

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN *LECTORA INSPIRE 18* PADA
MATA PELAJARAN IPA KELAS VII SMP**

SKRIPSI

*untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar sarjana pendidikan*



Oleh
ILHAM MEDIO AGUSTA
NIM. 18004177

**DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

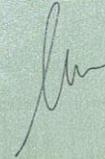
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
LECTORA INSPIRE 18 PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII SMP**

Nama : Ilham Medio Agusta
NIM/BP : 18004177/2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Oktober 2022

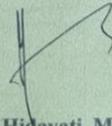
Disetujui Oleh:

Pembimbing



Novrianti, M.Pd
NIP. 19801101 200801 2 014

Ketua Departemen KTP FIP UNP



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

HALAMAN PENGESAHAN

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

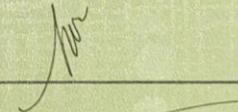
Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan
Lectora Inspire 18 Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII
SMP
Nama : Ilham Medio Agusta
NIM/BP : 18004177/2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Oktober 2022

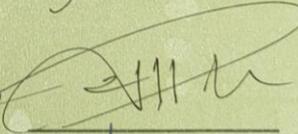
Tim Penguji
Nama

Tanda Tangan

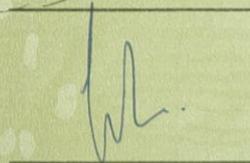
Ketua : Nevrianti, M.Pd
NIP. 19801101 200801 2 014



Anggota : Drs. Zelhendri Zen, M.Pd, Ph.D
NIP. 19590716 198602 1 001



Anggota : Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd
NIP. 19870524 201404 2 003



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ilham Medio Agusta
NIM/BP : 18004177/2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Dapartamen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan
Lectora Inspire 18 Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII
SMP

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

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Oktober 2022
Yang menyatakan



ILHAM MEDIO AGUSTA
NIM. 18004177

ABSTRAK

Ilham Medio Agusta .2022. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan *Lectora Inspire 18* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pendidikan adalah kegiatan dalam rangka pengembangan potensi dan keterampilan secara optimal, sekaligus merupakan salah satu modal untuk mencapai kemajuan bangsa dan meningkatkan harkat dan martabat manusia. multimedia merupakan salah satu media yang mampu mendukung pembelajaran siswa baik di sekolah maupun individu di rumah. Media pembelajaran dapat dijadikan alternatif untuk mengurangi permasalahan dalam pembelajaran pada keterampilan menyimak siswa, sehingga dapat membuat pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas VII SMP agar menghasilkan media yang layak dan praktis digunakan oleh guru dan siswa.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Reseach and Development*). Penelitian dilakukan dengan 4 tahapan sesuai model 4D (*Define, Design, Development, disseminate*). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar validasi dan angket respon siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi dari instrumen penilaian multimedia pembelajaran yang telah di modifikasi sesuai kebutuhan pengembangan media dan angket respon siswa. Uji validitas produk dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri dari dua orang validator produk dan satu orang validator materi. Uji praktikalitas dilakukan kepada siswa/i kelas VII di SMP N 03 2x11 Enam Lingkung.

Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa penilaian dari validator media dinyatakan “**sangat valid**” dengan nilai rata-rata yang diperoleh oleh validator media I yaitu 4,76 dan validator media II yaitu 4,92. Sedangkan hasil uji validasi materi oleh validator materi pada produk multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan dinyatakan “**sangat valid**” dengan nilai rata-rata yaitu 4,66. Penilaian dari peserta didik dinyatakan “**Sangat Praktis**” dengan skor rata-rata 4,42. Berdasarkan perhitungan tersebut, maka kesimpulan dari multimedia pembelajaran IPA yang dikembangkan “**layak digunakan**” dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, Multimedia, Lectora Inspire 18, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)*

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan *Lectora Inspire 18* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP ”**.

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

1. Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti yang telah berjuang menyelesaikan tugas akhir dengan lancar dan selamat sentosa.
2. Ibu yang telah membiayai dan selalu berdoa serta berjuang dan memberikan motivasi untuk keberhasilan anaknya dalam menyelesaikan perkuliahan. Terimakasih sudah memberikan cinta dan kasih sayang sehingga peneliti tumbuh menjadi seperti ini.
3. Diri saya sendiri yang telah mampu berjuang hingga saat ini, terimakasih karena sudah berlapang hati menerima setiap keadaan, terimakasih sudah mencintai diri sendiri, terimakasih karena selalu berpikir positif ketika

keadaan sempit tidak berpihak, dan selalu berusaha mempercayai diri sendiri, hingga akhirnya mampu membuktikan bahwa saya bisa mengandalkan diri sendiri, terimakasih karena tidak pernah menyerah.
You are awesome.

