

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MENGGUNAKAN *SOFTWARE LECTORA*
INSPIRE PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA
UNTUK KELAS VIII DI SMP**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*



Oleh :

**NURHANIFAH HAYATI
NIM. 14004011**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

HALAMAN PERSetujuan SKRIPSI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN *SOFTWARE LECTORA INSPIRE* PADA MATA
PELAJARAN PRAKARYA UNTUK KELAS VIII DI SMP

Nama : Nurhaifati Hayati
NIM/BP : 14004011/2014
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 Oktober 2019

Disetujui Oleh:
Pembimbing



Drs. Zet Hendri Zen, M.Pd., Ph. D
NIP. 19590716 198602 1 001

Ketua Jurusan



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 Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif
Menggunakan *Software Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran
Prakarya untuk Kelas VIII di SMP
Nama : Nurbanifah Hayati
NIM/BP : 14004911/2014
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 Oktober 2019

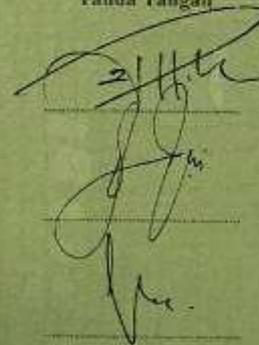
Tim Penguji
Nama

Tanda Tangan

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

Anggota : Drs. Syafril, M.Pd
NIP. 19600414 198403 2 001

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



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurhanifah Hayati
NIM/BP : 14004011/2014
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan
Software Lectora Inspire pada Mata Pelajaran Prakarya untuk
Kelas VIII di 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.

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

Padang, 21 Oktober 2019

Saya yang Menyatakan,



Nurhanifah Hayati
NIM. 14004011

ABSTRAK

Nurhanifah hayati. 2019. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Software Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Prakarya untuk Kelas VIII di SMP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.”

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, dengan menggunakan *Software Lectora Inspire* dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah belajar siswa, dimana siswa tidak aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi ini menimbulkan kebosanan dan kejenuhan terhadap kegiatan pembelajaran yang diikuti oleh siswa. Oleh karena itu dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif, diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan yang di alami oleh siswa dalam proses pembelajaran. Karena multimedia pembelajaran interaktif itu dapat menampilkan teks, gambar, video, suara dan animasi. Maka dari itu, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Prakarya untuk kelas VIII di SMP dengan menggunakan *Software Lectora Inspire* yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*), dalam penelitian ini mencakup 3 aspek yaitu validitas, praktikalitas dan efektivitas. Model pengembangan produk yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yaitu *Model Borg and Gall*". Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari 5 tahap, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pengembangan Produk Awal, (3) Validasi Produk, (4) Uji Coba, dan (5) produk Akhir.

Produk yang penulis kembangkan sudah termasuk ke dalam kategori valid, dari segi media dengan rata-rata 4,96 dalam kategori valid, dari segi materi memperoleh rata-rata 4,29 dengan kategori valid, dilihat dari praktikalitas sudah layak dengan memperoleh nilai 91% dalam kategori sangat praktis. Selanjutnya diperoleh t_{hitung} sebesar 5,89 dan selanjutnya dicari t_{tabel} menggunakan tabel t dengan $df = 26-1 = 25$ dengan $\alpha 0,05$ maka $t_{tabel} = 2,060$. Dengan demikian $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil *pretest* dengan *postest*, maka dari itu, pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ada pengaruh terhadap mata pelajaran Prakarya untuk kelas VIII di SMP.

Kata kunci: Multimedia Pembelajaran, *Software Lectora Inspire*, Prakarya.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakaatuh

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam untuk Nabi Muhammad ﷺ yang telah membawa umat manusia dari kejahiliahn kepada manusia yang beradab dan yang berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia.

Skripsi ini berjudul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Software Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Prakarya untuk Kelas VII Di SMP”** penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulisan skripsi ini telah banyak mendapat bantuan, dorongan, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu diucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd., Ph.D sebagai pembimbing skripsi sekaligus Pembimbing Akademik yang telah memberi bimbingan, arahan, motivasi, masukan dan saran demi kelancaran pembuatan skripsi ini.
2. Ibu Novrianti, M.Pd. selaku validator ahli media I yang telah memberi masukan dan saran terhadap media yang dikembangkan dalam skripsi ini.

