PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN *LECTORA INSPIRE* PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VII SMP PGRI TEGOWANU

SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang

Oleh

Andreas Johan Tua Winardo Sihaloho

NIM : 1102412045

KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN *LECTORA INSPIRE* PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VII SMP PGRI TEGOWANU" telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke panitia sidang ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Hari : Selasa

Tanggal : 23 Juli 2019

Mengetahui

Dosen Pembimbing	Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.	Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.
NIP. 19561026 198601 1 001	NIP. 19561026 198601 1 001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi ini telah dipertahankan di dalam sidang panitia ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 30 Juli 2019

Mengetahui,

Ketua Panitia Ujian

Dr. Drs. Edy Purwanto M.Si.
NIP. 19630121 198703 1 001

Sekretaris

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.
NIP. 19561026 198601 1 001

Penguji I

Dr. Budiyono, M.S.
NIP. 19631209 198703 1 002

Penguji II

Heri Triluqman B, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19820114 200501 1 001

Penguji III

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.
NIP. 19561026 198601 1 001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Juli 2019

Andreas Johan Tua Winardo Sihaloho

NIM. 1102412045

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- Kebanyakan dari kita tidak mensyukuri apa yang sudah kita miliki, tetapi kita selalu menyesali apa yang belum kita capai.
- Hidup adalah seni menggambar tanpa penghapus.

Persembahan

- Tuhan Yang Maha Kasih.
- Kedua Orang Tuaku tercinta.
- Civitas Akademika Teknologi Pendidikan.
- Almameter Universitas Negeri Semarang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan Berkat dan Kasih setia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif menggunakan *Lectora Inspire* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII SMP PGRI Tegowanu". Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, tidak mungkin untuk dapat menyusun Skripsi ini dengan baik karena keterbatasan peneliti. Untuk itu dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada semua pihak yang telah membantu penelitian.

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai RC, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin penelitian;
3. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd., selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam administrasi;
4. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan hingga terselesaikannya skripsi ini;

5. Dr. Budiyono, M.S., selaku dosen penguji yang telah menyediakan waktunya untuk dapat menguji penulis serta telah memberikan petunjuk dan pengarahan untuk memperbaiki skripsi ini.
6. Heri Triluqman Budisantoso, S.Pd., M.Pd., selaku dosen penguji yang telah menyediakan waktunya untuk dapat menguji penulis serta telah memberikan petunjuk dan pengarahan untuk memperbaiki skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bekal kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini;
8. Andicha Octaffianto Yudho Narottama, M.Pd., selaku ahli media dan validator produk media pembelajaran yang telah memberikan saran yang membangun kepada penulis.
9. Lilik Purwanti,S.Pd., selaku ahli materi dan validator materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
10. Fransisca Rinawati, S.Pd, M.Pd., selaku Kepala SMP PGRI Tegowanu yang telah memberikan izin dan bantuan dalam penelitian ini;
11. Bapak/Ibu guru dan karyawan di SMP PGRI Tegowanu yang telah memberi bantuan selama penelitian;
12. Kedua orang tuaku yang selalu memberikan dukungan, baik dukungan moral maupun dukungan biaya;
13. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan berupa apapun sehingga dapat terselesaikan skripsi ini.

Akhir kata peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Karena itu peneliti memohon saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan dan kebermanfaatan bagi kita semua. Amin.

Semarang, Juli 2019

Andreas Johan Tua Winardo Sihaloho
NIM. 1102412045

ABSTRAK

Sihaloho, Andreas Johan Tua Winardo (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMP PGRI Tegowanu". Skripsi, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Lectora Inspire.*

Proses pembelajaran memegang peranan penting dalam dunia pendidikan. Namun selama ini dalam proses pembelajaran guru cenderung hanya melakukan ceramah tanpa adanya metode pembelajaran yang variatif sehingga peserta didik dikhawatirkan akan cepat bosan dan tidak dapat menguasai materi pelajaran dengan baik. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran dan mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Penguasaan media pembelajaran bagi seorang guru merupakan hal yang penting, dengan adanya media pembelajaran guru dapat memberikan proses pembelajaran yang bervariasi dan inovatif. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire,* sebagai penunjang proses pembelajaran IPS. Dalam pengembangan *Lectora Inspire* peneliti menggunakan model ADDIE. Prosedur pengembangan ini memuat lima tahapan, yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. di mana dalam proses pengembangan peneliti menguji tingkat kelayakan penggunaan produk. Alat pengumpul data yang digunakan berupa angket dengan skala Likert. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif deskriptif dengan rerata. Penilaian produk dilakukan oleh satu ahli media, satu guru, dan 21 peserta didik kelas VII SMP PGRI Tegowanu. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media pembelajaran *Lectora Inspire* pada mata pelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukan bahwa penilaian produk yang dilakukan oleh ahli media dikategorikan "layak" untuk diimplementasikan dengan rerata skor 3,02. Penilaian guru saat produk diimplementasikan menunjukan rerata skor 3,43 dikategorikan "sangat layak". Besarnya penilaian peserta didik dengan rerata skor 3,13 dikategorikan "layak" ini menunjukan bahwa tingkat kelayakan penggunaan produk dalam penilaian yang baik. Diharapkan bagi guru untuk bisa membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga bisa membuat peserta didik lebih antusias dalam belajar dan memudahkan pada mata pelajaran yang dianggap sulit dan peserta didik diharapkan untuk memanfaatkan segala teknologi yang ada saat ini. Karena di era digital ini banyak sekali informasi yang bisa didapat oleh siswa termasuk beragam media bahan ajar yang bisa mempermudah dalam proses pembelajaran.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PERSETUJUAN PEMBIMBING ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI iii
PERNYATAAN iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
KATA PENGANTAR vi
ABSTRAK ix
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 8
1.3 Batasan Masalah 9
1.4 Rumusan Masalah 9
1.5 Tujuan Penelitian 10
1.6 Manfaat Penelitian 10
1.7 Spesifikasi Produk 11
BAB 2 LANDASAN TEORI 13
2.1 Media Pembelajaran dalam Perspektif Teknologi Pendidikan 13
2.1.1 Definisi Teknologi Pendidikan 13
2.1.2 Kawasan Teknologi Pendidikan 14
2.2 Media Pembelajaran Interaktif 17
2.2.1 Media 17
2.2.2 Media Pembelajaran 18
2.2.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran 19
2.2.4 Prinsip Pemilihan Media 20
2.2.5 Klasifikasi Media Pembelajaran 22
2.2.6 Multimedia 24

2.2.7 Multimedia Interaktif 24
2.2.8 Format Multimedia Pembelajaran 26
2.3 *Lectora Inspire* 28
2.3.1 Pengertian *Lectora Inspire* 28
2.3.2 Keunggulan *Lectora Inspire* 30
2.3.3 Kebutuhan Sistem *Lectora Inspire* 31
2.3.4 Tampilan *Lectora Inspire* 31
2.4 Materi perkembangan masyarakat pada masa Kolonial Eropa di Indonesia 32
2.5 Penelitian Relevan 34
2.6 Kerangka Berpikir 38
BAB 3 METODE PENELITIAN 41
3.1 Desain Penelitian 41
3.2 Prosedur Penelitian 42
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian 45
3.4 Subyek Penelitian 45
3.5 Teknik Pengumpulan Data 45
3.6 Instrumen Pegumpulan Data 46
3.6.1 Instrumen Ahli Media 46
3.6.2 Instrumen Ahli Materi 47
3.6.3 Instrumen Siswa 48
3.7 Teknik Analisis Data 49
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 51
4.1 Hasil Penelitian 51
4.1.1 Analisis Kebutuhan Produk 51
4.1.2 *Design* (Desain) 53
4.1.3 *Development* (Pengembangan) 55
4.1.4 *Implementation* (Implementasi) 64
4.1.5 *Evaluation* (Evaluasi) 65
4.2 Pembahasan 68
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN 72
5.1 Simpulan 72

5.2 Saran 73
DAFTAR PUSTAKA 75
LAMPIRAN 77

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Silabus Ilmu Pengetahuan Sosial 33
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media 47
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi 47
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen untuk Siswa 48
Tabel 3.4 Kriteria Pemberian Skor 49
Tabel 3.5 Klasifikasi Kriteria 50
Tabel 4.1 Data Validasi Ahli Media 63
Tabel 4.2 Data Hasil Uji Materi 66
Tabel 4.3 Data Hasil Uji Penggunaan (Peserta Didik) 67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model ADDIE Branch dan Deissler..... 42
Gambar 3.2 Rumus Perhitungan Rerata..... 49
Gambar 3.3 Rumus Perhitungan Jarak Interval 50
Gambar 4.1 *Flowchart* Multimedia *Lectora Inspire*..... 55
Gambar 4.2 Tampilan Awal *Lectora Inspire* 57
Gambar 4.3 Petunjuk Pengunaan Menu Utama 58
Gambar 4.4 Petunjuk Pengunaan Tombol Navigasi 58
Gambar 4.5 Tampilan Menu Utama..... 59
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Kompetensi..... 60
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Materi 60
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Latihan..... 61
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Evaluasi 62
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Profil..... 62
Gambar 4.11 Diagram Hasil Validasi Ahli Media..... 64
Gambar 4.12 Diagram Hasil Uji Materi..... 66
Gambar 4.13 Diagram Hasil Uji Penggunaan (Peserta Didik) 68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Ahli Media 78
Lampiran 2 Angket Ahli Materi 84
Lampiran 3 Angket Siswa 88
Lampiran 4 Analisis Data 91
Lampiran 5 Daftar Nama Siswa 95
Lampiran 6 Analisis Kebutuhan Media 96
Lampiran 7 Peta Kompetensi 98
Lampiran 8 Peta Materi 99
Lampiran 9 Garis Besar Isi Media 100
Lampiran 10 Jabaran Materi 104
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian 108
Lampiran 12 Surat Bukti Penelitian 109
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian 110

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran memegang peranan penting dalam dunia pendidikan. Di dalamnya mencakup beberapa aspek, seperti guru, peserta didik, metode, evaluasi, fasilitas belajar, sumber atau media pembelajaran, dan lain-lain. Masing-masing aspek tersebut membentuk sebuah sistem yang saling mendukung satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Namun selama ini dalam proses pembelajaran guru cenderung hanya melakukan ceramah tanpa adanya metode pembelajaran yang variatif sehingga peserta didik dikhawatirkan akan cepat bosan dan tidak dapat menguasai materi pelajaran dengan baik. Padahal, kaitannya dengan kurikulum 2013 seorang guru dituntut untuk memberikan alternatif sumber-sumber belajar yang lain. Hal itu berguna untuk membangun komunikasi serta interaksi belajar yang baik dan efektif dimana tak hanya antara guru dan siswa, tetapi siswa dengan guru dan juga siswa dengan siswa yang lainnya. Sehingga diharapkan siswa akan lebih aktif dan lebih tertarik dengan pelajaran dikarenakan adanya sumber ataupun media pembelajaran lain yang inovatif.

Berdasarkan definisi teknologi pendidikan menurut AECT (*Association for Educational Communication and Technology)* 1994, teknologi pendidikan terdiri atas lima bidang garapan yaitu perancangan, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta penilaian proses dan sumber untuk belajar dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan adanya lima bidang garapan

teknologi pendidikan tersebut diharapkan dapat menjawab tantangan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Misalnya saja dengan mengembangkan dan menghasilkan sumber ataupun media pembelajaran lain yang inovatif diharapkan mampu untuk mengatasi berbagai permasalahan pembelajaran di kelas serta dapat memudahkan para guru dalam proses belajar mengajar dan juga mampu membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan semangat dalam proses pembelajaran.

Penggunaan sumber atau media pembelajaran lain yang semakin inovatif merupakan perubahan bentuk metode belajar yang sebelumnya masih menggunakan metode konvensional menuju metode belajar yang lebih maju dan lebih baik lagi. Hal ini tentunya akan memberikan pengaruh yang baik terhadap tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sama halnya seperti yang telah diungkapkan Hamalik dalam (Arsyad, 2005:16) mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan akan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran dan mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Sudjana dan Rivai (2009:2) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar, antara lain: (1) Pembelajaran yang menarik akan memotivasi siswa untuk lebih memahami dalam suasana yang menyenangkan, sehingga siswa dapat paham dengan materi tersebut, (2) Penggunaan metode yang bervariasi akan membuat siswa tidak jenuh, lebih aktif dan komunikatif dalam

proses belajar, dan (3) Untuk mempermudah penyampaian materi membutuhkan demonstrasi dan pengamatan terhadap materi ajar, sehingga siswa dapat mengembangkannya dalam kehidupan sehari-hari. Mereka juga berpendapat bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi minat belajar siswa dalam pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Penguasaan media pembelajaran bagi seorang guru merupakan hal yang penting, hal ini dikarenakan dengan adanya media pembelajaran guru dapat memberikan proses pembelajaran yang bervariasi dan inovatif. Durasi dalam menyampaikan pembelajaran pun akan menjadi lebih singkat, karena guru tidak harus menjelaskan isi pelajaran secara berulang-ulang. Dengan pengguanaan beberapa media waktu untuk menyampaikan pesannya menjadi lebih cepat dan kemungkinan tersampaikannya pesan menjadi lebih mudah. Karena, dengan media dapat mengurangi atau bahkan menghilangkan unsur verbalisme di kelas, dari yang abstrak menjadi lebih nyata.

Dengan mengurangi atau menghilangkan unsur verbalisme, maka siswa akan diberikan pengertian dan konsep yang sebenarnya secara realistis dan teliti, serta memberi pengalaman menyeluruh yang pada akhirnya memberi pengertian yang konkret. Selain itu, beban guru juga menjadi berkurang karena tidak lagi menjadi pusat sumber belajar siswa melainkan sebagai fasilitator atau perancang proses belajar. Sebagai fasilitator, seorang guru membantu peserta didik mengatasi kesulitan belajar atau dapat pula menjadi mitra belajar pada materi tertentu.

Sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan di SMP PGRI Tegowanu, diketahui bahwa dalam pembelajaran guru masih menggunakan media

pembelajaran yang kurang menarik minat dan perhatian siswa. Fasilitas yang ada pada sekolah pun belum banyak dimanfaatkan oleh para pendidik di sekolah. Hal ini mengakibatkan para peserta didik menjadi kurang aktif dan cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran dikarenakan mereka hanya duduk dan mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru.

Para pengajar di sekolah tersebut pun belum mengetahui media pembelajaran menarik yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar, salah satu diantaranya adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dapat digunakan siswa secara mandiri. Hal ini tentu saja dapat membantu dan memudahkan para guru dalam menjalankan proses pembelajaran di kelas. Kemudahan yang diperoleh oleh guru diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan tentunya akan berpengaruh kepada minat siswa untuk belajar pada pokok bahasan tersebut. Selain itu dengan adanya media ini dapat memotivasi semangat dan antusiasme proses belajar para siswa, sehingga pada pokok bahasan ini akan semakin menambah wawasan dan pengetahuannya.

Dengan dibutuhkannya media pembelajaran yang beragam maka dengan adanya teknologi pendidikan dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut sehingga proses pembelajaran dengan metode konvensional seperti misalnya ceramah di kelas tidak lagi menjamur dan siswa dapat menjadi lebih aktif. Hal tersebut sesuai dengan definisi AECT 2004 bahwa teknologi pendidikan merupakan suatu studi atau etika praktek dalam memfasilitasi pembelajaran dan peningkatan

kinerja dengan menciptakan, menggunakan atau memanfaatkan dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Multimedia merupakan penggabungan antara berbagai macam media yang bertujuan untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi tersebut menjadi lebih menarik. Daryanto (2013:51) menyatakan bahwa multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Multimedia dikatakan interaktif apabila peserta didik tidak hanya melihat dan mendengar saja tetapi juga secara nyata berinteraksi dan dilibatkan langsung dalam penggunaan media pembelajaran tersebut. Sehingga siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar dan tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi juga dapat melakukan aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain. Berdasarkan hal tersebut diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran kualitas hasil belajar peserta didik dapat lebih ditingkatkan.

Pada saat ini banyak sekali terdapat berbagai macam program aplikasi perangkat lunak atau *software* yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran menjadi sebuah multimedia pembelajaran interaktif,

yang paling umum dikembangkan adalah menggunakan *Adobe Flash* maupun *Microsoft Powerpoint*. Akan tetapi kedua *software* tersebut tidak didesain secara spesifik untuk membuat media pembelajaran interaktif karena *Adobe Flash* lebih didesain untuk membuat suatu animasi sedangkan *Microsoft Powerpoint* lebih familiar digunakan untuk membuat *slide* presentasi.

Pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* tidak bisa terlepas dari apa yang dinamakan dengan *script*, inilah yang membuat pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* menjadi sulit untuk dilakukan, karena *script* bukanlah suatu hal yang mudah untuk dipahami oleh orang awam. Sedangkan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint* membutuhkan beberapa *plugin* tambahan untuk dapat membuat media pembelajaran interaktif karena secara umum *Microsoft Powerpoint* tidak menyediakan pilihan-pilihan yang dapat dengan mudah digunakan untuk membuat suatu media pembelajaran interaktif. Berawal dari hal tersebut muncul anggapan bahwa pembuatan media pembelajaran interaktif bukanlah suatu hal yang mudah untuk dilakukan.

Lectora Inspire hadir dengan memberikan kemudahan dalam proses pembuatan media pembelajaran interaktif. Pada dasarnya *Lectora Inspire* memang tidak secara spesifik diperuntukkan untuk membuat media pembelajaran interaktif, karena *software* tersebut diperuntukkan untuk mengembangkan konten dalam *e-learning*, namun *Lectora Inspire* dilengkapi fitur-fitur yang dirancang sedemikian rupa agar mampu mempermudah penggunanya dalam membuat media pembelajaran interaktif. *Lectora Inspire* merupakan salah satu *software*

pengembangan belajar elektronik *(e-learning*) yang sangat mudah untuk diaplikasikan dan diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang rumit dan sulit.

Kemudahan tersebut dapat dilihat dengan adanya fitur *Design Wizard*, fitur ini sangat mempermudah dalam proses pembuatan media pembelajaran interaktif karena dengan fitur tersebut pengguna awam akan dapat dengan mudah membuat desain awal media pembelajaran interaktif dengan hanya mengikuti beberapa langkah yang disediakan. Kemudahan lain dari *Lectora Inspire* adalah pengguna tidak memerlukan *script* untuk dapat membuat media pembelajaran interaktif, cukup dengan pilihan-pilihan yang telah disediakan. Selain itu, *Lectora Inspire* memiliki tampilan antarmuka yang familiar dengan kita yang telah mengenal atau biasa menggunakan *Microsoft Office* terutama *Microsoft Powerpoint* sehingga akan membuat guru merasa tidak asing dengan *Lectora Inspire* karena guru di era teknologi seperti saat ini sudah sering menggunakan *Microsoft Powerpoint* sebagai media yang digunakan untuk mendukung presentasi dalam proses pembelajaran.

Lectora Inspire memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan *Microsoft Power Point*. Salah satu keunggulannya adalah guru dapat membuat bahan ajar yang isinya terdapat animasi dan video serta kuis terpadu/materi uji yang disertai dengan pemberian skor otomatis yang dapat disimpan dalam bentuk *single file executable (exe)*. Tipe soal yang ada pada *Lectora Inspire* pun beragam, ada soal benar salah, soal pilihan ganda, soal jawab singkat, soal essay, soal isian, soal menjodohkan, soal tarik dan tempatkan, dan soal menentukan titik. Selain itu *Lectora Inspire* juga memiliki versi *demo* yang dapat diunduh dengan mudah di

situs resminya dan software ini juga kompatibel dengan berbagai macam sistem operasi yang saat ini banyak digunakan, seperti windows XP, Windows 7, Windows 8, dan Windows 10.

Berdasarkan berbagai keunggulan dari program aplikasi *Lectora Inspire* yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti kemudian tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMP PGRI Tegowanu".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi, diantaranya:

1. Proses pembelajaran cenderung hanya melakukan ceramah tanpa adanya metode pembelajaran yang variatif.
2. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.
3. Perkembangan teknologi banyak membawa variasi bentuk media yang dapat digunakan dalam pembelajaran.
4. Media pembelajaran interaktif hanya dapat dibuat oleh kalangan tertentu.
5. Masih rendahnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif secara mandiri.
6. *Lectora Inspire* bisa dijadikan salah satu solusi bagi guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dapat lebih terfokus pada objek yang akan dianalisa dan diteliti serta untuk menghindari munculnya permasalahan yang lebih luas, maka perlu ditentukan pembatasan masalah dalam penelitian ini. Adapun pembatasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dibuat menggunakan program aplikasi *Lectora Inspire*.
2. Materi yang akan dibahas pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah Perkembangan Masyarakat Pada Masa Kolonial Eropa di Indonesia kelas VII Semester II.
3. Penilaian uji kelayakan media pembelajaran ditinjau dari aspek materi, penyajian, kegrafisan, kebahasaan, keterlaksanaan, dan evaluasi.
4. Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang dibatasi hanya sampai pada tahapan pengembangan (*Development*).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang dapat diangkat adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* sebagai pelengkap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Perkembangan Masyarakat Pada Masa Kolonial Eropa di Indonesia pada siswa kelas VII SMP PGRI Tegowanu?

2. Bagaimana uji kelayakan para ahli tentang media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* sebagai pelengkap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Perkembangan Masyarakat Pada Masa Kolonial Eropa di Indonesia pada siswa kelas VII SMP PGRI Tegowanu?

1.5 Tujuan Penelitian

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

a. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* sebagai pelengkap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Perkembangan Masyarakat Pada Masa Kolonial Eropa di Indonesia pada siswa kelas VII SMP PGRI Tegowanu.
b. Untuk mengetahui uji kelayakan para ahli tentang media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* sebagai pelengkap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Perkembangan Masyarakat Pada Masa Kolonial Eropa di Indonesia pada siswa kelas VII SMP PGRI Tegowanu.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian dibidang pendidikan ini diharapkan dapat menghasilkan informasi yang rinci, akurat dan aktual yang dapat memberikan manfaat dalam menjawab permasalahan yang sedang diteliti. Adapun manfaat tersebut terbagi menjadi 2, yaitu:

1. Manfaat praktis.
    a. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman yang dapat digunakan saat menjadi tenaga pengajar dengan mengetahui kekurangan dan kelebihan media pembelajaran interaktif yang akan digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan kesempatan bagi peneliti untuk dapat mengembangkan diri dalam pembuatan dan inovasi terhadap bahan ajar yang akan digunakan.

b. Bagi Guru

Untuk berinovasi dan terpacu meningkatkan kreativitas dalam menciptakan proses belajar di kelas yang menyenangkan dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif sebagai pelengkap pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

c. Bagi Siswa

Memberikan pemahaman akan banyaknya sumber belajar Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga proses pemahaman materi dapat berlangsung lebih mudah dan kreatif.

2. Manfaat teoretis

Menjadi sumber referensi untuk mengembangkan penelitian dengan menggunakan media-media pembelajaran yang lain.

1.7 Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran *Lectora Inspire* dalam bentuk aplikasi *Windows Executable* (*.exe*). Media ini berfungsi untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang perkembangan masyarakat pada masa kolonial Eropa

di Indonesia pada siswa kelas VII di SMP PGRI Tegowanu. Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan *Lectora Inspire*.
2. Media pembelajaran ini disusun untuk membuat inovasi dalam pengggunaan media pembelajaran sebagai bahan ajar yang dapat digunakan pada pembelajaran di kelas.
3. Media yang dikembangkan dilengkapi dengan teks, gambar, animasi, video, dan audio.
4. Media pembelajaran ini berisi materi dan latihan soal yang dapat dikemas dalam bentuk permainan.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Media Pembelajaran dalam Perspektif Teknologi Pendidikan

2.1.1 Definisi Teknologi Pendidikan

Pengertian teknologi pendidikan tidak terlepas dari pengertian teknologi secara umum. Pengertian teknologi yang utama adalah proses yang meningkatkan nilai tambah. Proses tersebut menggunakan dan atau menghasilkan suatu produk tertentu. Produk yang digunakan atau dihasilkan tidak terpisah dari produk lain yang telah ada, dan karena itu menjadi bagian integral dari suatu sistem. Dalam bidang pendidikan atau pembelajaran, teknologi juga harus memenuhi ketiga syarat tersebut: proses, produk, dan sistem. Kecuali memenuhi syarat umum teknologi, teknologi pendidikan juga harus mampu membuktikan dirinya sebagai suatu bidang kajian atau disiplin keilmuan yang berdiri sendiri (Miarso, 2009:62).

Teknologi pendidikan merupakan suatu bidang kajian khusus (spesialisasi) ilmu pendidikan dengan objek formal “belajar” pada manusia secara pribadi atau yang tergabung dalam suatu organisasi. Bidang kajian ini pada mulanya digarap dengan mensintensiskan berbagai teori dan konsep dari berbagai disiplin ilmu ke dalam suatu usaha terpadu, atau disebut dengan pendekatan isomeristik, yaitu penggabungan berbagai unsur yang berkaitan dalam satu kesatuan yang lebih bermakna. Perkembangan bidang kajian ini selanjutnya mensyaratkan pendekatan tambahan, yaitu sistematik dan sistemik. Sistematik artinya dilakukan secara runtut

(teratur dengan langkah tertentu), sedangkan sistemik artinya menyeluruh atau disebut pula *holistic* atau komprehensif (Miarso, 2009: 199).

Definisi teknologi pendidikan menurut *Association for Educational Communications and Technology* (*AECT*, 2004) adalah sebagai berikut:

"Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resource".

Secara garis besar dapat diterjemahkan bahwa teknologi pendidikan adalah bidang kajian dan etika praktik dalam memfasilitasi praktik pembelajaran dan meningkatkan kerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka teknologi pendidikan memiliki titik fokus dalam memfasilitasi praktik pembelajaran, caranya adalah dengan menciptakan, mendesain, atau mengkreasi (*creating*), menggunakan, dan mengelola metode/proses teknologi dan media/sumber belajar. Dengan demikian aktivitas utama (*central*) dari bidang kajian teknologi pendidikan adalah: (1) mengkreasi proses dan sumber belajar, (2) menggunakan proses dan sumber pembelajaran, dan (3) mengelola proses dan sumber pembelajaran, yang semuanya ditujukan untuk memfasilitasi pembelajaran (Subkhan, 2013:13).

2.1.2 Kawasan Teknologi Pendidikan

Tahun 2004, menurut AECT dalam Januszewski dan Molenda teknologi pendidikan adalah "*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using an managing*

appropriate technological processes an resources" (Januszewski dan Molenda dalam Subkhan, 2013:12).

Dengan kata lain bahwa teknologi pendidikan merupakan sebuah "bidang kajian dan praktik etis dalam memfasilitasi praktik pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan mengkreasi, menggunakan dan mengelola proses dan sumber teknologis (metode dan media pembelajaran) yang tepat" (Subkhan, 2013:13).

Menurut Subkhan (2013:13) teknologi pendidikan dalam AECT 2004 mempunyai titik fokus "dengan menciptakan, mendesain, atau mengkreasi (*creating*), menggunakan, dan mengelola metode/proses teknologi dan media/sumber belajar". Komponen/elemen utama dalam definisi teknologi pendidikan dari AECT tahun 2004 jika dilihat dari aktivitas utama dan objek/subjek bidang kajian dan praktik teknologi pendidikan yakni:

Pertama, proses (*processes*). Dalam konteks teknologi pendidikan ini, proses adalah proses teknologis *(technological process*) atau proses yang bersifat teknologis/teknis, di sinilah proses dapat dipahami secara sederhana sebagai metode dan teknik-teknik. Oleh karena itu, proses pada definisi teknologi pendidikan dari AECT tahun 2004 ini dipahami sebagai proses dalam seluruh aktivitas teknologi pendidikan, yaitu aktivitas kreasi, penggunaan, pengelolaan dan bahkan kajian (*study)*;

Kedua, sumber (*resourcess*). Konsep "sumber" dapat dipahami sebagai sumber-sumber belajar baik berwujud material maupun non-material, insani maupun non-insani. Intinya adalah segala hal yang menjadi sumber proses

pembelajaran, di sisi lain “sumber” dalam hal ini juga dapat diartikan sebagai “media”;

Ketiga, kreasi (*creating*). Dimensi atau aktivitas kreasi dapat dipahami sebagai aktivitas awal dalam rangkaian praktik teknologi pendidikan, hal itu karena pada dimensi kreasi inilah desain pembelajaran (*learning design*) dirumuskan dan disusun sebagai acuan utama dalam implementasi atau proses pembelajaran nantinya;

Keempat, penggunaan (*using*). Dimensi atau aktivitas penggunaan istilah lainnya adalah dimensi implementasi dari desain pembelajaran yang sudah disusun pada aktivitas kreasi sebelumnya. Jadi, penggunaan yang dimaksud disini adalah implementasi desain pembelajaran, penggunaan media dan metode pembelajaran, dan juga proses evaluasi pembelajaran;

Kelima, pengelolaan (*managing*). Konsep pengelolaan ini adalah warisan yang tetap dipertahankan dari definisi-definisi teknologi pendidikan di lingkaran AECT dari tahun-tahun sebelumnya. Lingkup pengelolaan dalam bidang kajian dan praktik teknologi pendidikan adalah mengelola aktivitas kreasi (penyusunan desain pembelajaran, juga metode dan evaluasi pembelajaran serta produksi media) dan implementasinya (proses pembelajaran).

Sesuai dengan penjabaran di atas bahwa proses pengembangan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Lectora Inspire* erat kaitannnya dengan beberapa komponen utama AECT tahun 2004, yakni *creating, using, dan managing*. Proses pengembangan sebuah media pembelajaran

dengan menggunakan *Lectora* Inspire lebih condong kepada komponen kreasi namun tentu tetap berkaitan dengan proses penggunaan dan pengelolaan.

Jika dihubungkan dengan penjelasan di atas, maka penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Lectora* Inspire pada mata pelajaran IPS, masuk ke dalam kompenen kreasi (*creating)*. "Kreasi (penyusunan desain pembelajaran, juga metode dan evaluasi pembelajaran serta produksi media)" (Subkhan, 2013:16). "Salah satu kreasi metode penyusunan desain pembelajaran adalah yang dikenal melalui akronim ADDIE, yaitu sebuah pendekatan sistem (*system approach*) dalam menyusun desain pembelajaran dimulai dari *Analysis, Design, Development, Implement, dan Evaluation* (*ADDIE*)" (Subkhan, 2013:15).

Di mana dalam proses atau metode pengembangan sebuah media terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahapan ini sesuai dengan tugas guru maupun para pendidik yang tertuang dalam kurikulum 2013.

2.2 Media Pembelajaran Interaktif

2.2.1 Media

Menurut Gagne (Kustandi dan Bambang, 2011:7) media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar. Sedangkan menurut *AECT* media merupakan semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi. Robert Hanick, Dkk (Sanjaya, 2012:57) mengemukakan bahwa media

adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi.

Berdasarkan beberapa definisi yang dikemukakan menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (sumber informasi) kepada penerima, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar dalam proses pembelajaran.

2.2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Kustandi dan Bambang (2011:9) adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat. Media pembelajaran memperlancar komunikasi guru dan anak didik dalam pembelajaran serta seringkali media mampu merangsang pikiran, perhatian, dan keinginan belajar siswa yang mendorong siswa untuk ingin lebih tahu banyak tentang suatu hal (Kustiono, 2010). Sedangkan Rossi dan Breidle (Sanjaya, 2008:204) mendefinisikan media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seluruh sarana alat dan bahan yang digunakan dengan tujuan untuk menunjang proses pembelajaran. Dengan demikian para pendidik diharapkan mampu untuk membuat, mengembangkan, dan menggunakan media pembelajaran.

2.2.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (Kustandi dan Bambang, 2011:23), mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu dalam hal (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi intruksi.

Sedangkan menurut Livie dan Letz (Kustandi dan Bambang, 2011:20-22) terdapat empat fungsi media pembelajaran yang khususnya pada media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi merupakan inti dari media yang digunakan untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk konsentrasi terhadap pelajaran yang disampaikan. Jika diawal pembelajaran siswa sudah tidak fokus terhadap pembelajaran yang disampaikan maka hal tersebut menandakan bahwa pelajaran tersebut tidak disenangi. Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan ketika belajar membaca teks bergambar. Gambar atau lambang visual akan dapat menggugah emosi dan sikap pembelajar, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. Fungsi kognitif, media visual mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mendengar informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris, media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu pembelajar yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat dalam menunjang proses pembelajaran baik itu bagi guru maupun bagi peserta didik. Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (2009:2) bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu: (1) pengajaran akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik; (3) metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran; (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar-mengajar, sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati dan mendemonstrasikan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran yaitu membuat metode pembelajaran menjadi lebih bervariatif, meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar tidak mudah bosan, membangkitkan rasa percaya diri dan memudahkan kendali pengajar, mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, serta merangsang peserta didik untuk berfikir dan beranalisis terhadap materi pembelajaran.

2.2.4 Prinsip Pemilihan Media

Dalam menggunakan media pada proses pembelajaran perlu diperhatikan beberapa prinsip pemilihan media agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Berikut beberapa prinsip dalam pemilihan media (Sanjaya, 2008:224).

a. Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Apakah tujuan tersebut bersifat kognitif, afektif, atau psikomotor. Perlu dipahami tidak ada satu pun media yang dapat dipakai cocok untuk semua tujuan. Setiap media memiliki karakteristik tertentu, yang harus dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pemakaiannya.
b. Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas. Artinya pemilihan media tertentu bukan didasarkan kepada kesenangan guru atau sekedar selingan dan hiburan, melainkan harus menjadi bagian integral dalam keseluruhan proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran siswa.
c. Pemilihan media harus disesuaian dengan karakteristik siswa. Ada media yang cocok untuk sekelompok siswa, namun tidak cocok untuk siswa lain.
d. Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta gaya dan kemampuan guru. Oleh sebab itu, guru perlu memahami karakteristik serta prosedur penggunaan media yang dipilih.
e. Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas, dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan prinsip-prinsip pemilihan media diatas, diharapkan seorang pengajar mampu untuk menentukan dengan tepat media apa saja yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran. Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai serta sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan, fasilitas, dan durasi pembelajaran. Selain itu media yang akan digunakan juga agar dapat sesuai dengan gaya belajar dan karakteristik peserta

didik serta kemampuan pengajar, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan konsep yang jelas dan tujuan pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien.

2.2.5 Klasifikasi Media Pembelajaran

Berikut beberapa klasifikasi media pembelajaran menurut dari sudut mana melihatnya (Sanjaya, 2008:211).

1. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi menjadi tiga, yaitu sebagai berikut:
    a. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
    b. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Unsur-unsur yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
    c. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.
2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi menjadi dua, yaitu sebagai berikut:
    a. Media yang memiliki dapat liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-

kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus

b. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video, da lain sebagainya.

3. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi menjadi dua, yaitu sebagai berikut.

   a. Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus, seperti film *projector* untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan film slide, *Over Head Projector (OHP)* untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.

   b. Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

Sedangkan Rudy Brets membagi klasifikasi media menjadi tujuh (Sanjaya, 2008: 212), yaitu sebagai berikut:

1) Media audiovisual gerak, seperti: film suara, pita video, film tv.
2) Media audiovisual diam, seperti: film rangkaian suara.
3) Audio semigerak, seperti: tulisan jauh bersuara.
4) Media visual bergerak, seperti: film bisu.
5) Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, microphone, slide bisu.
6) Media audio, seperti: radio, telepon, pita radio.
7) Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

2.2.6 Multimedia

Multimedia ditinjau dari segi bahasa, terdiri dari dua suku kata yaitu multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawakan sesuatu.

Pengertian multimedia menurut Uwes (Kustiono, 2010:8), multimedia dapat diartikan sebagai perpaduan harmonis antara berbagai media, baik teks, gambar, grafik, diagram, audio, video/film, dan animasi, yang dikemas secara sinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan Sadiman (2003:6), mengemukakan bahwa multimedia adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa hingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan beberapa definisi yang dikemukakan menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah gabungan dari dua atau lebih media input atau output dari data, di mana media tersebut dapat berupa audio, video, grafik, teks, dan animasi. Multimedia di dalam dunia pendidikan mampu untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

2.2.7 Multimedia Interaktif

Seiring dengan perkembangannya, karakteristik multimedia dibagi menjadi dua kategori, yakni multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah multimedia yang bersifat sekuensial atau berurutan, setiap siswa atau

pemakai multimedia ini menggunakannya sesuai dengan urutan setahap demi setahap sesuai dengan pengemasan materi yang ditentukan (Sanjaya, 2012:224). Dalam multimedia linier siswa belajar berdasarkan bagian-bagian yang didesain sedemikian rupa secara berurutan dengan waktu yang telah ditentukan. Hal ini dikarenakan multimedia linier tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh penggunanya.

Sedangkan multimedia interaktif menurut Daryanto (2013:51) adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Dengan kebebasan proses penggunaan multimedia interaktif ini menjadikan banyak alasan mengapa siswa menyukai multimedia pembelajaran interaktif sebagaimana dikemukakan oleh Mukminan (Kustiono, 2010:9), dikarenakan: (1) MPI tidak pernah lelah; (2) MPI tidak pernah putus asa dan marah; (3) MPI memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar secara mandiri; (4) MPI tidak pernah lupa mengoreksi dan memuji; (5) MPI menyenangkan dan menghibur; (6) MPI mendukung pembelajaran individual; (7) MPI tidak mempermalukan siswa ketika membuat kesalahan; (8) MPI membuat penelitian dapat dilakukan secara berbeda; (9) MPI mampu memberi umpan balik dengan segera; (10) MPI lebih objektif dibanding dengan guru; (11) MPI melibatkan kegiatan penglihatan, pendengaran, dan sentuhan; (12) MPI menolong siswa memperbaiki ejaan mereka. Dengan demikian, MPI memegang peranan yang penting dan menjadi salah satu alternatif bagi keberhasilan suatu pembelajaran. Jadi guru dapat menggunakan multimedia interaktif sebagai alat bantu mengajar dengan

tampilan dan materi yang telah disesuaikan untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Multimedia interaktif juga dapat membangun suasana belajar yang interaktif sehingga terbentuk interaksi antara guru dan peserta didik serta antara sesama peserta didik.

2.2.8 Format Multimedia Pembelajaran

Daryanto (2013:54-56) mengemukakan bahwa format sajian multimedia pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok antara lain:

1. Tutorial

   Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Format ini didesain untuk berperan sebagai tutor siswa, artinya bahwa model ini didesain dalam format dialog dengan siswa. Tujuan utama program tutorial adalah menyediakan dukungan terhadap pembelajaran dengan buku teks atau ceramah, siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan konsep-konsep tersebut, seperti halnya diajar dengan pengajar.

2. *Drill and Practice*

   Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna atau *user* sehingga mempunyai kemahiran di dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan terhadap suatu konsep. Program ini juga menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak,

sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil akan selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda.

Program ini juga dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan penggunaan akan bisa pula memahami suatu konsep tertentu. Pada bagian akhir, pengguna juga bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.

Keuntungan dari penggunaan model *drill and practice* melalui komputer adalah siswa dapat memperoleh balikan atas respon mereka tanpa harus menunggu pengajar untuk mengoreksi respon tersebut. Selain itu, balikan diperoleh siswa dengan segera tanpa perlu menunggu sampai mereka membuat kesalahan yang banyak.

3. Simulasi

Multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai poses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, dimana pengguna seolah-olah melakukan aktifitas menerbangkan pesawat terbang. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko, seperti pesawat yang akan jatuh atau menabrak.

Keuntungan model simulasi komputer yaitu simulasi memberi siswa kekuatan ingatan untuk memanipulasi berbagai aspek dari model simulasi ini. Karena model simulasi biasanya memberi siswa kesempatan untuk menerapkan

belajarnya pada situasi kehidupan nyata, program ini cenderung menetapkan tujuan pembelajaran tingkat lebih tinggi.

4. Percobaan atau Eksperimen

Format ini mirip dengan simulasi, namun lebih ditunjukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktikum di laboratorium IPA, Biologi atau Kimia. Program ini menyediakan serangkaian peralatan dan bahan, kemudian pengguna bisa melakukan percobaan sesuai petunjuk. Diharapkan pada akhirnya pengguna dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu berdasarkan eksperimen yang dilakukan secara maya tersebut.

5. Permainan

Bentuk permainan yang disajikan disini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian siswa tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar.

2.3 *Lectora Inspire*

2.3.1 Pengertian *Lectora Inspire*

Lectora Inspire adalah *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh *Trivantis Corporation*. *Lectora Inspire* mampu membuat kursus *online* cepat dan sederhana. Pendirinya adalah Timothy D. Loudermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika tahun 1999.

Program *Lectora Inspire* memiliki berbagai fungsi dan keunggulan sebagai program aplikasi pendidikan yang mudah dan dapat digunakan oleh siapa pun.

Hampir sama dengan program aplikasi *Microsoft Power Point* dan *Adobe Flash.* Ketiga program tersebut memiliki beragam manfaat dalam dunia pendidikan.

Meskipun *Lectora Inspire* dirancang sedemikian rupa untuk mengembangkan konten *e-learning,* namun program aplikasi ini sangat mendukung untuk digunakan dalam membuat media pembelajaran interaktif secara mandiri mengingat kemudahan yang dimilikinya. Bahkan orang awam yang belum pernah membuat media pembelajaran interaktif dapat membuat media tersebut dengan menggunakan program *Lectora Inspire* ini.

Lectora Inspire juga menyertakan beberapa *software* yang dapat mendukung dalam penggunaannya, beberapa *software* yang dapat dipasang saat instalasi *Lectora Inspire*, antara lain:

1. *Flypaper*

   Flypaper digunakan untuk menggabungkan gambar, video, animasi *flash*, transisi, *game memory,* efek spesial, dll. *Software* ini dapat mengasilkan file dalam bentuk swf sehingga dapat dengan mudah diintegrasikan dengan *Lectora inspire*.

2. *Camtasia*

   Camtasia digunakan untuk merekam langkah-langkah yang kita lakukan di layar monitor. Software ini juga dapat digunakan untuk mengedit video dan dapat dipublish menjadi standar format-format video.

3. *Snagit*

Snagit digunakan untuk menangkap apa yang ada di layar monitor dan menjadikannya dalam bentuk gambar atau bisa juga disebut fasilitas *print screen*.

Snagit juga dapat digunakan untuk menggabungkan beberapa gambar menjadi satu dan dapat dijadikan dalam berbagai bentuk *file* gambar.

2.3.2 Keunggulan *Lectora Inspire*

Lectora Inspire memiliki beberapa keunggulan dibanding *authoring tool e-learning* lainnya. Tahun 2011, *Lectora Inspire* memperoleh 5 penghargaan dalam bidang produk *e-learning* inovatif, *Authoring Tool*, *tool* presentasi terbaik, dan teknologi *e-learning* terbaik. Sehingga wajar lebih dari 50 perusahaan atau instansi di dunia memilih *Lectora Inspire* (Mas'ud, 2013:4). Berikut ini kelebihan *Lectora Inspire* seperti yang dikemukakan oleh Mas'ud (2013:5), yaitu:

1. *Lectora Inspire* mudah, dapat dimanfaatkan guru atau siapapun yang belum (bahkan tidak) mahir menggunakan bahasa pemrograman yang rumit.
2. *Lectora Inspire* multifungsi, dapat digunakan untuk membuat website, konten *e-learning* interaktif, dan presentasi produk atau profil perusahaan.
3. Fitur-fitur yang disediakan *Lectora Inspire* sangat memudahkan pengguna pemula untuk membuat multimedia (audio dan video) pembelajaran.
4. Template *Lectora Inspire* cukup lengkap.
5. *Lectora* menyediakan m*edia library* yang sangat membantu pengguna.
6. *Lectora* sangat memungkinkan penggunanya untuk mengkonversi presentasi *Microsoft PowerPoint* ke konten *e-learning.*
7. *Lectora Inspire* menyediakan 8 tipe pertanyaan yang mudah diterapkan disertai skor di akhir evaluasi.

8. Konten yang dikembangkan *Lectora Inspire* dapat dipublikasikan ke berbagai output seperti *HTML*, *single file executable* (*.exe*), *CD-ROM*, maupun standar *e-learning* seperti *SCORM* dan *AICC*.

2.3.3 Kebutuhan Sistem *Lectora Inspire*

Spesifikasi sistem yang dibutuhkan untuk menginstal *Lectora Inspire* versi 17 menurut situs *trivantis.com* antara lain:

1. *Processor* Intel atau AMD
2. *RAM* (*Random Access Memory*) 500 MB
3. *Harddisk* bebas 1.1 GB (*Giga Byte*) untuk pemasangan aplikasi
4. *Microsoft .NET Framework* 4.6 (dibutuhkan untuk pemasangan *Camtasia Studio* dan *Snagit,* tidak dibutuhkan untuk *Lectora Publisher*)
5. Layar monitor dengan resolusi minimal 1024x768 *pixel*
6. Sistem Operasi: Windows Vista, Windows 7, Windows 8, Windows 10.

2.3.4 Tampilan *Lectora Inspire*

Program aplikasi *Lectora Inspire* memiliki empat bagian utama pada *User Interface (UI)* atau tampilan antarmuka pengguna, yaitu *Menu, Toolbar, Title Explorer,* dan *Page/*Halaman Mas'ud (2013). Berikut penjelasan singkat dari bagian-bagian utama pada *Lectora Inspire*.

1. *Menu*, berisikan *File, Home, Design, Insert, Test & Survey, Tools, Views, dan Properties. Menu* digunakan untuk mengakses semua fungsi yang ada dalam *Lectora Inspire*. Sebagian besar fungsi yang ada pada *menu* juga dapat diakses dari *Toolbar*.

2. *Toolbar*, berisi *shortcut button* atau cara cepat untuk mengakses fungsi-fingsi yang terdapat dalam *Lectora Inspire*.
3. *Title Explorer*, berfungsi untuk menampilkan struktur *title* serta objek yang telah dipakai dan terkandung dalam mengerjakan proyek, misalnya *button, image, chapter, section* dan *page*. Dengan menggunakan *title explorer*, pengguna dapat mengeksplorasi atau berpindah-pindah antar *chapter, section* dan *page* dengan mudah dalam suatu *title*.
4. *Page/*Halaman, berfungsi sebagai tempat untuk menampilkan hasil pekerjaan yang telah dibuat untuk mengetahui hasil sementara tampilan. Pada bagian ini pengguna dapat meletakkan dan mengatur posisi objek-objek dalam media (teks, gambar, animasi, *button*, *audio*, dan video).

2.4 Materi perkembangan masyarakat pada masa Kolonial Eropa di Indonesia

Perkembangan Masyarakat Pada Masa Kolonial Eropa di Indonesia merupakan salah satu materi ajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VII semester 2. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diberikan kepada siswa dalam bentuk teori serta praktek. Pada Kurikulum 2013, materi yang akan disampaikan mengenai Perkembangan Masyarakat Pada Masa Kolonial Eropa di Indonesia diantaranya mengolah informasi tentang proses masuk bangsa Eropa seperti Portugis, Spanyol, Inggris, dan Belanda ke Indonesia serta mendeskripsikan perkembangan masyarakat, kebudayaan dan pemerintahan pada masa Kolonial Eropa di Indonesia. Berikut ini merupakan silabus mata pelajaran Ilmu Pengetahuan

Sosial materi Perkembangan Masyarakat Pada Masa Kolonial Eropa di Indonesia yang digunakan sebagai dasar penyampaian materi:

Kompetensi Dasar	Materi Pokok
3.20 Mengolah informasi tentang proses masuk bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) ke Indonesia. 4.20 Mendeskripsikan perkembangan masyarakat, kebudayaan dan pemerintahan pada masa Kolonial Eropa di Indonesia.	Perkembangan Masyarakat Pada Masa Kolonial Eropa di Indonesia. - Proses masuk bangsa Eropa. - Perkembangan kehidupan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan.

Tabel 2.1. Silabus Ilmu Pengetahuan Sosial materi perkembangan masyarakat pada masa kolonial Eropa di Indonesia.

Secara singkat perkembangan masyarakat pada masa Kolonial Eropa berisi mengenai latar belakang proses masuk bangsa Eropa seperti Portugis, Spanyol, Belanda, dan Inggris di Indonesia. Secara umum, perkembangan penjajahan yang dilakukan bangsa Eropa di Indonesia didasari oleh beberapa hal, yaitu mencari kekayaan sebanyak-banyaknya *(gold)*, menyebarkan paham atau agama mereka *(gospel)*, dan mencari kejayaan dan kedaulatan *(glory)*. Dengan dasar tersebutlah, bangsa-bangsa Eropa melakukan kegiatan penjajahannya di seluruh penjuru dunia.

Bangsa Eropa datang dan masuk ke Indonesia memiliki beberapa latar belakang yang mendorong keinginan untuk merebut, menguasai, dan memerintah bangsa Indonesia. Diantaranya adalah terjadinya Perang Salib pada tahun 1070-1291. Perang ini melibatkan bangsa Eropa yang berlatar belakang beragama Kristen berhadapan dengan kekhalifahan Turki Utsmani yang beragama Islam. Akibat dari perang ini, pasukan dari Eropa mengalami kekalahan, sehingga kota

Konstantinopel (Byzantium) berhasil direbut oleh pasukan muslim yang mengakibatkan Sultan Mahmud II yang menguasa Turki Utsmani pada saat itu menutup pelabuhan Konstantinopel bagi bangsa Eropa. Hal itu mengakibatkan orang-orang Eropa kesulitan untuk mendapatkan hasil alam berupa rempah-rempah.

Berdasarkan hal itu, maka bangsa-bangsa Eropa melakukan perjalanan untuk ke seluruh penjuru dunia untuk menemukan daerah penghasil rempah-rempah. Indonesia yang notabene merupakan daerah penghasil rempah-rempah, tidak luput dari invasi mereka. Mereka juga membawa misi lain yaitu *gold, gospel, and glory* di dalam perjalannya. Ditambah dengan adanya semangat *Reqonguesta* yang berarti semangat pembalasan terhadap kaum muslim dimanapun berada. Semangat-semangat tersebut yang menjadikan bangsa Eropa berani melakukan penjajahan di Indonesia.

2.5 Penelitian Relevan

Peneliti menemukan beberapa penelitian yang telah dilakukan terkait dengan pengembangan *Lectora Inspire* sebagai multimedia pembelajaran. Penelitian pertama adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh Farid Prasetyo Adi mahasiswa Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Semarang (2016) dengan judul *Keefektifan Pengunaan Modul Lectora Inspire bagi Guru di SMP N 1 Bangsri (Suatu Pengembangan Modul Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dalam Diklat Model ADDIE).* Penelitian kedua oleh Toto Wijoyo mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Negeri Semarang (2015) berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Lectora Inspire untuk Keterampilan*

Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VIII di MTs Negeri 1 Semarang. Penelitian ketiga, *Pengaruh Media Pembelajaran Visual Berbasis Lectora Terhadap Hasil Belajar Kompetensi Perbaikan Kerusakan Mesin Jahit Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Klaten* oleh Dewi Uswatun Khasanah (2017) mahasiswa Pendidikan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta.

Penelitian pertama, Adi (2016) berjudul *Keefektifan Pengunaan Modul Lectora Inspire bagi Guru di SMP N 1 Bangsri (Suatu Pengembangan Modul Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dalam Diklat Model ADDIE)* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui cara agar guru di SMP N 1 Bangsri dapat membuat media pembelajaran interaktif dan mengetahui tingkat keefektifan penggunaan modul *Lectora Inspire* dengan diklat model *ADDIE* bagi guru di SMP N 1 Bangsri dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Permasalahan yang ada dalam penelitian ini adalah bagaimana cara agar guru di SMP N 1 Bangsri dapat membuat media pembelajaran interaktif serta tingkat keefektifan penggunaan modul *Lectora Inspire* dengan diklat model *ADDIE* bagi guru di SMP N 1 Bangsri dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Jenis penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (Penelitan dan Pengembangan) dengan menggunakan 10 langkah-langkah penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2016). Adapun pelaksanaan pendidikan dan pelatihan menggunakan model diklat *ADDIE* yang terfapat 5 fase yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation.*

Relevansi penelitian pertama dengan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Lectora Inspire* pada

mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII SMP PGRI Tegowanu yaitu sama-sama mengembangkan aplikasi *Lectora Inspire* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Perbedaannya yaitu penelitian Farid Prasetyo Adi digunakan agar guru di SMP N 1 Bangsri dapat membuat media pembelajaran interaktif dan mengetahui tingkat keefektifan penggunaan modul *Lectora Inspire* dengan diklat model *ADDIE* bagi guru di SMP N 1 Bangsri, sedangkan peneliti mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* ini sebagai pelengkap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan untuk mengetahui uji kelayakan para ahli tentang media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*.

Penelitian kedua, Wijoyo (2015) berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Lectora Inspire untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VIII di MTs Negeri 1 Semarang* dilakukan dengan empat tujuan penelitian, yaitu: (1) mengetahui analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran *E-Learning* berbasis aplikasi *Lectora Inspire* untuk keterampilan membaca bahasa Arab siswa MTs kelas VIII, (2) mengetahui gambaran profil media pembelajaran *E-Learning* berbasis aplikasi *Lectora Inspire*, (3) megetahui validasi penilaian guru dan ahli terhadap desain atau prototipe media pembelajaran *E-Learning* bahasa Arab berbasis aplikasi *Lectora Inspie*, dan (4) mengetahui ujicoba media pembelajaran *E-Learning* berbasis aplikasi *Lectora Inspire* terhadap siswa. Penelitian kedua ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*R&D*) dengan menggunakan sepuluh langkah penelitian pengembangan menurut Sugiyono yang kemudian disederhanakan menjadi menjadi tujuh langkah.