4. Ibu Novrianti, M.Pd selaku Pembimbing Akademik yang senantiasa membimbing dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Ketua Departement Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
6. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd, Ph.D dan Ibu Dr.Ulfia Rahmi, M.Pd selaku penguji I dan II yang senantiasa mengarahkan peneliti untuk lebih baik dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Farida Ariani, S.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak Nofri Hendri, M.Pd dan Bapak Septriyen Anugrah, S.Kom, M.Pd.T yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini
9. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Pengajar serta Karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
10. Fadhil Mursiagama sebagai teman yang telah memfasilitasi dalam pengerjaan skripsi ini, beserta Imam Wardhani, Ghazi Jihad Putra, Ardilah Putri, Gustia Darti, Anis Nurhamida, dan Andra Alwanda Putri

yang selalu bersama saya dalam mengerjakan dan memperbaiki dalam pengerjaan skripsi ini.

11. Ruang studio radio TPFM dan Ruang Labor TP yang telah menjadi rumah singgah dikampus, terima kasih atas ruang untuk bebas berkreasi bebas beraktifitas dan bebas bergaya, terimakasih atas banyak pengalaman yang diberikan.
12. Teman-teman seangkatan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang berjuang bersama yang tidak bisa disebutkan satu persatu
13. Semua pihak yang tidak mungkin peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang peneliti miliki, peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan, walaupun demikian peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk mendapatkan hasil yang optimal. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi perbaikan skripsi ini.

Padang, September 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Spesifikasi Produk	7
G. Pentingnya Pengembangan.....	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
I. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN TEORI.....	12
A. Landasan Teori	12
1. Media Pembelajaran	12
2. Multimedia.....	17
3. Aplikasi <i>Lectora Inspire 18</i>	20
4. Hakikat IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).....	24
5. Evaluasi Kelayakan Media	27
B. Penelitian yang Relevan	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Model Pengembangan	31
C. Prosedur Pengembangan	32
D. Instrumen Pengumpulan Data	39
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	47

A.	Hasil Pengembangan	47
1.	<i>Define</i> (Pendefinisian)	47
2.	<i>Design</i> (Perencanaan)	51
3.	<i>Development</i> (Pengembangan)	51
4.	<i>Dissminate</i> (Penyebaran)	63
B.	Pembahasan	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		68
A.	Kesimpulan.....	68
B.	Saran.....	69
DAFTAR RUJUKAN		70
LAMPIRAN.....		73

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Validasi Materi.....	41
Tabel 2. Kisi-kisi Validasi Media	42
Tabel 3. Kisi-kisi Validasi Media	40
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Praktikalitas untuk Siswa	42
Tabel 5. Interpretasi Akseptansi Multimedia Pembelajaran	46
Tabel 6 . Hasil Penilaian Vaidator Media	58
Tabel 7. Hasil Penilaian Validator Materi.....	56
Tabel 8. Revisi Produk Multimedia Pembelajaran	60
Tabel 9. Hasil Uji Praktikalitas	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Prosedur Pengembangan	33
Gambar 2. Diagram sub materi sistem orgaisasi kehidupan	50
Gambar 3. Tampilan Awal Multimedia Pembelajaran	52
Gambar 4. Tampilan halaman utama	52
Gambar 5. Tampilan profil pengembang	53
Gambar 6. Tampilan kompetensi	53
Gambar 7. Tampilan sub-materi	54
Gambar 8. Tampilan materi	54
Gambar 9. Tampilan materi	55
Gambar 10. Tampilan <i>Quiz</i>	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 . Silabus	74
Lampiran 2. Flowchart	86
Lampiran 3. Storyboard	87
Lampiran 4. Angket Validasi Media Tahap 1 Validator 1	91
Lampiran 5. Angket Validasi Media Tahap 1 Validator 2.....	95
Lampiran 6. Angket Validasi Tahap 2 Validator 1	99
Lampiran 7. Angket Validasi Media Tahap 2 Validator 2.....	103
Lampiran 8. Angket Validasi Materi	107
Lampiran 9. Angket Praktikalitas Siswa.....	111
Lampiran 10. Surat Izin Penelitian.....	115
Lampiran 11. Dokumentasi Validasi media 1	116
Lampiran 12. Dokumentasi Validasi Media 2	117
Lampiran 13. Dokumentasi Validasi Materi	118
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian.....	119
Lampiran 15. Dokumentasi Siswa Mengisi Angket	119