3. Bapak Septriyon Anugrah S.Kom. M.Pd.T selaku validator ahli media II yang telah memberi masukan dan saran terhadap media yang dikembangkan dalam skripsi ini.
4. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan atas dukungan, bantuan dan motivasinya.
5. Bapak Yulizar, S.Pd yang telah memberikan izin penelitian di SMP Negeri 16 Padang.
6. Ibu Eliyarni. R, A.Md selaku validator ahli materi yang telah memberi masukan tentang media yang dikembangkan.
7. Semua siswa-siswi SMP Negeri 16 Padang yang telah bekerjasama dengan peneliti dalam proses penelitian.
8. Kedua Orang Tua dan saudara baik itu saudara kandung maupun saudara seiman yang telah memberikan dukungan moral, materil serta doa.
9. Rekan-rekan mahasiswa seangkatan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan semangat selama pembuatan skripsi ini.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca dari skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi berbagai pihak.

Padang, Oktober 2019
Penulis,

Nurhanifah Hayati
14004011

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Spesifik Produk yang Diharapkan	9
F. Pentingnya Pengembangan	11
G. Asumsi dan Keterbatasan	12
H. Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Landasan Teoritis	14
1. Media Pembelajaran	14
2. Fungsi Media Pembelajaran	15
3. Manfaat Media Pembelajaran	16
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	17
B. Multimedia Interaktif	19
1. Pengertian Multimedia Interaktif	19
2. Keistimewaan Multimedia Interaktif	20
3. Kriteria Multimedia Interaktif	22
4. Karakteristik Multimedia Pembelajaran	22
C. <i>Lectora Inspire</i>	23
1. Pengertian <i>Lectora Inspire</i>	23
2. Keunggulan <i>Lectora Inspire</i>	24

D. Pembelajaran Prakarya	25
1. Pengertian Prakarya	25
2. Tujuan Pembelajaran Prakarya	26
3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Prakarya	28
E. Keterkaitan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan <i>Software</i> <i>Lectora Inspire</i> dengan Mata Pelajaran Prakarya	29
F. Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas	30
1. Validitas	30
2. Praktikalitas	33
3. Efektivitas	33
3. Kajian Penelitian yang Relevan	35
BAB III METODE PENGEMBANGAN	39
A. Jenis Penelitian	39
B. Model Pengembangan	39
C. Prosedur Pengembangan	40
D. Instrument Pengumpulan Data	45
E. Teknik Analisis Data	51
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMAHASAN	56
A. Hasil Pengembangan	56
B. Revisi Produk	73
C. Pembahasan	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	86

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Penentuan Skor pada Skala Likert	46
Tabel 2. Kisi-Kisi Penilaian untuk Ahli Materi	47
Tabel 3. Kisi-Kisi Penilaian Produk untuk Ahli Media	48
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Angket Siswa	50
Tabel 5. Range dan Kriteria Validatas Produk	53
Tabel 6. Range dan Kriteria Praktikalitas Produk	54
Tabel 7. Hasil Penilaian Validitas Oleh Ahli Media	66
Tabel 8. Hasil Penilaian Ahli Materi untuk Media Pembelajaran	69
Tabel 9. Hasil Data Uji Coba pada Peserta Didik	70
Tabel 10. Persiapan Penguji Efektivitas	72
Tabel 11. Revisi Produk Media Pembelajaran Interaktif	75

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Bagan Prosedur Pengembangan Borg and Gall	41
Gambar 2. Menjalankan Software Lectora Inspire	61
Gambar 3. Membuat lembar kerja baru	61
Gambar 4. Membuat nama file lembar kerja baru	62
Gambar 5. Memasukkan gambar pada lembar kerja	62
Gambar 6. Memasukkan teks pada lembar kerja	63
Gambar 7. Membuat button wizard pada lembar kerja	63
Gambar 8. Memasukkan animasi pada lembar kerja	64
Gambar 9. Memasukkan video pada lembar kerja	64
Gambar 10. Mempublish file kerja pada <i>Lectora Inspire</i>	65
Gambar 11. Kegiatan validasi dengan ahli materi	144
Gambar 12. Kegiatan validasi dengan ahli media	145
Gambar 13. Kegiatan pengenalan penulis dengan siswa	146
Gambar 14. Kegiatan pemberian soal <i>pre-test</i> kepada siswa	146
Gambar 15. Kegiatan pengisian soal <i>pre-test</i> oleh siswa	147
Gambar 16. Kegiatan pengenalan produk	147
Gambar 17. Kegiatan uji coba produk oleh siswa	148
Gambar 18. Kegiatan pengisian angket uji praktikalitas	149
Gambar 19. Kegiatan pengisian angket <i>post-test</i>	150

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Flowchart	86
Lampiran 2. Story Board	87
Lampiran 3. Silabus	92
Lampiran 4. Soal	106
Lampiran 5. Kunci Jawaban	111
Lampiran 6. Lembar Penilaian Uji Validitas Materi	112
Lampiran 7. Lembar Penilaian Uji Validitas Media	118
Lampiran 8. Data Hasil Praktikalitas	130
Lampiran 9. Lembar Jawaban	139
Lampiran 10. Data Hasil Praktikalitas	142
Lampiran 11. Data Hasil Efektivitas	143
Lampiran 12. Dokumentasi	144
Lampiran 13. Daftar Hadir Siswa	151
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian dari Jurusan	153
Lampiran 15. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang	154
Lampiran 16. Surat Balasan Selesai Penelitian	155

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat telah mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam setiap aspek kehidupan masyarakat. Tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam rangka mencerdaskan kehidupan berbangsa dan bernegara. Melalui pendidikan, manusia melakukan kegiatan belajar yakni memperoleh pengetahuan dan pengalaman sehingga salah satu pertanda seseorang itu telah dikatakan belajar adalah apabila adanya perubahan tingkah laku seseorang yang telah belajar menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya.

Dunia pendidikan dituntut untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dan peningkatan mutu pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal ini berarti bahwa pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dijalankan secara profesional.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam mengembangkan sistem pembelajaran yang berkualitas. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu guru dan siswa dalam memahami

materi pembelajaran. Menurut Hamalik dalam Kustandi (2011:21) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Ketepatan memilih media merupakan faktor utama dalam mengoptimalkan hasil pembelajaran. Untuk memilih media yang tepat seorang guru perlu mempertimbangkan berbagai landasan agar media yang dipilih benar-benar sesuai dengan tingkat pemahaman, kemampuan berfikir, psikologis, dan kondisi sosial siswa. Sebab penggunaan media yang tidak sesuai dengan kondisi anak akan menyebabkan tidak bisa berfungsinya media secara optimal.

Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa, sehingga media pembelajaran harus efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan siswa.

Mata pelajaran Prakarya bukan merupakan mata pelajaran baru pada Kurikulum 2013. Pada Kurikulum 2006 nama mata pelajaran ini adalah Keterampilan. Secara garis besar prinsip antara mata pelajaran Keterampilan dan Prakarya adalah sama, perbedaannya pada Prakarya mempunyai tujuan dan dasar pijak 'kependidikan' agar menumbuhkan kepekaan terhadap produk kearifan lokal, perkembangan teknologi dan terbangunnya jiwa kewirausahaan sesuai dengan orientasi dan misi Kurikulum 2013.

Mata pelajaran Prakarya bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap percaya diri siswa melalui produk yang dihasilkan sendiri dengan memanfaatkan potensi sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar. Prakarya juga merupakan ilmu terapan yang mengaplikasikan berbagai bidang ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan masalah praktis yang secara langsung mempengaruhi kehidupan kita sehari-hari.

Penataan pelajaran Prakarya pada Kurikulum 2013 berjalan mengikuti perubahan serta berpijak pada perkembangan IPTEK yang berdasarkan budaya lokal. Hal ini diajukan karena kekuatan *local genius* dan *local wisdom* masih unggul dan menjadi sistem nilai kerja pada setiap daerah sebagai potensi lokal. Dasar pembelajaran berbasis budaya ini diharapkan dapat menumbuhkan nilai kearifan lokal dan jati diri sehingga tumbuh semangat kemandirian, kewirausahaan, dan kesediaan melestarikan potensi dan nilai-nilai kearifan lokal.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru mata pelajaran Prakarya SMP Negeri 16 Padang pada tanggal 27 Juli 2018 diketahui bahwa ada beberapa kendala yang dihadapi oleh guru mata pelajaran Prakarya yaitu kurangnya perhatian dan antusias siswa ketika mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas, hal ini disebabkan karena kurangnya inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan terlihat bahwa, proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas belum seutuhnya menerapkan proses pembelajaran seperti yang diharapkan pada kurikulum 2013. Guru masih terbawa-bawa cara mengajar seperti yang dilakukan pada KTSP, dimana guru menjelaskan materi siswa mendengarkan sambil melihat LKS atau buku paket dalam proses pembelajaran. Padahal proses pembelajaran pada kurikulum 2013 dilakukan melalui pendekatan saintifik, yaitu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa yang secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati untuk mengidentifikasi masalah atau menemukan masalah. Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja tidak tergantung pada informasi searah dan guru.

Selain itu, seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif mengelola pembelajaran sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun dalam proses pembelajaran guru kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang menarik sehingga guru hanya mengandalkan satu buku materi pelajaran Prakarya sebagai sumber belajar sehingga mengakibatkan sebagian besar siswa cenderung tidak aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut disebabkan karena belum tersedianya media

pembelajaran interaktif dan guru belum pernah mendapat pelatihan berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif. Disinilah terdapat peranan dari teknologi pendidikan dalam perkembangan IPTEK khususnya dalam dunia pendidikan.

Teknologi pendidikan merupakan suatu kajian ilmu pendidikan untuk membantu proses belajar mengajar agar dapat berjalan dengan baik serta memecahkan permasalahan dalam belajar. Teknologi pendidikan memiliki lima kawasan yang menjadi bidang garapan yaitu: Kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan dan kawasan penilaian. Berdasarkan bidang garapan teknologi pendidikan tersebut, maka penelitian dan pengembangan adalah merupakan bidang kajian pendidikan pada kawasan pengembangan. Menurut Warsita (2008:58) “salah satu peranan teknologi pendidikan dalam memecahkan masalah dalam belajar yaitu dengan mengembangkan dan memanfaatkan berbagai jenis media yang sesuai dengan kebutuhan dan dengan mengindahkan prinsip-prinsip dalam pemanfaatannya secara efektif dan efisien”. Menurut Syafril (2014:101) “teknologi pendidikan harus mampu berperan untuk membelajarkan manusia dengan mengembangkan atau menggunakan berbagai sumber belajar yang tersedia atau yang diciptakan meliputi sumber daya manusia, sumber daya alam dan lingkungan serta sumber daya peluang”.

Maka dari itu penulis sebagai mahasiswa teknologi pendidikan ingin menerapkan fungsi dari profesi pengembang teknologi pendidikan, yaitu dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan kombinasi dari unsur teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang dikemas menggunakan komputer dalam sebuah tampilan integratif dan dapat dikontrol secara interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif nantinya diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami dan menerima materi pelajaran serta mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi tinggi. Hal ini bisa terjadi karena ketertarikan siswa pada multimedia pembelajaran interaktif yang mampu menampilkan teks, grafik, gambar, video, suara dan animasi. Dengan multimedia pembelajaran interaktif dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri serta melayani kegiatan pembelajaran sesuai kecepatan belajar yang dimiliki masing-masing siswa, untuk siswa yang relatif lambat dalam memahami materi dapat mengulangi pembelajaran sesuai dengan keinginannya. Salah satu *software* yang dapat digunakan oleh seorang guru dalam membuat multimedia pembelajaran interaktif 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. Fiturnya yang lengkap dan pengoperasiannya yang *user friendly* dapat menjadi solusi yang

baik oleh siapapun termasuk seorang guru yang ingin membuat multimedia pembelajaran interaktif dengan cepat dan mudah.

Dengan menggunakan *Software Lectora Inspire* dapat membantu guru dalam 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 pembelajaran bersifat interaktif dengan cepat dan mudah.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “**Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Software Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Prakarya untuk Kelas VIII di SMP.**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Pembelajaran Prakarya masih belum dapat berlangsung secara optimal karena kurangnya motivasi dan minat belajar siswa.
2. Minimnya penggunaan media yang lebih bervariasi oleh pendidik dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif untuk memotivasi siswa dalam belajar.

C. Rumusan Masalah

Adapun permasalahan yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana validitas dari multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan untuk mata pelajaran Prakarya kelas VIII di SMP Negeri 16 Padang?
2. Bagaimana praktikalitas dari multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan untuk mata pelajaran Prakarya kelas VIII di SMP Negeri 16 Padang?
3. Bagaimana efektivitas dari multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan untuk mata pelajaran Prakarya kelas VIII di SMP Negeri 16 Padang?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan evaluasi dan media.
2. Menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang praktis melalui uji coba terbatas.
3. Menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang efektif untuk membantu dalam proses pembelajaran

