

**DEVELOPMENT OF LECTORA INSPIRE AS  
INTERACTIVE MULTIMEDIA CHEMISTRY LEARNING  
ON TOPIC SALT HYDROLYSIS IN SMA / MA**

**Novia Sellyna<sup>\*</sup>, Asmadi M. Noer<sup>\*\*</sup>, Roza Linda<sup>\*\*\*</sup>**

Email: noviasellyna11@gmail.com, amnoer2007@yahoo.co.id, rozalinda@gmail.com

No.Hp: 085274741057

Program Studi Pendidikan Kimia  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Riau

**Abstract:** *The design research of Lectora Inspire Interactive Multimedia for Salt Hydrolysis subject in aims to get a valid and practical material learning. The research method in the Design Research with Plomp model through five phases are: Prelimery Investigation phase; phase Design; Realization phase; Test, Evaluation, and Revision phase; and Implementation phase. The research was conducted through the Test, Evaluation, and Revision phase. Data collect technique by validating Interactive Multimedia Lectora Inspire to three people validator (media expert and matter experts) and the trials of Interactive Multimedia Lectora Inspire had done by practitioners (users). Limited trial subjects are three teachers SMA/MA and 15 students from class XI. Data analysis technique was used descriptive analysis percentage. The research results show percentage score the designing aspect 96.8%; pedagogic aspects 96.8%; the content aspects 95.05%; the ease of use aspects 95.8%, teachers response 98.3%; and the learners response 94.7%. Average score overall validation of Interactive Multimedia Lectora Inspire on the Salt Hydrolysis subject is 96.05% including valid category and the average score overall response practitioners is 96.5% including practical criteria and can be used on the salt hydrolysis subject in class XI SMA / MA.*

**Keywords:** *Interactive Multimedia, Lectora Inspire, Salt Hydrolysis*

# PENGEMBANGAN *LECTORA INSPIRE* SEBAGAI MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN KIMIA PADA POKOK BAHASAN HIDROLISIS GARAM DI SMA/MA

Novia Sellyna<sup>\*</sup>, Asmadi M. Noer<sup>\*\*</sup>, Roza Linda<sup>\*\*\*</sup>

Email: noviasellyna11@gmail.com, amnoer2007@yahoo.co.id, rozalinda@gmail.com

No.Hp: 085274741057

Program Studi Pendidikan Kimia  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Riau

**Abstrak:** Penelitian pengembangan Multimedia Interaktif *Lectora Inspire* pada pokok bahasan Hidrolisis Garam bertujuan untuk menghasilkan suatu materi pembelajaran yang valid dan praktis. Metode penelitian menggunakan metode *Design Research* dengan model Plomp melalui lima fase diantaranya: fase investigasi awal (*Prelimery Investigation*), fase desain (*Design*), fase realisasi (*Realization*), fase validasi, uji coba dan revisi (*test, evaluation, and revision*) dan fase penerapan (*Implementation*). Penelitian dilakukan sampai fase validasi, uji coba terbatas dan revisi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memvalidasi Multimedia Interaktif *Lectora Inspire* kepada tiga orang validator (ahli media dan ahli materi) dan uji coba Multimedia Interaktif *Lectora Inspire* oleh praktisi (pengguna). Subjek uji coba terbatas yaitu tiga orang guru kimia SMA/MA serta 15 orang siswa kelas XI. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan skor aspek perancangan 96,8%; aspek pedagogik 96,8%; aspek isi 95,05%; aspek kemudahan penggunaan 95,8%; respon guru 98,3%; dan respon peserta didik 94,7%. Skor persentase rata-rata keseluruhan validasi Multimedia Interaktif *Lectora Inspire* pada pokok bahasan Hidrolisis Garam adalah 96,05% termasuk kategori valid dan skor rata-rata keseluruhan respon praktisi 96,5% termasuk kriteria praktis dan dapat digunakan pada pokok bahasan Hidrolisis Garam di kelas XI SMA/MA.