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kegiatan dalam rangka pengembangan potensi dan keterampilan secara optimal, sekaligus merupakan salah satu modal untuk mencapai kemajuan bangsa dan meningkatkan harkat dan martabat manusia. Pendidikan telah menjadi suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan yang berkualitas tentunya akan menghasilkan bibit-bibit yang nantinya menjadi harapan dan landasan bangsa untuk maju dalam berbagai aspek. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional dalam UU No. 20 Tahun 2003 Bab I pasal I ayat I tentang Sistem Pendidikan sebagai berikut:

“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.”

Guru merupakan sumber pesan yang sangat penting, meskipun bukan satu-satunya sumber belajar. Guru memiliki peran penting dalam proses penyampaian pesan kepada siswanya. Semua ide atau gagasan yang dianut dan diberikan oleh guru diorganisasikan sebagai pesan dalam bentuk bahan ajar. Materi pembelajaran harus dikomunikasikan dengan benar kepada siswa. Namun dalam proses penyampaian materi terkadang banyak dijumpai kendala atau yang biasa disebut dengan *noise*. Guru juga perlu memiliki perhatian siswa dalam proses pemberian materi pembelajaran. Salah satu

faktor eksternal yang menarik perhatian adalah kebaruan, sesuatu yang baru, tidak biasa, berbeda akan memiliki kemampuan untuk menarik perhatian. Sebaliknya, jika tidak ada kebaruan, stimulus akan menjadi monoton, membosankan dan kehilangan perhatian.

Seorang guru harus mampu merangsang siswanya agar siswa memperhatikan gurunya. Oleh karena itu, daya terima setiap siswa terhadap kalimat-kalimat yang disampaikan oleh guru relatif rendah, karena tidak semua siswa memiliki minat yang sama terhadap guru. Siswa hanya dapat menggunakan pendengaran jika dalam proses pembelajaran tidak ada penunjang pembelajaran. Siswa akan lebih memperhatikan dan memahami materi jika disajikan dengan gambar dan suara yang jelas.

Penggunaan media pembelajaran disadari oleh praktisi pendidikan sangat membantu dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada tingkat sekolah dasar sampai sekolah menengah. Menurut Miarso (2004: 459) “penggunaan media pembelajaran membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar”. Dengan media pembelajaran, siswa dapat lebih mempunyai gambaran nyata tentang apa yang dijelaskan oleh guru, namun pada implementasinya tidak banyak yang memanfaatkan media pembelajaran dalam kegiatan belajar.

Media pembelajaran sendiri dapat digunakan sebagai media komunikasi yang dapat dipakai dalam proses pembelajaran untuk memberikan kejelasan informasi. Media pembelajaran juga mampu membantu guru dalam menyamakan persepsi siswa tentang gambaran suatu

benda atau lingkungan. Oleh sebab itu, para guru diuntut untuk mampu memberikan pembelajaran dengan dukungan media pembelajaran yang baik dan menarik. Sapriyah (2019) mengungkapkan bahwa “media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman”. Orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarnya.

IPA merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di semua tingkat sekolah. Pada tingkat SMP/MTs pembelajaran IPA disajikan menjadi satu kesatuan dimana siswa tidak mempelajari Fisika, Biologi dan Kimia secara terpisah melainkan dalam satu kesatuan yaitu IPA. Oleh sebab itu dalam pembelajaran, IPA termasuk salah satu mata pelajaran yang memiliki keharusan pemahaman konsep, kesulitan menghitung, dan sering disajikan dengan penyampaian yang kurang menarik. Materi-materi IPA umumnya membutuhkan pemahaman mendalam. Pembelajaran IPA tidak hanya sekedar menguasai kumpulan pengetahuan tetapi juga melakukan proses penemuan dalam rangka mencari tahu secara mendalam sehingga menuntut siswa untuk lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Pelajaran IPA tidak bisa hanya dengan mendengarkan saja. Beberapa materi sangat membutuhkan tampilan visual dan tidak bisa hanya dengan dibayangkan saja, contohnya seperti pada pokok bahasan lapisan bumi dan dinamikanya yang membutuhkan visual dari lapisan bumi dan atmosfer sehingga peserta didik

dapat memahami konsep dari pokok bahasan dengan tepat. Oleh sebab itu, penggunaan multimedia dalam pembelajaran IPA akan sangat membantu.

