PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN *SOFTWARE LECTORA INSPIRE* PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VIII DI SMP

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP

Oleh :

ANDRE KURNIA
1200386/2012

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

PENGESAHAN SKRIPSI

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

Judul	:	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan *Software Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP
Nama	:	Andre Kurnia
NIM/BP	:	1200386 /2012
Program Studi	:	Teknologi Pendidikan
Jurusan	:	Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan
Fakultas	:	Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2017

Tim penguji

		Nama	Tanda Tangan
Ketua	:	Dr. Alwen Bentri, M.Pd NIP. 19610722 198602 1 002	
Sekretaris	:	Dr. Fetri Yeni J,M.Pd NIP. 19611011 198602 2 001	
Anggota	:	1. Drs. Zelhendri Zen, M.Pd NIP. 19590716 198602 1 001	
		2. Dra. Ida Murni Saan, M.Pd NIP. 19510401 197903 2 001	
		3. Dra. Zuwirna, M.Pd NIP. 19580517 198503 2 001	

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN *SOFTWARE LECTORA INSPIRE* PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VIII SMP

Nama	:	Andre Kurnia
Nim	:	1200386 / 2012
Program Studi	:	Teknologi Pendidikan
Jurusan	:	Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan
Fakultas	:	Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2017

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Alwen Bentri, M.Pd	Dr. Fetri Yeni J,M.Pd
NIP. 19610722 198602 1 002	NIP. 19611011 198602 2 001

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN *SOFTWARE LECTORA INSPIRE* PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VIII DI SMP

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP

Oleh :

ANDRE KURNIA
1200386/2012

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

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai ucapan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2017

Yang Menyatakan,

Andre Kurnia
1200386

ABSTRAK

Andre Kurnia (2016) : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan Menggunakan *Software Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran IPA kelas VIII di SMP.

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya minat dan motivasi siswa dalam dalam mengikuti proses belajar mengajar. Selain itu multimedia interaktif sangat jarang digunakan dalam pembelajaran IPA serta guru hanya menggunakan metode konvensional dengan media seadanya sehingga tidak meningkatkan kadar CBSA. IPA merupakan mata pelajaran yang lebih menekankan pada konsep deskripsi materi, yang mana tidak semua dari materi yang dapat di deskripsikan oleh guru secara jelas dan kongkrit tanpa bantuan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan (1) Menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Software Lectora Inspire* dalam bentuk media yang berkualitas sesuai dengan kriteria kelayakan media. (2) Menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang praktis pada mata pelajaran IPA.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development(R&D)*. Prosedur penelitian pengembangan ini merujuk pada model prosedural Brog & Gall yang disederhanakan sesuai kebutuhan penelitian. Subjek penelitian ini dilaksanakan pada uji coba terbatas, yaitu pada kelas VIII yang berjumlah 20 orang di SMP N 2 Payakumbuh. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah format penilaian untuk melihat validasi dari aspek materi dan aspek media melalui 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media serta angket yang digunakan dalam pelaksanaan uji coba untuk melihat kepraktisan bagi subjek coba. Data di analisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas produk.

Hasil uji validitas produk untuk aspek media berada pada kategori **"Sangat Baik"** dengan persentase nilai yang diperoleh sebesar 94,67% dan untuk aspek materi berada pada kategori **"Sangat Baik"** dengan persentase nilai yang diperoleh sebesar 89,4%. Selanjutnya, untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan uji coba yang telah dilakukan berada pada kategori **"Sangat Baik"** dengan persentase nilai yang diperoleh sebesar 91,6%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif ini layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam mata pelajaran IPA kelas VIII SMP.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, atas segala limpahan rahmat, karunia dan hidayah-Nya, serta kemudahan-kemudahan yang diberikan-Nya, skripsi ini dapat penulis susun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program S1 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP. Adapun judul skripsi ini adalah **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan *Software Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP".**
Selanjutnya shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW sebagai contoh teladan umat manusia sedunia.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak, tidak sedikit bantuan baik secara moril maupun materil yang penulis terima. Pada kesempatan kali ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Alwen Bentri, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan sekaligus Penasehat Akademik dan Pembimbing I yang senantiasa dengan sabar, tulus dan ikhlas telah meluangkan waktu untuk memberi bimbingan, dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