Relevansi penelitian kedua dengan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII SMP PGRI Tegowanu yaitu sama-sama mengembangkan aplikasi *Lectora Inspire* dengan menggunakan penelitian pengembangan. Perbedaanya pada penelitian Toto Wijoyo yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* ke dalam proses pembelajaran *E-Learning* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VIII di MTs Negeri 1 Semarang.

Penelitian ketiga, Khasanah (2017) berjudul *Pengaruh Media Pembelajaran Visual Berbasis Lectora Terhadap Hasil Belajar Kompetensi Perbaikan Kerusakan Mesin Jahit Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Klaten* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar siswa saat sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *visual* berbasis *Lectora* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen serta membuktikan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *visual* berbasis *Lectora* terhadap hasil belajar siswa kompetensi dasar perbaikan kerusakan mesin jahit siswa kelas X SMK Negeri 3 Klaten. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi Experimental Design* dengan model penelitian *Nonequivalent Pretest-Postest Control Grup Design.*

Relevansi penelitian ketiga dengan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII SMP PGRI Tegowanu adalah sama-sama menggunakan aplikasi *Lectora Inspire.* Perbedaannya yaitu penelitian Dewi Uswatun Khasanah digunakan untuk membandingkan ada atau tidaknya

perbedaan hasil belajar siswa saat sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *visual* berbasis *Lectora* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen serta membuktikan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *visual* berbasis *Lectora* dan juga peneliti menggunakan desain penelitian *Quasi Experimental Design* dengan model penelitian *Nonequivalent Pretest-Postest Control Grup Design*. Sedangkan peneliti mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* ini sebagai pelengkap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan untuk mengetahui uji kelayakan para ahli tentang media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* serta menggunakan model pengembangan ADDIE.

2.6 Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan saat guru di SMP PGRI Tegowanu melakukan kegiatan pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar para guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik minat dan perhatian peserta didik. Pada saat pembelajaran berlangsung guru menyampaikan materi dengan menggunakan media *Microsoft Powerpoint,* akan tetapi siswa kurang termotivasi untuk memperhatikan penjelasan dari guru dikarenakan tampilan media yang digunakan kurang menarik. Selain itu, metode yang digunakan untuk menjelaskan materi pelajaran masih menggunakan metode konvensional berupa ceramah. Hal ini mengakibatkan pembelajaran di kelas menjadi kurang menarik bagi siswa sehingga membuat siswa cepat merasa bosan dan menjadikan kelas kurang hidup, karena hanya terjadi komunikasi satu arah.

Mengingat perkembangan teknologi yang sangat pesat dan mempengaruhi bidang pendidikan. Hal tersebut nampak pada perkembangan media pembelajaran yang semakin beragam. Dengan adanya media pembelajaran yang beragam, diharapkan guru dapat memanfaatkannya sesuai dengan kebutuhan. Guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi menarik serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Multimedia Interaktif sebagai media pembelajaran yang memiliki komponen yang sangat kompleks dibutuhkan untuk membantu proses pembelajaran bagi siswa. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar bila media pembelajaran yang digunakan merupakan perpaduan antara unsur audio, gambar, video, animasi serta dapat melibatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajarannya. Dengan multimedia interaktif diharapkan peserta didik dapat lebih aktif dan semakin semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan program aplikasi *Lectora Inspire.* Dalam proses pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini melalui beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, pengembangan desain produk, serta evaluasi produk media pembelajaran. Pada tahap evaluasi akan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang menjadi penguji kelayakan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Setelah melewati beberapa tahap pengembangan, maka akan dihasilkan multimedia interaktif yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media yang sudah

dikembangkan dan layak tersebut diharapkan nantinya dapat digunakan oleh guru dalam menunjang proses pembelajaran. Selain itu, media tersebut juga dapat digunakan peserta didik untuk pembelajaran mandiri sehingga tujuan pembelajaran pribadi masing-masing dapat tercapai.

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII SMP PGRI Tegowanu, maka dapat dibuat kesimpulan dari hasil penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Tahapan model tersebut diawali dengan melakukan analisis (*Analysis).* Berdasarkan analisis kebutuhan, dalam proses pembelajaran di kelas masih menggunakan metode belajar konvensional sehingga menyebabkan sebagian dari peserta didik menjadi cepat bosan dan susah mengingat kembali materi yang telah disampaikan serta guru juga belum bisa memberikan media yang cocok dalam pembelajaran dikelas. Selanjutnya pada tahap desain *(Design)* peneliti sebisa mungkin membuat media dengan menarik dan sebaik mungkin sehingga dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar dengan baik. Selanjutnya pada tahap pengembangan *(Development)* peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhan proses belajar mengajar antara guru dan siswa. Selanjutnya pada tahap implementasi *(Implementation)* diharapkan media

yang dibuat oleh peneliti dapat memberikan solusi atas kendala yang dihadapi oleh guru dalam menjelaskan materi kepada peserta didik. Pada Tahap terakhir yaitu Evaluasi *(Evaluation)* media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang diterapkan dapat berguna dan bermanfaat dengan baik pada proses belajar mengajar di SMP PGRI Tegowanu.

2. Penilaian dari ahli media terhadap media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*, reratanya sebesar 3,02 yang dikategorikan "layak". Uji materi oleh guru dari aspek kualitas materi, penyajian materi, dan manfaat dengan rerata skor 3,43 dikategorikan "sangat layak" yang menunjukkan persepsi guru terhadap *Lectora Inspire* tergolong sangat baik. Uji penggunaan oleh peserta didik dilihat dari aspek tampilan, penyajian materi, pengoperasian, dan manfaat dengan rerata skor 3,13 dikategorikan "layak" yang menunjukkan persepsi peserta pendidik terhadap *Lectora Inspire* tergolong baik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menyatakan bahwa produk sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran, namun ada beberapa saran dapat diberikan antara lain:

1. Bagi guru, diharapkan bisa membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga bisa membuat peserta didik lebih antusias dalam belajar dan memudahkan pada mata pelajaran yang dianggap sulit.
2. Bagi peserta didik, dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi diharapkan mampu untuk memanfaatkan segala teknologi yang

ada. Karena di era digital ini banyak sekali informasi yang bisa didapat oleh siswa termasuk beragam media bahan ajar yang bisa mempermudah dalam proses pembelajaran.

3. Bagi sekolah, diharapkan adanya tambahan bekal kemampuan bagi guru agar dapat mengkreasikan berbagai macam bentuk alternatif media pembelajaran untuk proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Rivai, Nana Sudjana. (2009). *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Arief S. Sadiman. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Darmawan, D. 2012a. *Inovasi Pendidikan.* Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Darmawan, D. 2012b. *Teknologi Pembelajaran.* Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.

Kemdikbud. 2013. *Sejarah Indonesia.* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital.* Bogor: Ghalia Indonesia.

Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan.* Semarang: Unnes Press.

Mas'ud, Muhamad. 2014. *Modul Diklat Nasional: Membuat Media Pembelajaran dengan Lectora.* Yogyakarta: Pena Mulia Edutainment.

Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Prawiradilaga. 2009. *Prinsip Desain Pembelajaran.* Jakarta: Kencana Prenada Media.

Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Seels, Barbara B. dan Rita C. Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya.* Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No. 12.

Subkhan, Edi. 2013. *Pengantar Teknologi Pendidikan: Perspektif Paradigmatik dan Multidimensional.* Yogyakarta: Deepublish

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D.* Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Sekretariat Kabinet RI.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 tentang *Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. Jakarta: Sekretariat Kabinet RI.