Menurut Munir (2012: 2) “Multimedia adalah gabungan dari beberapa media yang meliputi gambar, video, teks, grafik, animasi, interaksi, dan lain-lain yang sudah dikembangkan menjadi file digital untuk menyalurkan pesan kepada pengguna”. Multimedia menyajikan bahan ajar dalam bentuk instruksi dan narasi dengan sistem komunikasi pembelajaran stimulus respon, disajikan secara struktur, dan sistematis. Multimedia hendaklah tidak hanya sekedar menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tetapi juga dapat membimbing siswa meskipun tanpa guru. Sehingga apabila sewaktu-waktu tidak dapat terhindari dimana guru tidak dapat mengajar siswa secara tatap muka, penggunaan multimedia tersebut dapat menjadi alternatif lain.

Berdasarkan hasil observasi penulis di SMP N 32 Padang pada tanggal 22 Maret 2022 dengan guru mata pelajaran IPA dan siswa kelas VII. Pada kegiatan observasi tersebut, permasalahan yang terlihat dilapangan saat proses pembelajaran berlangsung siswa sulit fokus dengan materi yang disampaikan oleh guru dan kurang tertarik dengan pembelajaran IPA karena beberapa faktor yaitu metode pembelajaran yang masih banyak menggunakan metode ceramah dan terpaku pada buku teks dan belum dilengkapi media lain seperti gambar maupun suara. Sementara dari segi fasilitas penunjang pembelajaran berbasis teknologi, masih kurang memadai. Sekolah memiliki satu buah proyektor dimana guru dapat meminjam proyektor dari tata usaha untuk digunakan di kelas. Akan tetapi, hampir seluruh peserta didiknya

memiliki perangkat teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi seperti *android*, *IOS* dan laptop.

Berdasarkan penelitian yang telah ada sebelumnya dan juga upaya untuk mengatasi permasalahan di lapangan peneliti tertarik untuk mengembangkan salah satu multimedia pembelajaran yaitu dengan menggunakan *software Lectora Inspire 18*. *Lectora Inspire 18* merupakan *software* yang digunakan sebagai media presentasi dengan template sendiri dan dapat menyesuaikan karakter sesuai keinginan. Multimedia menggunakan *Lectora Inspire 18* ini dapat memuat beberapa konten diantaranya teks, audio, gambar, animasi, serta tes evaluasi. *Lectora Inspire 18* memiliki fitur lengkap seperti *flash* dan penggunaan yang mudah seperti *powerpoint* sehingga dapat dimanfaatkan sebagai multimedia pembelajaran. Keunggulan lain dari *Lectora Inspire 18* yaitu konten yang dikembangkan dengan perangkat lunak *Lectora Inspire 18* dapat dipublikasikan ke berbagai format seperti untuk *desktop* berupa file aplikasi (.exe), Web browser berupa file HTML, *Smartphone Android* dengan mengkonversinya menjadi APK dan LMS (*Learning Management System*) seperti Moodle berupa file SCORM.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka penulis akan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia pembelajaran pada pelajaran IPA, dengan mengajukan penelitian berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan *Lectora Inspire 18* Pada Mata Pelajaran IPA untuk Kelas VII di SMP”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran yang dilakukan guru masih menggunakan media berupa buku cetak dan media sederhana *powerpoint* yang didominasi dengan teks.
2. Belum adanya pengembangan bahan ajar berbasis multimedia pembelajaran yang dilengkapi fitur-fitur menarik dan dapat membimbing siswa meskipun dalam pembelajaran mandiri.
3. Kurangnya minat belajar siswa dikarenakan tampilan media pembelajaran yang monoton karena hanya menggunakan media aplikasi *whatsapp* dan *youtube*.
4. Keterbatasan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini dan agar penelitian ini menjadi lebih terarah serta untuk menghindari adanya penyimpangan dari tujuan penelitian. Maka skripsi ini membataskan ruang lingkup penelitian kepada Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan menggunakan *software Lectora Inspire 18* pada mata pelajaran IPA untuk kelas VII di SMP ini juga dibatasi dengan membuat untuk dua KD saja.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire 18* di kelas VII SMP ?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire 18* di kelas VII SMP?
3. Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire 18* di kelas VII SMP?

