012 yang telah membantu dan memberi semangat dalam kelancaran skripsi ini.

Semoga amal baik Bapak dan Ibu serta semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini mendapat balasan yang berlipat ganda oleh Allah SWT.

Akhirnya Peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, oleh karena dengan segala kerendahan hati, peneliti mengharapkan saran dan kritikan yang konstruktif dari semua pihak. Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi pengelola pendidikan masa yang akan datang. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan taufik hidayah-Nya pada kita semua. Amin...

Padang, Februari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
E. Pentingnya Pengembangan	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
G. Manfaat Penelitian	11

BAB II KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran	13
B. Multimedia Interaktif.....	17
C. <i>Software Lectora Inspire</i>	22
D. Kepramukaan	24
E. Keterkaitan Multimedia Interkatif Menggunakan <i>Software Lectora Inspire</i> dengan Pendidikan Kepramukaan.....	28
F. Validasi dan Praktikalitas	30
G. Kerangka Konseptual	32
H. Kajian Penelitian yang Relevan.....	34

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian	36
B. Model Pengembangan	36
C. Prosedur Pengembangan	38
D. Instrumen Pengumpulan Data	42
E. Teknik Analisis Data.....	47

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan	49
B. Pembahasan.....	66

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	69
B. Saran.....	70

DAFTAR PUSTAKA	71
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	73
-----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. SK dan KD Materi Kepramukaan Tingkat Penggalang.....	27
2. Kisi-Kisi Penilaian Produk Untuk Ahli Materi.....	44
3. Kisi-Kisi Penilaian Produk Untuk Ahli Media	45
4. Kisi-Kisi Angket Untuk Peserta Didik	46
5. SK dan KD Materi Kepramukaan.....	50
6. Hasil Penilaian Materi.....	57
7. Revisi Materi Validator I	58
8. Revisi Materi Validator II.....	59
9. Hasil Penilaian Media	60
10. Revisi Media Validator I.....	61
11. Revisi Media Validator II	63
12. Hasil Uji Coba.....	64
13. Revisi Hasil Uji Coba	65
14. Penilaian Produk Multimedia Interaktif.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual Penilaian	32
2. Model Pengembangan 3-D	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Pramuka Tingka Penggalang.....	74
2. Rencana Pelaksanaan Latihan (RPL) Pramuka Tingkat Penggalang.	44
3. Flowchart	121
4. Storyoard.....	122
5. Langkah-langkah Pembuatan Multimedia Interkatif	128
6. Lembar Penialaian Uji Validitas Materi	132
7. Lembar Penialaian Uji Validitas Media.....	136
8. Angket Uji Coba Siswa.....	140
9. Dokumentasi Penelitian	156
10. Surat Izin Penelitian untuk Dinas Pendidikan Kota Pariaman.....	159
11. Surat Penugasan	160
12. Surat Izin Penelitian untuk SMP Negeri 3 Pariaman.....	161
13. Surat Keterangan Selesai Penelitian	162

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kualitas kehidupan bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan kehidupan bangsa yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Oleh karena itu, inovasi pendidikan harus selalu dilakukan untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Adapun tujuan pendidikan nasional menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, dilaksanakan kegiatan-kegiatan melalui jalur sekolah berupa kegiatan kurikuler dan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler dimaksudkan untuk lebih memantapkan pembentukan kepribadian dan untuk menjadi penghubung antara pengetahuan yang diperoleh dalam program kurikulum dengan keadaan dan kebutuhan lingkungan.

Agar proses pembelajaran mencapai hasil yang maksimal, pendidik harus mampu melakukan inovasi dalam rangka pembinaan baik dalam penyajian materi di kelas maupun di lapangan.

Inovasi pembelajaran merupakan sebuah upaya pembaharuan terhadap

berbagai komponen yang diperlukan dalam penyampaian materi pelajaran dari pendidik kepada peserta didik dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Proses pembelajaran pada perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi semakin mendorong pendidik untuk dapat melakukan inovasi pembelajaran melalui pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara yang bisa digunakan pendidik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena dengan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2011: 9) “Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”.

Salah satu peran pendidik adalah sebagai fasilitator yang sangat berperan dalam memberikan pelayanan untuk memudahkan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Pendidik dituntut untuk memiliki kemampuan dan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran yang cocok sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Hal ini tentunya berlaku pada setiap proses pendidikan, baik kurikuler maupun ekstrakurikuler salah satunya yaitu pendidikan Kepramukaan. Pramuka merupakan wadah pendidikan karakter melalui kegiatan yang menantang, kreatif dan menyenangkan. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

Nomor 63 Tahun 2014 tentang Pendidikan Kepramukaan Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Wajib “Pendidikan Kepramukaan adalah proses pembentukan kepribadian, kecakapan hidup dan akhlak mulia melalui penghayatan dan pengamalan nilai-nilai kepramukaan”.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Kamabigus Pramuka Penggalang di Gugus Depan Pramuka SMP Negeri 3 Pariaman pada hari Sabtu tanggal 13 Agustus 2016, ditemukan beberapa masalah pada Pendidikan Kepramukaan yaitu kurangnya perhatian dan antusias peserta didik ketika mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas, hal ini disebabkan karena tidak adanya inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh pembina. Kondisi ini terlihat pada saat proses pembelajaran di dalam kelas yang masih bersifat konvensional, dimana pembelajaran hanya menggunakan komunikasi satu arah, yaitu informasi hanya datang dari pembina ke arah peserta didik sehingga mengakibatkan sebagian besar peserta didik kesulitan untuk memahami materi pelajaran yang diberikan oleh pembina.

Selain itu, pembina juga kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang menarik sehingga pembina hanya mengandalkan satu buku materi kepramukaan sebagai sumber belajar dan terkadang pembina hanya menyajikan materi dengan menggunakan media persentasi sederhana sehingga mengakibatkan sebagian besar peserta didik cenderung tidak aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kondisi ini akan menimbulkan kebosanan dan kejenuhan terhadap kegiatan pembelajaran yang diikuti oleh peserta didik. Hal tersebut disebabkan karena belum tersedianya multimedia interaktif materi kepramukaan di sekolah dan pembina belum pernah mendapat pelatihan berkaitan dengan pengembangan multimedia interaktif.

Penggunaan multimedia interaktif dapat membantu peserta didik dalam memahami dan menerima materi pelajaran serta mampu mengaktifkan peserta didik untuk belajar dengan motivasi yang tinggi. Hal ini bisa terjadi karena ketertarikan peserta didik pada sistem multimedia yang mampu menampilkan teks, grafik, gambar, video, suara dan animasi. Dengan multimedia interaktif dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri serta melayani kegiatan pembelajaran sesuai kecepatan belajar yang dimiliki masing-masing peserta didik, untuk peserta didik yang relatif lambat dalam memahami materi dapat mengulangi pembelajaran sesuai keinginan peserta didik. Salah satu multimedia interaktif yang dapat digunakan oleh pembina adalah dengan menggunakan *Software Lectora Inspire*.

Lectora Inspire merupakan salah satu *Software* yang dapat digunakan untuk mengembangkan konten digital materi ajar dan materi uji berbentuk multimedia dinamis, mudah digunakan dan berkualitas. *Software Lectora Inspire* merupakan solusi yang baik bagi pembina dalam membuat dan mengembangkan multimedia interaktif.

Dengan menggunakan *Software Lectora Inspire* dapat membantu pembina mendesain bahan ajar dan materi uji tanpa membutuhkan keahlian desain seni dan grafis serta pemrograman, karena *Lectora Inspire* telah terintegrasi dengan berbagai *tool* yang dibutuhkan untuk membuat konten multimedia bersifat interaktif dengan sangat mudah dan cepat.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Software Lectora Inspire* Untuk Pramuka Tingkat Penggalang di Gugus Depan SMP Negeri 3 Pariaman”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Software Lectora Inspire* yang valid pada Pendidikan Pramuka Tingkat Penggalang di Gugus Depan SMP Negeri 3 Pariaman ?
2. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Software Lectora Inspire* yang praktis pada Pendidikan Pramuka Tingkat Penggalang di Gugus Depan SMP Negeri 3 Pariaman ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan produk multimedia interaktif menggunakan *Software Lectora Inspire* pada Pendidikan Pramuka Tingkat Penggalang di Gugus Depan SMP Negeri 3 Pariaman.
2. Menguji kepraktisan multimedia interaktif menggunakan *Software Lectora Inspire* pada Pendidikan Pramuka Tingkat Penggalang di Gugus Depan SMP Negeri 3 Pariaman.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dihasilkannya multimedia interaktif menggunakan *Software Lectora Inspire* pada Pendidikan Pramuka Tingkat Penggalang di Gugus Depan SMP Negeri 3 Pariaman yang valid dan praktis sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan adalah mengenai Kode kehormatan, tanda pengenalan, isyarat semaphore dan tali temali yang terdiri dari teks, grafik, gambar, animasi, audio dan video yang digabungkan menggunakan *Software Lectora Inspire*.
2. Teks, grafik, gambar, animasi, audio dan video

Dalam multimedia interaktif terdapat beberapa teks, grafik, gambar, animasi, audio dan video yang berfungsi untuk menunjang agar media pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik. Adapun penjelasan

elemen yang dimaksud dalam produk multimedia interaktif adalah sebagai berikut:

- a. Teks dan grafik berisikan tentang petunjuk penggunaan, SK dan KD, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, evaluasi pembelajaran, referensi dan profil.
- b. Gambar berisikan tentang background, gambar pendukung materi dan tombol navigasi yang digunakan untuk berinteraksi (link) dengan semua komponen yang ada di dalam program.
- c. Animasi berisikan tentang efek atau pergerakan yang dibuat agar teks, grafik, gambar, serta video menjadi lebih dinamis atau tidak statis.
- d. Audio berisikan tentang suara musik latar, suara narator dan suara tombol navigasi.
- e. Video berisikan tentang penjelasan materi secara audio visual guna melengkapi materi visual.

3. Tampilan produk

- a. Halaman utama merupakan halaman awal yang berisi ucapan “Selamat datang pada Multimedia Interaktif Pramuka Tingkat Penggalang”. Pada halaman utama ini juga terdapat tombol navigasi *start* yang digunakan peserta didik untuk memulai pembelajaran.
- b. Halaman menu merupakan halaman yang berisikan tentang judul materi pembelajaran dan menu yang tersedia pada program. Halaman ini dibuat agar peserta didik dapat masuk dan mengakses isi dari setiap *icon* dan tombol navigasi yang sudah *link* pada program.

Adapun tombol navigasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Tombol *start* (pada halaman utama), digunakan untuk masuk ke halaman menu pada program.
- 2) Tombol *narator*, digunakan untuk mendengarkan suara narator.
- 3) Tombol petunjuk, digunakan untuk masuk ke halaman petunjuk penggunaan media agar peserta didik dapat memahami cara-cara dalam mengoperasikan program.
- 4) Tombol SK dan KD, digunakan untuk masuk ke halaman SK dan KD agar peserta didik mengetahui Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang terdapat pada materi pembelajaran.
- 5) Tombol tujuan, digunakan untuk masuk ke halaman tujuan pembelajaran yang berisi mengenai kemampuan yang harus dimiliki peserta didik setelah mempelajari multimedia interaktif.
- 6) Tombol materi, digunakan untuk masuk ke halaman menu materi.
Pada halaman ini terdapat 4 tombol navigasi yaitu:
 - a) Tombol materi 1 berisi tentang penjelasan Kode Kehormatan Pramuka Penggalang.
 - b) Tombol materi 2 berisi tentang penjelasan tanda pengenal seragam pramuka.
 - c) Tombol materi 3 berisi tentang penjelasan isyarat semaphore.
 - d) tombol materi 4 berisi tentang penjelasan tali-temali dan pionering.