2. Ibu Dr. Fetri Yenni J, M.Pd selaku dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi, arahan dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Eldarni M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Bapak dan Ibu staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
5. Bapak Sefri Firman Rasyid, M.Pd selaku Kepala SMP N 2 Payakumbuh yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
6. Ibu Doni Leoriza, S.Pd dan Bapak Zulkifli, S.Pd selaku guru Mata Pelajaran IPA SMP N 2 Payakumbuh yang telah membantu penulis selama penelitian.
7. Orang tua Ayahanda, Ibunda, Serta Adik-adik tercinta yang senantiasa mendo'akan, mencurahkan cinta dan kasih sayangnya, memberikan motivasi baik moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini.
8. Teman-teman seperjuangan angkatan 2012 yang telah menemani mengukir hari dalam manis dan pahitnya kuliah.
9. Senior-senior yang telah memberikan nasehat dan informasi kepada penulis dalam menjalani studi selama di bangku perkuliahan.

10. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga bantuan, arahan, maupun bimbingan yang telah diberikan, dibalas oleh Allah SWT dengan pahala yang setimpal, Amin. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan ikut serta dalam pengembangan khasanah ilmu pengetahuan, Aamiin.

Padang, Januari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**

KATA PENGANTAR ..... **ii**

DAFTAR ISI ..... **v**

DAFTAR TABEL ..... **viii**

DAFTAR GAMBAR ..... **xi**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **x**

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Tujuan Penelitian 8
D. Spesifikasi Produk yang diaharapkan 8
E. Pentingnya Pengembangan 10
F. Asumsi Keterbatasan Pengembangan 10
G. Manfaat Penelitian 12

BAB II. KAJIAN TEORI

A. Konsep Media Pembelajaran 14
1. Pengertian Media Pembelajaran 14
2. Fungsi Media Pembelajaran 16
3. Manfaat Media Pembelajaran 18
4. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran 19
5. Jenis-jenis Media Pembelajaran 20
6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran 22
B. Konsep Multimedia Interaktif 24
1. Pengertian Multimedia Interaktif 24
2. Manfaat Multimedia Interaktif 26
3. Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran 27

4. Dampak Multimedia Pembelajaran Interaktif 29
C. Pembelajaran IPA di SMP 31
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam 31
2. Tujuan Mata Pembelajaran IPA..... 32
3. Lingkup Materi IPA Terpadu 33
D. *Lectora Inspire*..... 35
1. Pengertian *Lectora Inspire* 35
2. Keunggulan *Lectora Inspire* 35
3. Tampilan Antarmuka *Lectora Inspire* 37
4. Fitur Baru dalam *Lectora Inspire* 41
E. Analisis Rancangan 42
1. Tahap Perancangan..... 42
2. Analisis Kebutuhan..... 42
3. Penelitian yang relevan..... 45

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 47
B. Model Pengembangan 47
C. Prosedur Pengembangan..... 48
D. Uji Produk Media Pembelajaran Interaktif..... 54
E. Subjek Uji Coba..... 54
F. Instrument Pengumpulan Data 55
G. Teknik Analisis Data 60

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan 63
1. Hasil Perencanaan..... 63
2. Pengembangan Produk Awal..... 65
3. Validasi Produk 75
4. Uji Coba..... 77
5. Hasil Produk Akhir..... 77

B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba 77
1. Deskripsi Data Validasi 77
2. Deskripsi Data Hasil Uji Coba 83
C. Revisi Produk..... 83
D. Pembahasan 97

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 102
B. Saran 103
DAFTAR RUJUKAN 104
LAMPIRAN 105