E. Tujuan Pengembangan

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

1. Untuk menghasilkan desain pengembangan multimedia menggunakan aplikasi *Lectora Inspire 18* pada mata pelajaran IPA
2. Untuk Menghasilkan kelayakan multimedia menggunakan aplikasi *Lectora Inspire 18* yang layak pada mata pelajaran IPA
3. Untuk Menghasilkan praktikalitas multimedia menggunakan aplikasi *Lectora Inspire 18* yang praktis pada mata pelajaran IPA

F. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *software Lectora Inspire 18* pada mata pelajaran IPA yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Spesifikasi produk yang peneliti harapkan dalam pengembangan ini antara lain :

1. Produk isi/materi media pembelajaran berbasis multimedia ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa kelas VII SMP untuk semua materi pada semester dua.
2. Multimedia ini dilengkapi dengan soal tes/evaluasi pemahaman materi.
3. Multimedia pembelajaran ini memiliki karakteristik sebagai berikut:
 - a. Pembuatan multimedia ini menggunakan *Lectora Inspire 18*.
 - b. Pada tampilan produk akan terlihat beberapa bagian yaitu:
 - 1) Pada tampilan awal multimedia pembelajaran terdapat judul program yang dilengkapi tombol *start*.
 - 2) Pada tampilan kedua halaman menu yang berisikan beberapa link program yakni sebagai berikut:
 - a) Menu petunjuk.
 - b) Menu kompetensi.
 - c) Menu materi yang nantinya terdapat sub-sub materi.
 - d) Menu evaluasi.
 - e) Menu referensi.
 - f) Menu *home*.
 - g) Menu *close*.
 - h) Menu *Game wizard* dan *Flash*.
 - i) Spesifikasi minimal *Lectora Inspire 18* pada PC
Processor Intel 1.5 GHZ, 1 GB RAM, HD 900Mb. OS Windows (Xp, Vista, Win 7, Win 8). Flash Player 8.0. Browser. Microsoft Direct X 9. Microsoft NET Framework 3.5

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan materi pembelajaran multimedia menggunakan *software Lectora Inspire 18* untuk memecahkan masalah yang terdapat pada IPA sehingga dengan materi pembelajaran multimedia ini siswa terbantu untuk memahami materi pembelajaran yang berbeda-beda. Secara tradisional, pada mata pelajaran IPA siswa hanya dihadapkan pada teori di kelas, sehingga pemahamannya terhadap mata pelajaran tidak jelas, dan siswa terbantu untuk memahami topik yang dipelajari, karena dalam materi pembelajaran multimedia ini terdapat gambar yang menggambarkan bahan pembelajaran.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini diasumsikan bahwa multimedia menggunakan *Lectora Inspire 18* pada mata pelajaran IPA dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk proses belajar mengajar di kelas serta dapat mempermudah siswa kelas VII untuk belajar secara aktif dan mandiri, sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan menggunakan media ini peserta didik akan lebih mudah menerima pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang menarik menggunakan *Lectora Inspire 18*. Sementara keterbatasan pengembangan yaitu penelitian yang hanya menggunakan dua KD dikarenakan waktu penelitian yang sebentar.

I. Manfaat Penelitian

Penelitian ini akan membawa manfaat teoritis dan praktis. Secara teoritis, materi pembelajaran multimedia dengan menggunakan *Lectora Inspire 18* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat menjadi pendukung teoritis untuk studi lebih lanjut terkait pembelajaran saintifik. Manfaat secara praktis diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Pengembangan produk media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *Lectora Inspire 18* dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan *Lectora Inspire 18* diharapkan dapat mendorong guru untuk selalu menggali kreatifitas diri dalam menggunakan media pembelajaran yang relevan sehingga menarik minat siswa untuk belajar dengan suasana kelas yang menyenangkan.

3. Bagi Siswa

Siswa dapat belajar dengan media pembelajaran yang baru, kemudian termotivasi untuk belajar lebih, dengan demikian hasil belajar IPA siswa akan meningkat.

4. Bagi Sekolah

Menambah rujukan tentang pengembangan media berbasis multimedia dengan menggunakan *Lectora Inspire 18*, sehingga dapat

menambah wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran.