

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *LECTORA INSPIRE* TENTANG MATERI
JARINGAN HEWAN UNTUK PESERTA DIDIK
KELAS XI SMA**

SKRIPSI



Oleh :

**RIZKA AMINI SIMAMORA
NIM. 17031181**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN BIOLOGI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *LECTORA INSPIRE* TENTANG MATERI
JARINGAN HEWAN UNTUK PESERTA DIDIK
KELAS XI SMA**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan*



Oleh :

RIZKA AMINI SIMAMORA

NIM. 17031181

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN BIOLOGI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Lectora Inspire tentang Materi Jaringan Hewan untuk
Peserta Didik Kelas XI SMA

Nama : Rizka Amini Simamora

NIM : 17031181

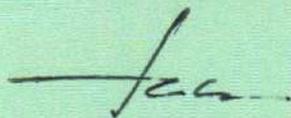
Program Studi : Pendidikan Biologi

Jurusan : Biologi

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

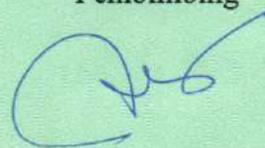
Padang, 28 Januari 2022

Mengetahui:
Ketua Jurusan Biologi



Dr. Dwi Hilda Putri, S.Si., M.Biomed
NIP. 197508152006042001

Disetujui oleh:
Pembimbing



Relsas Yogica, M.Pd
NIP. 19900602 2015041004

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

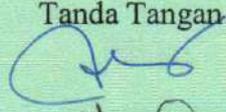
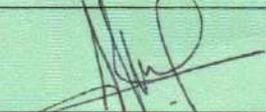
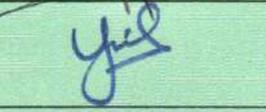
Nama : Rizka Amini Simamora
NIM : 17031181
Program Studi : Pendidikan Biologi
Jurusan : Biologi
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *LECTORA INSPIRE* TENTANG MATERI JARINGAN HEWAN UNTUK PESERTA DIDIK KELAS XI SMA

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Padang

Padang, 8 Februari 2022

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Relsas Yogica, M.Pd.	
Anggota	: Dra. Helendra, M.S.	
Anggota	: Yusni Atifah, M.Si.	

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizka Amini Simamora
NIM/TM : 17031181/2017
Program Studi : Pendidikan Biologi
Jurusan : Biologi
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* tentang Materi Jaringan Hewan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA”** adalah benar merupakan hasil karya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Februari 2022

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan biologi



Dr. Dwi Hilda Putri, S.Si., M.Biomed
NIP. 197508152006042001

Saya yang menyatakan,



Rizka Amini Simamora
NIM. 17031181

ABSTRAK

Rizka Amini Simamora: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* tentang Materi Jaringan Hewan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA

Pada kurikulum 2013, peserta didik didorong agar dapat aktif pada saat pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Biologi di SMAN 8 Padang media yang digunakan guru masih kurang menarik bagi peserta didik. Pembelajaran selama ini menekankan pada penyampaian materi secara lisan sehingga suasana belajar di kelas cenderung kurang aktif. Akibatnya, peserta didik merasa bosan dan kesulitan dalam menerima materi pelajaran biologi, salah satunya pada materi jaringan hewan. Oleh karena itu dilakukan penelitian yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* tentang materi jaringan hewan yang valid dan praktis untuk peserta didik kelas XI SMA.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan model *Instructional Development Institute* (IDI). Subjek penelitian ini terdiri dari dua orang dosen Biologi FMIPA UNP, satu orang guru SMAN 8 Padang dan 30 orang peserta didik kelas XI MIPA SMAN 8 Padang. Objek penelitian adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* tentang materi jaringan hewan untuk peserta didik kelas XI SMA. Data penelitian adalah data validitas dan praktikalitas.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hasil rata-rata validitas yaitu 94,6% dengan kriteria sangat valid dan hasil rata-rata praktikalitas yaitu 91,1% oleh guru dan 90,3% oleh peserta didik, keduanya dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* tentang materi jaringan hewan untuk peserta didik kelas XI SMA yang sangat valid dan sangat praktis.

Kata Kunci: Media Interaktif, *Lectora Inspire*, *IDI*, Materi Jaringan Hewan

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* tentang Materi Jaringan Hewan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA.” Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, karena beliau kita dapat mempelajari ilmu pengetahuan seperti saat ini.

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang ikut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, baik berupa sumbangan pikiran, bimbingan, ide dan motivasi yang sangat berarti, terutama diajukan kepada:

1. Bapak Relsas Yogica, M.Pd., sebagai dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Helendra, M.S., sebagai dosen penguji dan validator.
3. Ibu Yusni Atifah, M.Si., sebagai dosen penguji.
4. Bapak Drs. Ardi, M.Si., sebagai validator.
5. Bapak/Ibu staf pengajar, karyawan serta laboran Jurusan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Padang.
6. Kepala SMAN 8 Padang yang telah memberikan izin dalam melakukan penelitian.
7. Ibu Dra. Yenni Sofia, Guru Biologi SMAN 8 Padang yang telah membantu kelancaran penelitian ini.
8. Peserta didik kelas XI MIPA 4 sebagai subjek dalam penelitian.

9. Teristimewa kedua orang tua, kakak, abang dan adik tersayang yang begitu sabar memberikan motivasi, semangat dan memberi bantuan moril maupun materil serta do'a dan kasih sayang yang tiada henti-hentinya.
10. Rekan-rekan mahasiswa dan semua pihak yang telah memberikan bantuan, semangat dan motivasi dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan, arahan, dan bimbingan yang telah diberikan mendapatkan balasan dan bernilai di sisi Allah SWT. Penulis telah berusaha menghasilkan skripsi ini sebaik mungkin, tetapi jika masih terdapat kekeliruan yang luput dari koreksi, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Spesifikasi Produk	8
BAB II. KERANGKA TEORI.....	10
A. Kajian Teori	10
B. Penelitian Relevan	25
C. Kerangka Konseptual.....	27
BAB III. METODE PENELITIAN.....	28
A. Jenis Penelitian	28
B. Definisi Operasional	28
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29

D. Subjek dan Objek Penelitian.....	29
E. Data Penelitian.....	29
F. Prosedur Penelitian	30
G. Instrumen Penelitian	36
H. Teknik Analisis Data	37
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Hasil Penelitian.....	40
B. Pembahasan	64
BAB V. KESIMPULAN.....	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Skala <i>Likert</i> untuk Skor Jawaban Penelitian	38
2. Kriteria Penilaian Validitas.....	39
3. Kriteria Penilaian Praktikalitas	39
4. Kompetensi Inti Kelas XI SMA	41
5. Kompetensi Dasar Kelas XI SMA.....	41
6. Indikator Pembelajaran.....	41
7. Tujuan Pembelajaran	42
8. Hasil Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> tentang Materi Jaringan Hewan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA	56
9. Saran dari Validator.....	56
10. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> tentang Materi Jaringan Hewan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA oleh Guru	63
11. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> tentang Materi Jaringan Hewan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA oleh Peserta Didik.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Peta Konsep Struktur dan Fungsi Sel Penyusun Jaringan Hewan.....	20
2. Model Pengembangan IDI (<i>Instructional Development Institute</i>)	25
3. Kerangka Konseptual Pengembangan Media Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> tentang Materi Jaringan Hewan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA.	27
4. Prosedur Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> tentang Materi Jaringan Hewan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA.....	36
5. Tampilan Halaman Pembuka Media Interaktif.....	44
6. Tampilan Menu Utama Media Interaktif.....	45
7. Tampilan Petunjuk Penggunaan Media Interaktif	46
8. Tombol Navigasi Beserta Fungsinya.....	46
9. Tampilan Kompetensi Inti	47
10. Tampilan Kompetensi Dasar	47
11. Tampilan Indikator Pembelajaran.....	48
12. Tampilan Tujuan Pembelajaran	48
13. Tampilan Peta Konsep Materi Jaringan Hewan	49
14. Tampilan Materi Jaringan Hewan	50
15. Tampilan Gambar Pada Materi Jaringan Hewan.....	50
16. Tampilan Video Jaringan Hewan	50
17. Tampilan Latihan Soal Jaringan Hewan.....	51
18. Tampilan Pembahasan Latihan Soal Jaringan Hewan.....	52
19. Tampilan Pengisian Identitas Peserta Didik.....	53
20. Tampilan Soal Evaluasi	53