E. Spesifik Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya sebuah produk berupa multimedia pembelajaran interaktif dalam bentuk CD pembelajaran menggunakan *Software Lectora Inspire* pada mata pelajaran Prakarya untuk kelas VIII di SMP materi kerajinan bahan lunak dan pengolahan bahan pangan serelia, umbi dan kacang-kacangan menjadi makanan dan minuman yang berkualitas dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Dari aspek materi, multimedia pembelajaran interaktif ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa yakni, materi pembelajaran pada semester I tentang kerajinan bahan lunak dan pengolahan bahan pangan serelia, umbi dan kacang-kacangan menjadi makanan dan minuman.
2. Dari aspek pembelajaran, multimedia pembelajaran ini dilengkapi dengan soal tes atau evaluasi pemahaman materi.
3. Dari aspek media, multimedia pembelajaran ini memiliki karakteristik sebagai berikut :
 - a. Halaman utama merupakan tampilan awal yang berisi ucapan “Selamat Datang pada Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Prakarya SMP Kelas VIII”. Pada halaman utama ini juga terdapat tombol navigasi *start* yang digunakan untuk memulai pembelajaran.

- b. Halaman menu merupakan halaman yang berisikan tentang menu yang tersedia pada program. Halaman ini dibuat agar siswa 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 petunjuk, digunakan untuk masuk ke halaman petunjuk penggunaan media agar siswa dapat memahami cara-cara dalam mengoperasikan program.
- 3) Tombol kompetensi, digunakan untuk masuk ke halaman KI dan KD agar siswa mengetahui Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang terdapat dalam pembelajaran Prakarya Kelas VIII.
- 4) Tombol tujuan, digunakan untuk ke halaman tujuan pembelajaran yang berisi mengenai kemampuan yang harus dimiliki siswa setelah mempelajari multimedia pembelajaran interaktif.
- 5) Tombol materi, digunakan untuk masuk ke halaman menu materi pembelajaran Prakarya Kelas VIII.
- 6) Tombol Video, digunakan untuk masuk ke halaman video pembelajaran yang berisi tentang video yang berkaitan dengan materi pelajaran Prakarya.

- 7) Tombol evaluasi, digunakan untuk masuk ke halaman evaluasi pembelajaran yang berisi tentang petunjuk pengerjaan dan soal evaluasi.
- 8) Tombol profil digunakan untuk masuk ke halaman profil penyusun yang berisi tentang identitas mengenai penyusun.
- 9) Tombol *home*, digunakan untuk masuk ke halaman utama.
- 10) Tombol *help*, digunakan untuk masuk ke halaman petunjuk penggunaan.
- 11) Tombol *next*, digunakan untuk menuju ke halaman berikutnya.
- 12) Tombol *back*, digunakan untuk menuju ke halaman sebelumnya.
- 13) Tombol *exit*, digunakan untuk menutup program.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dilakukan sebagai upaya untuk memperkaya media pembelajaran yang penggunaannya masih terbatas. Selain itu, pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dilakukan untuk menjawab perkembangan teknologi yang diintegrasikan dalam pembelajaran. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam menyajikan materi pembelajaran dengan lebih mudah dan menarik serta memudahkan siswa untuk memahami materi yang diberikan oleh guru.

G. Asumsi dan Keterbatasan

Asumsi dari penelitian pengembangan ini adalah multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Software Lectora Inspire* pada mata pelajaran Prakarya dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas serta dapat dijadikan sebagai sumber belajar alternatif bagi siswa untuk belajar secara mandiri.

Dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, waktu dan biaya maka dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Software Lectora Inspire* pada mata pelajaran Prakarya untuk kelas VIII di SMP Negeri 16 Padang dibatasi pada pokok bahasan yaitu, kerajinan bahan lunak dan pengolahan bahan pangan serelia, umbi dan kacang-kacangan menjadi makanan dan minuman.

H. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran Prakarya untuk kelas VIII SMP adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi siswa

- a. Menarik minat dalam pelaksanaan pembelajaran prakarya.
- b. Multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat mempermudah dalam mempelajari, memahami dan mempraktikkan materi Prakarya.

- c. Siswa mampu belajar secara mandiri, efektif, dan terarah.

2. Manfaat bagi guru

- a. Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu bagi guru dalam proses belajar mengajar mata pelajaran Prakarya.
- b. Diharapkan dapat menginspirasi guru untuk membuat media atau multimedia pembelajaran lain yang lebih kreatif dan interaktif.

3. Manfaat bagi Peneliti

- a. Sebagai salah satu syarat penulis untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
- b. Sebagai pengembangan dari ilmu yang telah diperoleh selama berada di bangku perkuliahan dalam meningkatkan dan mengembangkan wawasan, kompetensi, dan profesionalisme sebagai calon guru.
- c. Memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam membuat multimedia pembelajaran yang lebih inovatif untuk pembelajaran Prakarya di sekolah.