- 7) Tombol evaluasi, digunakan untuk masuk ke halaman evaluasi pembelajaran yang berisi tentang petunjuk pengerjaan dan soal evaluasi.
- 8) Tombol referensi, digunakan untuk masuk ke halaman referensi yang berisi tentang sumber materi yang digunakan.
- 9) Tombol daftar istilah, digunakan untuk masuk ke halaman daftar istilah yang berisi penjelasan istilah-istilah yang dipakai dalam kepramukaan.
- 10) Tombol profil, digunakan untuk masuk ke halaman profil penyusun yang berisi tentang identitas mengenai penyusun.
- 11) Tombol *home*, digunakan untuk masuk ke halaman utama.
- 12) Tombol *help*, digunakan untuk masuk ke halaman petunjuk penggunaan.
- 13) Tombol *exit*, digunakan untuk menutup program.
- 14) Tombol *next*, digunakan untuk menuju ke halaman berikutnya.
- 15) Tombol *back*, digunakan untuk menuju ke halaman sebelumnya.

E. Pentingnya Pengembangan

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat mendorong partisipasi dan keterlibatan peserta didik sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini bisa terjadi karena kemampuan multimedia dalam menampilkan teks, gambar, video, suara, dan animasi. Selain itu melalui multimedia interaktif juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik karena informasi yang banyak dan abstrak bisa

disusun lebih sistematis, terstruktur dan lebih bermakna melalui media interaktif dengan waktu yang lebih singkat.

Pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Software Lectora Inspire* ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah pembelajaran Materi Kepramukaan Tingkat Penggalang dan untuk mengatasi kurangnya sumber belajar Materi Kepramukaan Tingkat Penggalang yang ada di Gugus Depan Pramuka SMP Negeri 3 Pariaman. Pengembangan multimedia interaktif ini dilakukan dalam rangka untuk pembelajaran mandiri oleh peserta didik dengan memperhatikan perbedaan individu sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta mampu memotivasi dan mengaktifkan peserta didik untuk belajar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari penelitian pengembangan ini adalah multimedia interaktif menggunakan *Software Lectora Inspire* untuk Pramuka Tingkat Penggalang dapat digunakan pembina sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas serta dapat dijadikan sumber belajar alternatif bagi Peserta didik Pramuka Tingkat Penggalang untuk belajar secara mandiri.

Dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, waktu dan biaya maka dalam pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Software Lectora Inspire* untuk Pramuka Tingkat Penggalang ini dibatasi pada empat pokok bahasan yaitu, Tri Satya dan pengamalan Dasa Dharma, Tanda Pengenal Seragam Pramuka, Isyarat Semaphore dan Tali-Temali.

Hal ini sebetulnya belum cukup jika dilihat dari banyaknya elemen yang harus disampaikan, namun dengan Pengembangan Media Interaktif Pramuka Tingkat Penggalang terhadap empat pokok bahasan tersebut dianggap sudah mewakili dan menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian ini.

G. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1. Secara Teoritis

Manfaat secara teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai acuan penelitian lain ataupun perguruan tinggi lain dalam mengembangkan multimedia interaktif menggunakan *Software Lectora Inspire* sesuai dengan karakteristik lembaga masing-masing dan model pengembangan yang diinginkan.

2. Secara praktis

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

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar.
- b. Bagi pembina, penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru dalam membuat dan mengembangkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran untuk peserta didik.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangan yang baik dalam rangka meningkatkan mutu ekstrakurikuler di sekolah.

- d. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan terhadap pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Software Lectora Inspire* untuk Pramuka Tingkat Penggalang.