Gambar	Halaman
21. Tampilan Hasil Evaluasi.....	53
22. Tampilan Referensi.....	54
23. Tampilan Profil Penulis	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Pedoman Wawancara Guru.....	81
2. Lembar Hasil Wawancara Guru	83
3. Angket Observasi Peserta Didik.....	86
4. Hasil Angket Observasi Peserta Didik Kelas XI MIPA SMAN 8 Padang.....	88
5. Analisis Hasil Angket Observasi Peserta Didik Kelas XI MIPA SMAN 8 Padang.....	90
6. Kisi-Kisi Angket Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> tentang Materi Jaringan Hewan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA	93
7. Angket Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> tentang Materi Jaringan Hewan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA	94
8. Hasil Angket Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> tentang Materi Jaringan Hewan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA	99
9. Analisis Hasil Angket Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> tentang Materi Jaringan Hewan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA.....	112
10. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> tentang Materi Jaringan Hewan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA oleh Guru.....	113
11. Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> tentang Materi Jaringan Hewan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA oleh Guru	114
12. Hasil Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> tentang Materi Jaringan Hewan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA oleh Guru	117

13. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> tentang Materi Jaringan Hewan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA oleh Peserta Didik	120
14. Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> tentang Materi Jaringan Hewan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA oleh Peserta Didik.....	121
15. Hasil Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> tentang Materi Jaringan Hewan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA oleh Peserta Didik.....	124
16. Analisis Hasil Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> tentang Materi Jaringan Hewan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA oleh Guru.....	130
17. Analisis Hasil Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> tentang Materi Jaringan Hewan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA oleh Peserta Didik	131
18. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> tentang Materi Jaringan Hewan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA.....	133
19. Surat Izin Penelitian dari FMIPA UNP	141
20. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Sumatera Barat	142
21. Surat Telah Melaksanakan Penelitian dari SMAN 8 Padang	143
22. Dokumentasi Penelitian.....	144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Revolusi Industri 4.0. berdampak pada penggunaan teknologi informasi yang terus berkembang. Menghadapi situasi tersebut, pengembangan pendidikan sangat penting untuk memastikan teknologi digunakan dengan mudah dalam pembelajaran dan mampu mempermudah penyelenggaraan pendidikan (Reflianto dan Syamsuar, 2018: 9). Pemanfaatan teknologi digital yang semakin canggih dapat membantu peserta didik dalam memenuhi kebutuhan pengetahuannya dengan mencari, mengevaluasi, mengatur, dan mengomunikasikan informasi yang diperoleh untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Cholily, dkk., 2019: 4).

Pada kurikulum 2013, peserta didik didorong agar dapat aktif pada saat pembelajaran. Menurut Lestari (2020: 5) pembelajaran selalu memerlukan interaksi agar materi pelajaran lebih mudah diserap dan dimengerti agar menghindari kebosanan peserta didik. SMAN 8 Padang merupakan sekolah yang sudah menerapkan kurikulum 2013. Berdasarkan hasil observasi di lapangan pada 31 Januari 2021 terlihat bahwa dalam pembelajaran biologi guru hanya menekankan pada penyampaian materi secara lisan sehingga suasana belajar di kelas cenderung kurang aktif. Hal ini ditunjukkan oleh sikap peserta didik yang kurang antusias ketika pembelajaran berlangsung, rendahnya respon dari peserta didik terhadap pertanyaan dan penjelasan guru, serta kurangnya media baru yang inovatif dalam mendukung proses pembelajaran biologi.

Adanya media pembelajaran dapat membantu membangun pemahaman peserta didik. Fujiyanto, dkk. (2016: 844) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran tidak hanya memudahkan pembelajaran, tetapi juga dapat memberikan pengalaman bagi peserta didik untuk memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret dan sesuai dengan realita seperti yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Hasan (2017: 221) dalam menggunakan media pembelajaran dapat membangun pemahaman sendiri berdasarkan materi yang ada di dalam media pembelajaran.

Seiring berkembangnya teknologi, guru dapat memanfaatkan media interaktif untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pernyataan senada diberikan oleh Ristiani, dkk. (2021: 39) pengembangan media perlu dilakukan dengan cara memanfaatkan teknologi dengan baik, sedangkan Wibawanto (2017: 3) menyatakan bahwa sebagian besar guru terkendala permasalahan teknis tentang prosedur pembuatan media pembelajaran elektronik baik dari ranah penguasaan teknik pemrograman, maupun tampilan visual atau desain. Hal ini mengakibatkan media pembelajaran yang digunakan sebatas pemindahan media kertas ke media digital dengan tampilan yang sama (Juniati, dkk., 2020: 316). Lebih jauh Hartanti (2019: 79) mengemukakan media pembelajaran yang digunakan guru hendaklah bersifat dua arah, sehingga membantu terciptanya interaksi antara guru dan peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 26 Januari 2021 bersama Ibu Dra. Yenni Sofia, selaku guru biologi kelas XI MIPA di SMAN 8 Padang diketahui bahwa masih banyak kendala yang dihadapi guru dan peserta

didik dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Selama ini guru telah berupaya menggunakan media pembelajaran berupa *slide PowerPoint*, buku cetak, LKPD, dan papan tulis untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi biologi. Akan tetapi, media yang digunakan guru masih kurang menarik bagi peserta didik. Hal ini disebabkan karena tampilan media tersebut belum dapat memotivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran, kurang adanya gambar atau animasi yang mendukung, serta tidak terdapatnya soal evaluasi yang interaktif dimana peserta didik dapat mengetahui nilai dari pengerjaan soal latihan yang terdapat dalam media. Akibatnya, peserta didik cenderung bosan dan kesulitan dalam menerima materi pelajaran biologi.

Informasi lebih lanjut disampaikan oleh Ibu Dra. Yenni Sofia yaitu salah satu materi yang sulit dipahami oleh peserta didik adalah materi jaringan hewan. Pernyataan ini juga diperkuat dari hasil analisis angket observasi peserta didik yang menunjukkan sebanyak 20% dari 60 peserta didik menyatakan materi jaringan hewan merupakan materi yang sulit dipahami, disusul materi lain yaitu sistem peredaran darah, jaringan tumbuhan dan sel. Peserta didik belum bisa mencapai tujuan pembelajaran pada materi ini dikarenakan banyak menggunakan istilah ilmiah yang sulit dimengerti sehingga peserta didik cenderung menghafal tanpa memahami konsepnya. Sementara Yogica (2014: 66) menyatakan pembelajaran biologi bukan hanya hafalan materi saja melainkan pemahaman mendalam oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis angket observasi yang telah dilakukan pada 22 Januari 2021 terhadap 60 peserta didik kelas XI MIPA SMAN 8 Padang dapat diketahui bahwa sebanyak 71,7% peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penyebabnya adalah 63,3% peserta didik kurang bisa menangkap jelas materi yang disampaikan oleh guru tanpa adanya contoh-contoh gambar atau video yang mendukung dan sebanyak 50% peserta didik merasa cepat bosan mengikuti pembelajaran yang hanya mencatat dan mendengarkan saja. Adapun 56,7% peserta didik setuju lebih mudah memahami materi jika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, sebanyak 71,7% peserta didik menginginkan guru menggunakan media pembelajaran dibandingkan dengan metode ceramah saja, dan 55% setuju pembelajaran biologi menggunakan media yang bervariasi dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Penggunaan media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun hasil perolehan nilai rata-rata Ujian Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran Biologi Kelas XI MIPA Tahun Pelajaran 2020/2021 menunjukkan bahwa sebanyak 59,21% dari 71 peserta didik kelas XI MIPA mengalami ketidaktuntasan dalam ujian akhir semester. Hasil tersebut membuktikan bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Febriani (2017: 15) yakni hasil belajar kognitif dapat dijadikan sebagai salah satu indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dibutuhkan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Guru tidak hanya mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, melainkan guru juga dituntut agar dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang bervariasi. Media pembelajaran yang dikembangkan ditujukan untuk melengkapi dan menyempurnakan perangkat pembelajaran yang telah tersedia. Variasi yang diharapkan yaitu adanya media pembelajaran jaringan hewan yang menarik, memiliki banyak gambar/video, dan dapat digunakan untuk pembelajaran peserta didik secara mandiri.

Berdasarkan hasil permasalahan yang diperoleh menunjukkan adanya potensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan efisien untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yaitu dengan pengembangan media interaktif berbasis *Lectora Inspire*. Ristiani, dkk (2021: 39) menyatakan *Lectora Inspire* merupakan aplikasi lengkap, karena media tersebut memuat gambar, animasi, musik, *template* serta warna yang menarik. Media pembelajaran ini sudah disesuaikan dengan aktivitas pembelajaran pada Kurikulum 2013 yang memusatkan kepada peserta didik (Rahmawati dan Susilowibowo, 2020: 109).

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Gusliani, dkk. (2020) tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire 17* pada materi mamalia kelas X SMA menunjukkan bahwa media pembelajaran *Lectora Inspire* yang dikembangkan telah layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media interaktif berbasis *Lectora Inspire* juga cocok digunakan untuk pembelajaran mandiri karena seluruh fasilitas bagi pembelajaran, termasuk materi, latihan, *feedback*, dan tes evaluasi yang mendukung tujuan pembelajaran telah tersedia di

dalamnya. *Lectora Inspire* dapat digunakan sebagai media pelengkap yang mampu memvisualisasikan objek dengan jelas di depan kelas, serta dapat memberikan kesamaan pengalaman dan pemahaman pada peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*. Pengembangan media pembelajaran dilakukan pada materi jaringan hewan agar dapat disampaikan secara interaktif dan menarik pada saat pembelajaran. Media ini dapat digunakan untuk peserta didik kelas XI. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti telah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* tentang jaringan hewan untuk peserta didik kelas XI SMA.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Peserta didik cenderung kurang aktif pada saat pembelajaran di kelas.
2. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih kurang menarik bagi peserta didik.
3. Peserta didik kelas XI MIPA SMAN 8 Padang mengalami kesulitan pada materi jaringan hewan.
4. Belum tersedianya media interaktif berbasis *Lectora Inspire* tentang materi jaringan hewan untuk peserta didik kelas XI SMA yang valid dan praktis.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah belum tersedianya media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* tentang materi jaringan hewan untuk peserta didik kelas XI SMA yang valid dan praktis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah validitas dan praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* tentang materi jaringan hewan yang dikembangkan untuk peserta didik kelas XI SMA?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* tentang materi jaringan hewan yang valid dan praktis untuk peserta didik kelas XI SMA.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut.

1. Bagi guru bidang studi, memberikan pengalaman langsung kepada pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran biologi agar dapat mengajar dengan berbantuan teknologi.
2. Bagi peserta didik, sebagai sumber belajar yang digunakan untuk memahami materi serta meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi peneliti, sebagai penambah wawasan, pengalaman dan bekal pengetahuan dalam mengaplikasikan untuk mempersiapkan diri menjadi guru yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Peneliti lain, sebagai sumber rujukan dan informasi ilmiah bagi penelitian relevan selanjutnya.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* tentang materi jaringan hewan untuk peserta didik kelas XI di SMAN 8 Padang yang valid dan praktis. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan *software Lectora Inspire 18* yang telah diinstal ke dalam laptop/PC.
2. Tampilan media interaktif *Lectora Inspire* berisi beberapa pilihan menu yaitu kompetensi, materi, latihan, evaluasi, referensi dan *author*.
3. Media pembelajaran memuat materi tentang jaringan hewan pada KD 3.4 Menganalisis keterkaitan antara struktur sel pada jaringan hewan dengan fungsi organ pada hewan.
4. Media pembelajaran ini dapat menarik perhatian peserta didik, karena materi disajikan dengan penggabungan audiovisual dalam bentuk teks, gambar, animasi dan video.
5. Media pembelajaran dilengkapi dengan soal-soal jaringan hewan sehingga peserta didik dapat berlatih dan mengevaluasi materi yang dipelajarinya.

6. Media pembelajaran ini dalam bentuk *software* aplikasi dengan format *executable* (.exe) sehingga peserta didik dapat menggunakannya sebagai sumber belajar mandiri.
7. Media pembelajaran berupa file yang dapat disimpan di DVD, *flahdisk*, dan media simpan lainnya