DAFTAR TABEL

Tabel

1. Lingkup Materi atau Muatan Ilmu Pengetahuan Alam 33
2. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran 50
3. Kisi-kisi Instrumen Angket Siswa 56
4. Kisi-kisi penilaian untuk ahli materi dan ahli media..... 58
5. Range Persentase dak Kriteria Interpretasi Skor..... 62
6. Hasil Penilaian Validasi Untuk Aspek Media..... 78
7. Rata-Rata Penilaian Validasi Ahli Media 80
8. Hasil Penilaian Validasi Untuk Aspek Materi 81
9. Rata-rata Penilaian Ahli Materi..... 83
10. Hasil Praktikalitas Kelayakan Uji Coba..... 84
11. Uraian Revisi Produk 86

DAFTAR GAMBAR

Gambar

1. Tampilan antarmuka *Lectora Inspire* 37
2. Menu Bar 37
3. New Title 38
4. Toolbar Standar 38
5. Toolbar Text 38
6. Toolbar Mode 39
7. Toolbar Insert 39
8. Toolbar Aligment 39
9. Toolbar Arrow 39
10. Toolbar Trapazoid, Triagle, dan Paralleogram 39
11. Title Explorer 40
12. Bagan Prosedur Model Pengembangan Menurut Bord and Gall 49
13. *Open File Project* 66
14. Lembar Kerja *Lectora Inspire* 67
15. Kerangka awal multimedia interaktif 68
16. *Button* untuk file ke halaman kerja 68
17. Hasil kerja dari beberapa *button* ke tombol menu utama 69
18. Pemberian *transtions* pada *button*, teks, dan gambar 72
19. *Action* Untuk Menghubungkan *Scene* 73
20. *Action* keluar dari program multimedia interaktif 73
21. *Publishing* 75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. *Flowchart* Multimedia Interaktif 104
2. *Storyboard* Multimedia Interaktif 105
3. Surat Penugasan 112
4. Surat Izin Penelitian 113
5. Surat Persetujuan Penelitian 114
6. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian 115
7. Lembar Validasi Ahli Media I 116
8. Lembar Validasi Ahli Media II 119
9. Lembar Validasi Ahli Materi I 122
10. Lembar Validasi Ahli Materi II 125
11. Lembar Praktikalitas Siswa 128
12. Silabus 135
13. Dokumentasi 146

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini mendorong kemajuan diberbagai bidang ilmu, tidak terkecuali pada bidang pendidikan yang mendorong para pakar, guru, dan tenaga pendidik lainnya untuk mengembangkan berbagai sarana dan prasarana serta media-media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.

Salah satu faktor penentunya adalah guru yang merupakan penentu dari sebuah proses pembelajaran yang berkualitas sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Peran guru sangat penting terhadap berhasil tidaknya suatu pembelajaran ini, yang biasanya berkaitan dengan kualifikasi dan kemampuan guru seperti penggunaan metode, strategi, dan pemilihan media pembelajaran yang baik serta sesuai dengan permasalahan yang dihadapi guru dalam setiap kegiatan belajar mengajar. Permasalahan tersebut akan dapat teratasi jika guru dapat mengelola pembelajaran itu dengan baik misalnya saja melalui media pembelajaran yang baik dan tepat.

Oleh sebab itu untuk menciptakan kelancaran dalam proses belajar mengajar guru dituntut untuk kompeten memanfaatkan teknologi pembelajaran serta mampu mengembangkannya secara mandiri dan berkelanjutan. Disamping itu guru dan siswa harus mampu berkolaborasi dengan baik dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu, sarana dan

prasarana dalam belajar serta sumber belajar yang salah satunya media. Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional dalam Harsja W Bachtiar (2011:7) menjelaskan:

> Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.Apa pun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikan rupa sehingga proses belajar terjadi.

Menurut Azhar Arsyad (2009:2) menjelaskan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembejaran di sekolah pada khususnya. Media disebut juga alat perantara atau *mediator*. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar-siswa dan isi pelajaran. Melalui media pembelajaran diharapkan mampu mendorong minat dan belajar siswa sehingga hasil yang dicapai memuaskan. Dengan penggunaan media pembelajaran guru dapat menyampaikan pesan dari pelajaran yang dijelaskan menjadi mudah dipahami siswanya. Dalam penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan media apa yang digunakan sesuai dengan berbagai permasalahan yang dihadapi, oleh sebab itu guru harus benar-benar kritis dalam memilih media pembelajaran yang baik dan tepat sasaran.

Dalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran yang baik akan memberikan manfaat yang baik pula bagi siswanya, oleh sebab itu media pembelajaran interaktif itu diharapkan mampu menyampaikan pesan dari pembelajaran tersebut, sehubungan dengan itu media pembelajaran interaktif itu harus dibuat semenarik mungkin dan mudah dipahami siswa.

Salah satu media pembelajaran yang pembelajaran yang sedang berkembang saat ini yakni penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.Hal ini di dukung karena semakin pesat dan berkembangnya teknologi komputer dan peranan aplikasi pendukung.Menurut Azhar Arsyad (2009:171) multimedia adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi.Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran.

Informasi yang disajikan melalui multimedia berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat di layar monitor atau ketika di proyeksikan ke layar lebar melalui *overhead projector*, dan dapat didengar suaranya, dilihat gerakannya (video atau animasi).Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan menyerap informasi itu.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Mata pelajaran IPA yang

menuntut teori dan praktek yang jelas dari setiap materi pembelajaran yang disampaikan, oleh karena itu guru harus betul-betul mematangkan konsep pembelajaran yang akan di ajarkan. Untuk itu guru diharapkan dapat memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan konsep yang ada. Menurut Achsin dalam Azhar Arsyad (2009:5) berpendapatperluasan konsep tentang media, dimana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu.

Dalam pembelajaran IPA penggunaan media sangat membantu dalam penyerapan informasi oleh siswa yang mana pembelajaran IPA menekankan pada teori dan praktek. Dengan media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu guru sampaikan dan proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.Digunakan suatu media dalam proses belajar mengajar akan lebih menyenangkan dan sudah tentu pembelajaran akan benar-benar bermakna. Kehadiran media pembelajaran mempunyai arti dan makna yang cukup penting dalam proses belajar mengajar. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan atau materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara penulis, di SMP N 2 Payakumbuh diketahui beberapa masalah pada pembelajaran IPA yaitu rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, hal ini dikarenakan pembelajaran yang masih dianggap abstrak oleh siswa,

karena materi pembelajaran IPA lebih menekankan pada konsep deskripsi materi, yang mana tidak semua dari materi yang dapat di deskripsikan oleh guru secara jelas dan kongkrit tanpa bantuan media pembelajaran.Selain itu multimedia interaktif sangat jarang digunakan guru dalam pembelajaran.

Maka dari itu penulis mencoba merancang dan membuat sebuah multimedia interaktif pada mata pelajaran IPA untuk siswa kelas VIII di SMP N 2 Payakumbuh. Penulis berharap dengan media yang dibuat dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran serta penyampaian informasi berjalan efektif, sehingga siswa tidak kebingungan dalam memahami materi pelajaran yang sebelumnya hanya belajar melalui buku cetak dan media gambar. Materi pembelajaran yang akan dibuat multimedia interaktif yakni tentang gerak pada makhluk hidup dan benda, rangka, otot, dan pesawat sederhana serta struktur dan fungsi jaringan tumbuhan dan pemanfaatannya dalam teknologi. Pada materi tersebut nantinya akan dijelaskan berbagai materi pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar, animasi, dan video, selain itu juga akan di iringi musik intrumental yang dapat menenangkan pikiran. Maka dari itu melalui multimedia interaktif ini siswa dapat melihat secara nyata bentuk fisik dari materi pembelajaran.

Permasalahan lainnya disebabkan karena proses pembelajaran yang berlangsung masih belum efektif, kondisi ini dapat dilihat dari perhatian siswa yang masih belum fokus terhadap penjelasan guru. Sehingga apa yang telah disampaikan guru sulit diterima dan dipahami oleh siswa. Selain itu dapat dijumpai bahwa guru hanya menggunakan media papan tulis dan metode ceramah yang mengakibatkan kurangnya kadar Cara Belajar Siswa

Aktif (CBSA), sehingga membuat siswa sulit dalam memahami materi yang disampaikan guru dan berdampak pada aktifitas siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasandi atas maka penulis memberikan sebuah solusi dengan merancang sebuah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dapat menunjang kebutuhan siswa, sehingga kesulitan belajar siswa dapat teratasi dengan bantuan multimedia tersebut. Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas.Multimedia ini sangat menjanjikan untuk penggunaannnya dalam bidang pendidikan. Menurut Daryanto (2010:52) terdapat beberapa keunggulan multimedia pembelajaran beberapa keunggulan tersebut antara lain: menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat dan meningkatkan daya tarik serta perhatian siswa. Hal ini dikarenakan multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan , dan terkendali.

Multimedia interaktif ini dirangcang dengan menggunakan *softwareLectora Inspire*, aplikasi ini mempunyai beberapa keunggulan antara lain : (1) *Lectora Inspire* dapat digunakan untuk membuat website, konten *e-learning* interaktif, dan presentasi produk atau profil perusahaan, (2) Fitur-fitur yang disediakan *Lectora Inspire* sangat memudahkan pengguna pemula

membuat multimedia (audio dan video) pembelajaran, (3) Bagi seorang guru atau pengajar, keberadaan *Lectora Inspire* dapat memudahkan membuat media pembelajaran, (4) Template Lectora cukup lengkap, (5) *Lectora Inspire* menyediakan library yang sangat membantu pengguna, (6) *Lectora Inspire* sangat memungkinkan penggunanya untuk mengkonversi presentasi *Microsoft PowerPoint* ke konten *e-learning*, (7) konten yang dikembangkan dengan perangkat lunak *Lectora Inspire* dapat dipublikasikan ke berbagai output.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka penulis akan mencoba menerapkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pelajaran IPA. Maka penulis akan mengajukan penelitian ini dengan judul ***"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Sofware Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP".***

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Multimedia Interaktif sangat jarang digunakan dalam proses belajar mengajar IPA.

3. Guru hanya menggunakan metode konvensional dengan media seadanya yaitu media papan tulis sehingga tidak meningkatkan kadar Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA).

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Lectora Inspire*dalam bentuk media yang berkualitas sesuai dengan kriteria kelayakan media.
2. Menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang praktis pada mata pelajaran IPA.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *softwareLectora Inspire* pada mata pelajaran IPA yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Spesifikasi produk yang peneliti harapkan dalam pengembangan ini antara lain:

1. Pada isi/aspek materi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa kelas VIII SMP N 2 Payakumbuh yakni tentang gerak pada makhluk hidup dan benda, rangka, otot, dan pesawat sederhana, serta struktur dan fungsi jaringan tumbuhan serta pemanfaataannya dalam teknologi.

2. Multimedia interaktif ini dilengkapi dengan soal tes/evaluasi pemahaman materi.
3. Dari aspek media, multimedia interaktif ini memiliki karakteristik sebagai berikut:
   a. Pembuatan multimedia interaktif ini menggunakan *softwareLectora Inspire*.
   b. Pada tampilan produk akan terlihat beberapa bagian yaitu:
      1) Pada tampilan awal multimedia interaktif terdapat judul program dan dilengkapi tombol mulai.
      2) Pada tampilan kedua halaman menu yang berisikan beberapa *link* program yakni sebagai berikut:
         a) Menu Petunjuk yang menjelaskan penggunaan multimedia interaktif ini.
         b) Menu KI dan KD yang berisi materi pelajaran yang akan dipelajari yaitu tentang gerak pada makhluk dan benda, rangka, otot, dan pesawat sederhana, serta struktur dan fungsi jaringan tumbuhan serta pemanfaatannya dalam teknologi.
         c) Menu Materi yang berisikan materi yang sesuai dengan KI dan KD yang disajikan dalam multimedia interaktif yang nantinya terdapat sub-sub materinya.
         d) Menu Evaluasi berisikan tentang soal-soal evaluasi dari keseluruhan materi.
         e) Menu Referensi berisikan referensi dari materi pembelajaran.

f) Menu Profil berisikan tentang profil tentang penulis.

g) Menu Home merupakan button untuk kembali menu awal produk.

h) Menu *Close* merupakan tampilan untuk menutup program.

i) Selain itu nantinya pada tiap-tiap menu akan ada tombol *Next* untuk menuju halaman berikutnya dan tombol *Back*untuk kembali kehalaman sebelumnya.

E. Pentingnya pengembangan

Pengembangan media pembelajran berbasis multimedia interktif dengan menggunakan *SoftwareLectora Inspire* ini bertujuan untuk memecahkan berbagai permasalahan yang terdapat dalam mata pelajaran IPAsehingga dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini siswa menjadi terbantu dalam memahami berbagai materi pembelajaran. Pada mata pelajaran IPAselama ini siswa hanya di hadapkan dengan teori-teori di kelas sehingga pemahaman siswa tentang materi tersebut kurang jelas dan siswa kebingungan dalam menyimpulkan pelajaran, maka dengan adanya media pembelajaran interaktif ini diharapkan siswa terbantu dalam memahami suatu materi pelajaran yang dipelajari karena pada media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini terdapat berbagai visualisasi yang menggambarkan materi pelajaran.

F. Asumsi dan keterbatasan pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini terdapat asumsi dan keterbatasan peneliti dalam mengembangkan antara lain:

1. Asumsi pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini peneliti memiliki beberapa asumsi yaitu:

a. Belajar merupakan aktifitas yang dilakukan seseorang atau kelompok untuk memahami apa yang dipelajarinya dan pengaplikasiannya.
b. Media adalah suatu perantara untuk memperjelas pesan, dengan adanya media pembelajaran akan mempermudah siswa dalam memahami suatu pembelajaran.
c. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yaitu alat atau penghubung pesan kepada siswa yang memudahkan siswa memahami apa yang di pelajari, dalam media pembelajaran interaktif ini menggabungkan unsur teks, audio, video, animasi, dan grafis, sehingga dapat mengaktifkan sel motorik anak.

2. Keterbatasan pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang menggunakan *softwareLectora Inspire*terdapat keterbatasan antara lain:

a. Peneliti mempunyai kemampuan yang terbatas dalam mengembangkan media pembelajaran ini, maka tidak semua tampilan dilengkapi visual.
b. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini hanya dilakukan sendiri, idealnya pengembangan ini dapat melibatkan para ahli.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

   Manfaat secara teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai acuan peneliti selanjutnya ataupun sekolah lain dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan *software Lectora Inspire* atau *software* lainnyayang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan sekolah masing-masing serta model pengembangan yang diharapkan berdasarkan kondisi sekolah.

2. Secara Praktis

   a. Manfaat bagi Sekolah

      Dapat digunakan sebagaisarana penunjang dalam meningkatkan kadar Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) pada mata pembelajaran IPA pada siswa kelas VIII di SMP di masa yang akan datang dan sebagai salah satu alternatif media yang dapat digunakan sebagai alat bantu bagi guru untuk menunjang proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.

   b. Manfaat bagi Siswa

      Dari hasil penelitian ini siswa diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasinyadalam belajarIPA secara mandiri dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa itu sendiri.

c. Manfaat bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan memberi pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP dan sebagai syarat untuk menyelesaikan studi S1 pada jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.