**Kata kunci:** Multimedia Interaktif, *Lectora Inspire*, Hidrolisis Garam

## PENDAHULUAN

Kimia merupakan cabang ilmu sains yang kajiannya berada pada level submikroskopis, yang meliputi struktur, dinamika, dan transformasi partikel-partikel materi, seperti atom, ion, dan molekul. Kajian submikroskopis menyebabkan ilmu kimia bersifat abstrak dan perlu penalaran tingkat tinggi untuk memahaminya (Suja, 2014). Salah satu pokok bahasan ilmu kimia di SMA/MA adalah Hidrolisis Garam. Cakupan materi dalam pokok bahasan Hidrolisis Garam meliputi: jenis-jenis garam, konsep hidrolisis garam, jenis-jenis hidrolisis, nilai pH larutan garam dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari (Unggul Sudarmono, 2014). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SMAN 12 Pekanbaru, terdapat kendala yang kerap dialami dalam membelajarkan pokok bahasan Hidrolisis Garam yaitu sulitnya menanamkan konsep sehingga peserta didik cenderung hanya menghafal larutan garam yang mengalami reaksi hidrolisis total, hidrolisis kation, hidrolisis anion hingga larutan garam yang tidak mengalami reaksi hidrolisis. Hal ini disebabkan keterbatasan alat visualisasi (penampakan mikroskopis) dari reaksi dan interaksi molekul air dengan ion-ion garam dalam larutan. Oleh karena itu, dibutuhkan keahlian pendidik dalam membuat suatu alat visualisasi dalam membelajarkan konsep materi Hidrolisis Garam.

Pendidik yang profesional dituntut untuk memenuhi 4 kompetensi dasar, diantaranya yaitu: kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian dan sosial. Kompetensi pedagogik dan profesional menuntut pendidik untuk merancang desain pembelajaran yang tepat. Desain pembelajaran turut mendukung perkembangan teknologi pembelajaran yang selanjutnya digunakan juga sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer (Rusman, *dkk.*, 2012). Multimedia Interaktif berbasis komputer merupakan kombinasi dari beberapa media, misalnya teks, gambar, animasi, audio, video yang disertai dengan kontrol pengguna (*user control*) sehingga pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen dalam multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan. Multimedia Interaktif yang dapat digunakan saat pembelajaran harus memenuhi tiga kriteria yaitu valid, praktis dan efektif. Untuk menghasilkan produk ini maka dilakukan penelitian pengembangan.

Pengembangan multimedia interaktif pada pokok bahasan Hidrolisis Garam dikelas XI SMA telah dilakukan oleh Viandhika Ditama, *dkk* (2015) dengan menggunakan Program *Adobe Flash*. Namun media ini masih memiliki kekurangan yaitu media tidak dapat digunakan jika pengguna tidak memiliki software *Adobe Flash*. Sehingga perlu dilakukan pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi lain yang dapat mengatasi permasalahan ini. Aplikasi lain yang dapat digunakan untuk membuat multimedia interaktif yaitu *Lectora Inspire*.

*Lectora Inspire* adalah *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation. *Lectora Inspire* dilengkapi dengan dua aplikasi, yaitu: *camtasia* yang berfungsi meng-*capture* video, mengedit video, menambahkan audio, memotong animasi *flash* atau sebagai *software* desain 3D; dan *snagit* yang dilengkapi dengan *callout* yang berfungsi meng-*capture* tampilan *desktop* untuk membuat *image*. *Lectora Inspire* mampu membuat website, konten *e-learning* interaktif, serta memudahkan membuat media pembelajaran (Muhammad Mas'ud, 2014).

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* pada Materi Ikatan Ion dan Ikatan Kovalen untuk Siswa Kelas X SMAN 11 Kerinci yang dilakukan oleh Lina Purwanti

(2014). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Lectora Inspire* layak digunakan oleh guru dan siswa sebagai media pembelajaran pada pokok bahasan ikatan ion dan ikatan kovalen didukung persentase validasi ahli media sebesar 85,3% (kategori sangat baik), ahli materi 86,6% (kategori sangat baik) dan uji coba yang dilakukan pada kelompok kecil untuk melihat respon siswa terhadap media *Lectora Inspire* mendapatkan persentase sebesar 84,6% (kategori sangat baik).

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan *Lectora Inspire* sebagai Multimedia Interaktif Pembelajaran Kimia pada Pokok Bahasan Hidrolisis Garam di SMA/MA".

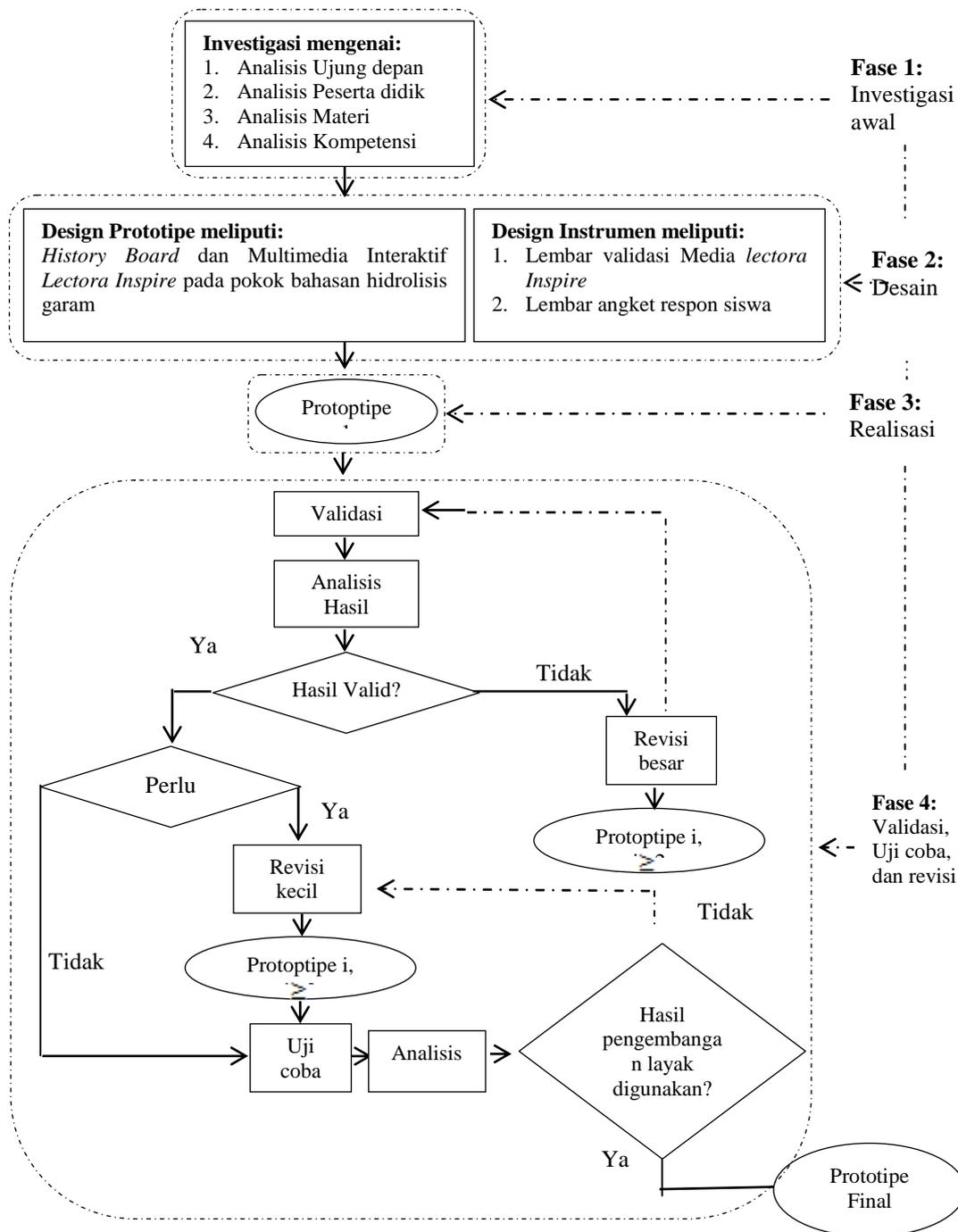
## METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu: tahap pengembangan dan tahap uji coba. Tahap pengembangan Multimedia Interaktif *Lectora Inspire* di Laboratorium Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Program Studi Pendidikan Kimia Universitas Riau pada bulan Februari-Mei 2016. Sedangkan tahap uji coba terbatas Multimedia interaktif *Lectora Inspire* di SMAN 12 Pekanbaru pada minggu pertama Juni 2016. Rancangan penelitian menggunakan desain penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model Plomp. Model Plomp (dalam Rochmad, 2014) terdiri dari fase investigasi awal (*preliminary investigation*); fase desain (*design*); fase realisasi/konstruksi (*realization/construction*); fase validasi, uji coba dan revisi (*test, evaluation and revision*) dan implementasi (*implementation*). Bagan prosedur penelitian R&D menggunakan model Plomp dapat dilihat pada Gambar 1.

Subjek penelitian yaitu 3 orang Dosen Kimia FKIP Universitas Riau yang ditunjuk sebagai validator ahli media dan ahli materi serta 3 orang guru kimia (SMAN 12 Pekanbaru, SMAN 1 Bangkinang Kota dan MAN 2 Model Pekanbaru) dan 15 peserta didik kelas XI SMAN 12 Pekanbaru sebagai praktisi. Sedangkan objek penelitian yaitu multimedia interaktif yang dibuat dengan menggunakan *software Lectora Inspire* pada pokok bahasan Hidrolisis Garam.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, penjabaran masing-masing lembar validasi, lembar angket respon guru, dan lembar angket respon peserta didik. Data penelitian diperoleh dengan cara melakukan validasi kepada validator dan uji coba terbatas kepada praktisi (guru dan peserta didik). Cara ini dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai validitas dan kepraktisan Multimedia Interaktif *Lectora Inspire*.

Uji validitas multimedia interaktif *Lectora Inspire* dilakukan oleh validator yang melakukan validitas isi yang terdiri dari aspek pedagogik dan aspek isi baik isi media dan isi materi serta validitas konstruk yang terdiri dari aspek perancangan dan aspek kemudahan penggunaan. Validator pada penelitian ini berjumlah tiga orang yang terdiri dari satu validator ahli media dan dua validator ahli materi. Selanjutnya, validator diminta untuk memberikan penilaian secara umum dan saran terhadap multimedia interaktif *Lectora Inspire* yang dikembangkan, apakah media berbasis *Lectora Inspire* yang telah dibuat sudah bisa dikatakan valid atau tidak valid. Setelah didapatkan Multimedia Interaktif *Lectora Inspire* yang valid maka dilakukan uji coba dengan meminta penilaian dan saran kepada praktisi (guru dan peserta didik).



Gambar 1. Bagan prosedur penelitian R&D menggunakan model Plomp (Ervin Azhar, 2011)

Teknik analisis data digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, yakni dengan cara menghitung skor persentase validitas dan kepraktisan. Tingkat validitas produk hasil penelitian pengembangan diidentikkan dengan presentasi skor. Semakin besar presentasi skor hasil analisis data maka semakin baik tingkat validitas produk hasil penelitian pengembangan. Kriteria dalam mengambil keputusan dalam validasi multimedia interaktif *Lectora Inspire* dapat dilihat pada Tabel 1 dan kriteria kepraktisan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 1. Kriteria Validitas Analisis Persentase

Persentase	Kriteria
$0% < P < 25%$	Tidak Valid
$25% < P < 50%$	Kurang Valid
$50% < P < 75%$	Cukup Valid
$75% < P < 100%$	Valid

(Abdul Rohmad, *dkk.*, 2013)

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media

Persentase	Kriteria Kepraktisan
$75% \leq R \text{ media} \leq 100%$	Dapat digunakan dengan tanpa revisi
$50% \leq R \text{ media} \leq 75%$	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
$25% \leq R \text{ media} \leq 50%$	Dapat digunakan dengan banyak revisi
$0% \leq R \text{ media} \leq 25%$	Tidak dapat digunakan

(Yuni Yamasari, 2010)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan adalah Multimedia Interaktif *Lectora Inspire* pada pokok bahasan Hidrolisis Garam yang dikemas dalam CD (*Compact Disc*). Hal ini bertujuan untuk mempermudah penyebaran media kepada pengguna (praktisi). Produk didesain dan dikembangkan oleh peneliti, dengan tujuan menghasilkan Multimedia Interaktif pembelajaran yang valid dan praktis sehingga dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi dan juga sebagai sumber belajar mandiri yang sewaktu-waktu dapat digunakan oleh peserta didik di luar sekolah.

