

Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *softwarelectora Inspire* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Fisika Siswa Kelas X MAN Purworejo Tahun Pelajaran 2016/2017

Adi Kurniawan¹⁾, Ashari²⁾, Arif Maftukhin³⁾

Program Studi Pendidikan Fisika

Universitas Muhammadiyah Purworejo

Jalan K.H Ahmad Dahlan No. 3 Purworejo

Email: adikurniawan2304@gmail.com¹⁾, azha_ump60@yahoo.com²⁾, arifmaftuh@yahoo.com³⁾

Intisari: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) bagaimana mengembangkan media pembelajaran menggunakan *software Lectora Inspire*, (2) tingkat kelayakan media pembelajaran pokok bahasan Usaha dan Energi menggunakan *software Lectora Inspire*, dan (3) peningkatan motivasi belajar fisika siswa kelas X MIA MAN Purworejo. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model penelitian ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: (1) Analisis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, dan (5) Evaluation. Kelayakan media pembelajaran dengan memberikan angket kepada ahli media, ahli materi, guru, dan siswa. Peningkatan motivasi belajar siswa yaitu menggunakan perhitungan *Normalized Gain* dengan rerata skor yang dilakukan dari pemberian angket sebelum menggunakan media dan angket sesudah menggunakan media pembelajaran berbantuan *software Lectora Inspire*. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa penilaian dari ahli materi pada materi media pembelajaran fisika pokok bahasan Usaha dan Energi menggunakan *software Lectora Inspire* memperoleh rerata skor 4,2 mendapatkan kategori baik dengan tingkat kelayakan 83 %. Hasil penilaian ahli media pada media pembelajaran fisika pokok bahasan Usaha dan Energi menggunakan *software Lectora Inspire* memperoleh rerata skor 3,8 mendapatkan kategori baik dengan tingkat kelayakan 76 %. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran fisika pokok bahasan Usaha dan Energi menggunakan *software Lectora Inspire* yaitu memperoleh rerata skor 4,4 mendapatkan kategori sangat baik dengan persentase 88 %. Pada peningkatan motivasi belajar fisika siswa yaitu memperoleh *Normalized Gain* sebesar 0,62 dengan kategori peningkatan motivasi pada tingkat sedang. Berdasarkan hasil penelitian bahwa media pembelajaran menggunakan *software Lectora Inspire* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar fisika.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Software Lectora Inspire*, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk fasilitas sekolah guna meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran di sekolah [1-3]. Penggunaan media pembelajaran secara kreatif akan meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar lebih banyak, dapat mengerti apa yang dipelajari dengan baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran [4,5]. Media pembelajaran yang baik dapat mendorong motivasi belajar siswa, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak serta mempertinggi daya serap materi pelajaran [6-8].

Pemanfaatan media pembelajaran sebagai hasil dari perkembangan teknologi pendidikan terutama pada media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sangat diharapkan guna menunjang suatu proses pembelajaran, terlebih pada mata pelajaran yang dianggap kurang menarik bagi siswa [9-11].

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas X MIA MAN Purworejo pada hari senin, 13 Maret 2017 didapatkan data bahwa metode guru mengajar masih menggunakan metode ceramah dan diskusi. Suasana ruang teori yang satu gedung dengan

ruang pembelajaran menyebabkan proses pembelajaran teori kurang kondusif karena bisingnya suara didalam gedung tersebut. Banyak siswa tidak memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran fisika berlangsung. Saat pembelajaran fisika siswa cenderung ramai sendiri, mengobrol dengan temannya atau melakukan aktifitas lain dan kurang memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini disebabkan karena materi yang disampaikan dengan cara yang kurang menarik yaitu metode ceramah, dimana guru menjelaskan materi dan siswa mendengarkan.

Dari hasil wawancara siswa kelas X MIA di MAN Purworejo pada hari sabtu, 15 April 2017 diperoleh informasi bahwa penyampaian materi dengan cara ceramah dan diskusi menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam pembelajaran di dalam kelas sehingga siswa lebih memilih untuk melakukan aktifitas lainnya dan tidak memperhatikan penyampaian materi pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan siswa kurang tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Hasil dari wawancara dengan ibu Afwi Setyowati, selaku guru fisika kelas X MIA di MAN Purworejo pada hari senin, 13 Maret 2017 diperoleh informasi bahwa

belum adanya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang digunakan untuk pembelajaran di kelas. Guru hanya menggunakan media buku dan lembar kerja siswa (LKS) dalam melakukan pembelajaran dikarenakan guru masih kesulitan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Guru juga memberikan informasi bahwa, dalam pembelajaran fisika seorang guru hanya terfokus pada penyampaian materi saja, padahal guru memiliki kewajiban yaitu memotivasi siswanya. Akan tetapi, tugas guru untuk memotivasi siswa dalam belajar fisika belum optimal. Hal ini menyebabkan melemahnya motivasi belajar siswa yang berakibat pada sikap siswa yang enggan untuk memperhatikan penjelasan guru mengenai materi fisika yang dipelajari. Perlu diketahui bahwa motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar. Oleh karena itu, sebaiknya guru dapat membangkitkan, meningkatkan, dan memelihara motivasi belajar siswanya agar siswa dapat mencapai prestasi belajar yang memuaskan.

Berdasarkan hasil penjabaran di atas, penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran fisika pokok bahasan Usaha dan Energi menggunakan *software Lectora Inspire* untuk meningkatkan motivasi belajar fisika siswa kelas X MIA di MAN Purworejo tahun pelajaran 2016/2017.

LANDASAN TEORI

1. Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’[12]. Pada sistem pendidikan, pesan atau informasi yang merupakan sumber ilmu berasal dari sumber yaitu guru, sedangkan siswa adalah orang yang menerima pesan atau informasi[13,14]. Untuk menyampaikan pesan atau informasi, seorang guru membutuhkan sebuah alat atau media sebagai sebuah perantara pesan yang akan disampaikan kepada siswa yang dikenal dengan sebutan media pembelajaran[15].

Secara umum media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari pembicara kepada lawan bicaran[16]. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa[17].

Jadi, berdasarkan pengertian dari para ahli, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, rangsangan, dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

2. *Software Lectora Inspire*

Software Lectora Inspire adalah perangkat lunak yang dikembangkan untuk media pembelajaran. *Software Lectora Inspire* dikembangkan oleh pihak Trivantis Corporation yang didirikan Timothy D. Loudermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika Serikat pada tahun 1999[18].

Software Lectora Inspire merupakan salah satu program aplikasi digunakan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran interaktif. Dengan menggunakan program *software Lectora Inspire* kita dapat menggunakannya dalam menyiapkan bahan ajar atau program presentasi maupun program aplikasi baru. Salah satu fasilitas yang mungkin digunakan untuk mendesain media pembelajaran bagi pemula adalah dengan menggunakan *Title Wizard*. *Title Wizard* yang terdapat dalam *software Lectora Inspire* yang cukup banyak, sehingga *user* yang tergolong pemula dapat menggunakan *template* yang tersedia dengan mudah. Didalam *software Lectora Inspire* ini didukung beberapa fitur untuk penyusunan media pembelajaran. Fitur-fitur tersebut antara lain sebagai berikut: *Snagit*, *Camtasia*, dan *Fly Paper*.

Kebutuhan sistem minimal yang disarankan oleh pihak perusahaan Trivantis untuk menggunakan *software Lectora Inspire* adalah: *Processor Intel* 1,5 GHz, 1 GB RAM untuk *Software Lectora Inspire*, 900 MB ruang kosong pada *Hard Disk Drive (HDD)*, *Microsoft Windows XP*

Keunggulan dari *software Lectora Inspire* selain digunakan untuk membuat media pembelajaran, *software* ini memiliki banyak keunggulan yaitu sebagai berikut.

- Software Lectora Inspire* dapat digunakan untuk membuat website, konten *e-learning* interaktif, dan presentasi produk atau profil perusahaan.
- Fitur-fitur yang disediakan *software Lectora Inspire* sangat memudahkan pengguna pemula untuk membuat multimedia (audio dan video) pembelajaran.
- Template *Software Lectora Inspire* cukup lengkap
- Software Lectora Inspire* menyediakan media library yang sangat membantu pengguna.
- Software Lectora Inspire* ini memungkinkan pengguna untuk mengkonversi presentasi *Microsoft PowerPoint* ke konten *e-learning*.
- Software Lectora Inspire* menyediakan 8 tipe pertanyaan yang mudah diterapkan disertai skor di akhir evaluasi.
- Konten yang dikembangkan *software Lectora Inspire* dapat dipublikasikan ke berbagai *output* seperti *HTML*, *single file executable (.exe)*, *CD-ROM*, maupun standar *e-learning* seperti *SCORM* dan *AICC*.

3. Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan yaitu segala daya yang mendorong untuk melakukan sesuatu. Motivasi adalah usaha-usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi sehingga anak atau siswa mau atau ingin melakukannya[19].

Motivasi dibagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik[20]. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang tercakup dalam situasi belajar yang bersumber dari kebutuhandaan tujuansiswa sendiri, motivasi ini timbul tanpa pengaruh dari luar. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar atau motivasi yang timbul dari pengaruh luar. Motivasi yang timbul dari luar dapat berupakeinginan untukmemperoleh penghargaan, persaingan antar teman, dan dorongan dari guru.

Berdasarkan pernyataan diatas maka seseorang yang melakukan suatu aktivitas belajar secara terus menerus tanpa motivasi dari luar merupakan motivasi intrinsik yang sangat penting dalam aktivitas belajar bagi siswa. Namun, seseorang atau siswa yang tidak punya keinginan sama sekali untuk belajar, maka dorongan dari luar dirinya merupakan motivasi ekstrinsik yang diharapkan untuk memotivasi agar memiliki keinginan untuk belajar.

METODE PENELITIAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaranpokok bahasan Usaha dan Energi menggunakan *software Lectora Inspire* untuk meningkatkan motivasi belajar fisika siswa kelas X MIA di MAN Purworejo. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu diadaptasi dari model pengembangan *ADDIE*, yang terdiri dari lima tahapan: (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*[21]. Penelitian ini dilaksanakan di MAN Purworejo. Pengambilan data dilaksanakan di kelas X MIA pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MIA 2MAN Purworejo yang berjumlah 32siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar wawancara, lembar validasi, angket respon siswa, dan angket motivasi belajar fisika siswa[22]. Sedangkan untuk teknik analisis data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a. Analisis kelayakan dan respon siswa

Untuk menganalisis kelayakan dari media dan respon siswa yaitu mengikuti model skala Likert dengan lima kategori seperti pada tabel berikut.

Tabel 1.Data Kuantitatif Interfal Lima

Pernyataan	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Kurang Baik (KB)	3
Tidak Baik (TB)	2
Sangat Tidak Baik (STB)	1

Sebelum mengubah skor rata-rata menjadi nilai kategori harus dihitung terlebih dahulu skor rata-rata tiap komponen yang dinilai dengan menggunakan persamaan (1) sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} \tag{1}$$

keterangan:

\bar{x} = rata-rata

$\sum x_i$ = jumlah skor komponen

n = jumlah butir komponen

Acuan kriteria penilaian skala lima dapat dilihat pada tabel berikut [23].

Tabel 2.Kriteria Penilaian Angket

Rata-rata	Kriteria
4,2 s/d 5,0	Sangat Baik (SB)
3,4 s/d 4,2	Baik (B)
2,6 s/d 3,4	Kurang Baik (KB)
1,8 s/d 2,6	Tidak Baik (TB)
1,0 s/d 1,8	Sangat Tidak Baik (STB)

b. Analisis peningkatan motivasi belajar siswa

Data peningkatan motivasi belajar dihitung menggunakan *Normalized Gain* [24]. Persamaan (2) yang digunakan untuk *Normalized Gain* adalah sebagai berikut.

$$NG = \frac{\text{skor akhir} - \text{skor awal}}{\text{skor maks} - \text{skor awal}} \tag{2}$$

Hasil perhitungan *Normalized Gain* yang diperoleh kemudian dimasukan kedalam klasifikasi kriteria *Normalized Gain* seperti pada tabel berikut.

Tabel 3.Kriteria *Normalized Gain*

<i>Normalized gain</i>	Kriteria
$\{g\} < 0,3$	Rendah
$0,3 < \{g\} < 0,7$	Sedang
$\{g\} > 0,7$	Tinggi

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran fisika pokok bahasan Usaha dan Energi menggunakan *software Lectora Inspire* untuk

mengetahui peningkatan motivasi belajar fisika siswa kelas X MIA MAN Purworejo. Media pembelajaran tersebut digunakan secara klasikal di kelas dengan dibimbing oleh guru atau secara mandiri oleh siswa. Siswa dapat menggunakan di mana pun dan kapan pun asalkan ada perangkat komputer.

Data dari hasil penelitian pengembangan ini berupa kelayakan media pembelajaran pokok bahasan Usaha dan Energi menggunakan *software Lectora Inspire*, peningkatan motivasi belajar fisika siswa, dan respon siswa. Berikut ini adalah penjabaran hasil dan pembahasan penelitian.

1. Hasil kelayakan media pembelajaran

Data hasil kelayakan media pembelajaran pokok bahasan Usaha dan Energi menggunakan *software Lectora Inspire* yang dilakukan dalam satu tahap validasi oleh ahli materi, ahli media, dan gurufisika. Data hasil kelayakan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Data Analisis Kelayakan

Narasumber Validasi	Aspek yang Dinilai	Nilai Rata-rata	Kategori	Tingkat Kelayakan
Ahli Materi dan Guru	Kualitas Materi	4,3	Sangat Baik	85 %
	Isi Pembelajaran	4,1	Baik	81 %
	Jumlah	4,2	Baik	83 %
Ahli Media	Tampilan Media	3,9	Baik	79 %
	Pemrograman Media	3,7	Baik	73 %
	Jumlah	3,8	Baik	76 %



Gambar 1. Diagram Analisis Kelayakan Media Pembelajaran

Berdasarkan pada **Tabel 4**, menunjukkan hasil penilaian produk pengembangan media pembelajaran pokok bahasan Usaha dan Energi Menggunakan *software Lectora Inspire*.

Hasil penilaian oleh dosen ahli pada aspek pemrograman diperoleh skor rerata 3,7 dengan tingkat kelayakan 73% mendapatkan kategori baik, aspek tampilan memperoleh skor rerata 3,9 dengan tingkat kelayakan 76% mendapatkan kategori baik, aspek isi pembelajaran memperoleh skor rerata 4,1 dengan tingkat kelayakan 81% mendapatkan kategori baik, dan aspek kualitas materi memperoleh skor rerata 4,3 dengan tingkat kelayakan 85% mendapatkan kategori sangat baik. Sehingga dari keseluruhan aspek yang dinilai, untuk media pembelajaran memperoleh skor

rerata 3,8 dengan tingkat kelayakan 76% mendapatkan kategori baik dan penilaian untuk materi memperoleh skor rerata 4,2 dengan tingkat kelayakan 83% mendapatkan kategori baik.

Berdasarkan data yang diperoleh maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran pokok bahasan Usaha dan Energi menggunakan *software Lectora Inspire* layak dan baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

2. Hasil Peningkatan Motivasi Belajar Fisika

Data hasil peningkatan motivasi belajar fisika siswa dilakukan dengan cara memberikan angket kepada siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pokok bahasan Usaha dan Energi menggunakan *software Lectora Inspire*. Penilaian peningkatan motivasi belajar fisika siswa dilakukan di kelas X MIA 2 MAN Purworejo yang berjumlah 32 siswa. Data hasil peningkatan motivasi belajar fisika siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Data Peningkatan Motivasi Belajar

No	Rerata Skor Awal	Rerata Skor Akhir	Normalized Gain	Kriteria
1	39	52	0,62	Sedang

Berdasarkan pada tabel di atas, peningkatan motivasi belajar fisika siswa memiliki *Normalized Gain* sebesar 0,62 dengan kriteria peningkatan motivasi tingkat sedang. Rerata skor awal atau rerata sebelum mendapatkan media pembelajaran menggunakan *software Lectora Inspire* yaitu memiliki rerata skor 39 dengan persentase 65 % dan setelah mendapatkan media pembelajaran menggunakan *software Lectora Inspire* rerata skor menjadi 52 dengan persentase 87 %.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Motivasi Belajar Fisika Siswa

Berdasarkan data yang diperoleh maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran fisika pokok bahasan Usaha dan Energi menggunakan *software Lectora Inspire* dapat meningkatkan motivasi belajar fisika siswa di kelas X MIA 2 MAN Purworejo dengan kategori peningkatan motivasi belajar pada tingkat sedang.

Jadi, media pembelajaran dengan menggunakan *software Lectora Inspire* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar fisika siswa kelas X MAN Purworejo.

3. Hasil Penilaian Respon Siswa

Setelah melakukan validasi kepada ahli materi, ahli media, dan guru yang merupakan ahli materi, kemudian peneliti melakukan uji coba produk pada siswa selaku pengguna media yang sebenarnya untuk mengukur seberapa besar respon siswa terhadap media pembelajaran pokok bahasan Usaha dan Energi menggunakan *software Lectora Inspire*. Siswa yang diuji coba yaitu berjumlah 32 siswa yang tergabung dalam satu kelas X MIA 2 MAN Purworejo. Penilaian yang dilakukan oleh siswa terdapat tiga aspek yaitu aspek tampilan media, aspek materi pada media, dan aspek pembelajaran pada media. Berikut adalah penjabaran dari masing-masing aspek yang dinilai.

Tabel 6. Data Respon Siswa

No	Aspek yang Dinilai	Nilai Rata-rata	Kategori	%
1	Tampilan Media	4,4	Sangat Baik	88 %
2	Materi Media	4,4	Sangat Baik	85 %
3	Pembelajaran Media	4,4	Sangat Baik	90 %
	Rata-rata	4,4	Sangat Baik	88 %

Berdasarkan data hasil respon siswa, diperoleh data yaitu aspek tampilan media mendapat skor rata-rata 4,4 dengan persentase 88 % memperoleh kategorisangat baik, aspek materi media mendapat skor rata-rata 4,4 dengan persentase 85 % memperoleh kategori sangat baik, aspek pembelajaran media mendapat skor rata-rata 4,4 dengan persentase 90 % memperoleh kategori sangat baik.

Berikut ini adalah gambar diagram hasil uji coba media pembelajaran fisika pokok bahasan Usaha dan Energi menggunakan *software Lectora Inspire* oleh 32 siswa yang tergabung dalam satu kelas X MIA 2 MA Negeri Purworejo.



Gambar 3. Diagram Hasil Uji Coba Pada Siswa

Berdasarkan data penilaian respon siswa di atas membuktikan bahwa, respon siswa terhadap media pembelajaran fisika pokok bahasan Usaha dan Energi menggunakan *software Lectora Inspire*

mendapat respon sangat baik dan adanya ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang di kembangkan.

Pembahasan

Dalam menentukan kelayakan dari media pembelajaran pokok bahasan Usaha dan Energi menggunakan *software Lectora Inspire* dilakukan dengan satu tahap validasi guna mendapatkan penilaian kelayakan. Penilaian tersebut dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Media pembelajaran yang sudah divalidasi kemudian di revisi sesuai dengan saran dan komentar dari ahli. Hasil penilaian tersebut kemudian di analisis secara deskriptif guna menentukan kelayakan dari media pembelajaran. Setelah media pembelajaran pokok bahasan Usaha dan Energi menggunakan *software Lectora Inspire* layak, media pembelajaran ini di uji cobakan kepada siswa untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar fisika dan respon siswa kelas X MIA MAN Purworejo terhadap media pembelajaran fisika pokok bahasan Usaha dan Energi menggunakan *software Lectora Inspire*.

Hasil penilaian oleh ahli materi terhadap materi dalam media pembelajaran fisika pokok bahasan Usaha dan Energi menggunakan *software Lectora Inspire* memperoleh skor rerata 4,2 dengan tingkat kelayakan 83% mendapatkan kategori baik. Hasil penilaian ahli media terhadap media pembelajaran fisika pokok bahasan Usaha dan Energi menggunakan *software Lectora Inspire* memperoleh skor rerata 3,8 dengan tingkat kelayakan 76% mendapat kategori baik. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran fisika pokok bahasan Usaha dan Energi menggunakan *software Lectora Inspire* memperoleh skor rerata 4,4 dengan persentase sebesar 85% mendapat kategori sangat baik. Hasil peningkatan motivasi belajar fisika siswa setelah menggunakan media pembelajaran fisika pokok bahasan Usaha dan Energi menggunakan *software Lectora Inspire* memperoleh *Normalized Gain* sebesar 0,62 memperoleh kategori peningkatan motivasi belajar tingkat sedang.

Peningkatan motivasi belajar fisika siswa menggunakan media pembelajaran yang di kembangkan hanya pada peningkatan sedang karena dipengaruhi beberapa faktor yaitu kurangnya fasilitas komputer yang digunakan, dalam pembelajaran menggunakan multimedia interaktif siswa dibentuk dalam beberapa kelompok sehingga siswa kurang optimal dalam pembelajaran multimedia interaktif ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah di paparkan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa, setelah melewati lima tahap alur penelitian dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, maka dihasilkan media pembelajaran pokok

bahasan Usaha dan Energi menggunakan *software Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran fisika berbasis multimedia interaktif.

Berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, makamedia pembelajaran pokok bahasan Usaha dan Energi menggunakan *software Lectora Inspire* dapat dikatakan layak dan baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran fisika.

Media pembelajaran fisika pokok bahasan Usaha dan Energi menggunakan *software Lectora Inspire* dapat meningkatkan motivasi belajar fisika siswa tingkat sedang dan mendapat respon sangat baik dari siswa terhadap media pembelajaran pokok bahasan Usaha dan Energi menggunakan *software Lectora Inspire*.

PUSTAKA

- [1] C. Singh, *Computer-based tutorials to develop expertise in introductory physics students*, American Physical Society (APS) Forum on Education Newsletter, summer, 13(2008), <https://www.aps.org/units/fed/newsletters/summer2008/singh.cfm>.
- [2] Sudarmaji, Andy. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Untuk Mata Pelajaran Sistem Ac Di Smk Negeri 2 Klaten*. UNY.
- [3] Z. Chen, T. Stelzer, and G. Gladding, *Using multi-media modules to better prepare students for introductory physics lecture*, *Phys. Rev. ST Phys. Educ. Res.* 6, 010108 (2010).
- [4] R. Azevedo, *Special issue on computers as metacognitive tools for enhancing student learning, computer environments as metacognitive tools for enhancing learning*, *Educ. Psychol.* 40, 193 (2005).
- [5] H. R. Sadaghiani, *Controlled study on the effectiveness of multimedia learning modules for teaching mechanics*, *Phys. Rev. ST Phys. Educ. Res.* 8, 010103 (2012).
- [6] Seth, De Vore, *Challenge of engaging all student via self-introductory physics*. *Physical. Rev. Educ. Res.* 13, 010127 (2017).
- [7] Yahsihan, *Development of Usability Criteria for E-Learning Content Development Software*. Turkey. Vol. 13. No. 2. Article. 20 (2012).
- [8] Setiono, A., 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Di SMK Negeri 3 Surabaya*. UNESA
- [9] Abidin. M. M., 2012 *Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil Pada Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Bangsa Pati Berbasis Multimedia Interaktif*. IJNS (Indonesia Journal Network and Security).
- [10] Lubis, F. M., 2015. *Effects of Cooperative Learning Model Type Numbered Heads Together Using Simulation Phet and Activities Toward Student Result*. Universitas Negeri Medan. Vol. 4. No. 2 (2015) > Lubis.
- [11] Dini, P. A., 2015. *The Effect of Scientific Inquiry Learning Model and Creative Thinking Ability on Science Process Skills of Student*. Universitas Negeri Medan. Vol. 4. No. 2 (2015) > Dini.
- [12] Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran, ed. rev.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [13] D. Moos and R. Azevedo, *Learning with computer-based learning environments: A literature review of computer self-efficacy*, *Rev. Educ. Res.* 79, 576 (2009).
- [14] F. Reif and L. Scott, *Teaching scientific thinking skills: Students and computers coaching each other*, *Am. J. Phys.* 67, 819 (1999).
- [15] Hujair, A. H., Sanaky. 2011. *Media Pembelajaran*. Fakultas. Tarbiyah Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta.
- [16] Dewita, T., 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Lectora Inspire Dengan Metode Self Directed Learning Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Jetis Bantul*. UNY.
- [17] Haryoko, Supto. *Evektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*. Universitas Negeri Makasar. Vol. 5. No. 1. (2009).
- [18] Muhammad, Mas'ud. 2014. *Tutorial Lectora 1 Membuat Multimedia Pembelajaran Dengan Lectora Inspire*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.
- [19] Utomo, Lilik, W. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Purworejo: UM Purworejo.
- [20] Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar, ed. rev.* Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- [21] Benny A. P. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- [22] Widyoko, S. E. P., 2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [23] Arikunto, S., 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- [24] Hake, R. R., 1999. *Analyzing Change/Normalized Gain Scores*. Di unduh dari <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf> pada tanggal 14 Februari 2017.