Penelitian pengembangan dengan model Plomp terdiri dari lima fase, diantaranya: fase investigasi awal (*preliminary investigation*), fase desain (*Design*), fase realisasi (*Realization*), fase validasi, uji coba dan revisi (*Test, Evaluation and Revision*) dan fase implementasi (*Implementation*). Penelitian hanya dilakukan sampai fase validasi, uji coba dan revisi (*Test, Evaluation and Revision*) karena sesuai dengan tujuan penelitian yang hanya sebatas mengembangkan sehingga dihasilkan Multimedia Interaktif *Lectora Inspire* Hidrolisis Garam yang valid dan praktis berdasarkan penilaian validator dan praktisi (guru dan peserta didik). Tahap-tahap penelitian pengembangan dengan model Plomp sebagai berikut:

### 1. Fase Investigasi Awal (*Preliminary Investigation*)

Fase investigasi awal terhadap pengembangan produk yang dilakukan terdiri dari analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis materi dan analisis kompetensi. Dari analisis tersebut dihasilkan :

- a) Media yang cocok digunakan sebagai alat visualisasi konsep abstrak dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik adalah Multimedia Interaktif *Lectora Inspire*.

- b) Peserta didik yang dijadikan sebagai praktisi adalah peserta didik yang telah mempelajari pokok bahasan Hidrolisis Garam sehingga dapat membandingkan pembelajaran awal dengan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif.
  - c) Materi yang membutuhkan alat bantu guru dalam menyampaikan materi dan peserta didik untuk belajar mandiri adalah materi pada pokok bahasan Hidrolisis Garam yang bersifat abstrak.
  - d) Tujuan pembelajaran dijabarkan pada analisis materi
2. Fase Desain (*Design*)  
 Hasil dari fase desain yang dilakukan antara lain:
- a) Rancangan awal (*blueprint*) Multimedia Interaktif. Hasil rancangan yang dihasilkan berupa *Storyboard* Multimedia Interaktif *Lectora Inspire* yang merupakan rancang bangun diatas kertas berisi tentang rancangan keseluruhan media pembelajaran yang akan dibuat.
  - b) Animasi dan video mengenai gambaran mikroskopis Hidrolisis Garam yang diperoleh dari internet dan juga dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi *Camtasia* (aplikasi yang mampu merekam aktivitas yang dilakukan pada layar kerja komputer, sehingga tercipta sebuah video aktivitas layar kerja komputer).
  - c) Lembar validasi ahli media dan ahli materi beserta penjabaran instrumen lembar validasinya
3. Fase Realisasi (*Realization*)  
 Hasil dari fase realisasi yaitu: Multimedia Interaktif *Lectora Inspire* pada pokok bahasan Hidrolisis Garam (*prototype 1*)
4. Fase validasi, uji coba dan revisi (*Test, Evaluation, Revision*)  
 Hasil dari fase validasi, uji coba dan revisi yaitu:
- a) Skor validasi multimedia interaktif (*prototype 2*)
  - b) *Storyboard* (kesimpulan dari gambaran umum media yang dikembangkan)
  - c) Skor persentase kepraktisan multimedia interaktif (*prototype 2*)

Kegiatan validasi dilakukan dengan meminta penilaian dan saran kepada tiga validator yang terdiri dari satu ahli media dan dua ahli materi. Skor validasi yang diperoleh pada validasi pertama masih rendah dan diberikan saran perbaikan sehingga dilakukan revisi terhadap multimedia. Selanjutnya dilakukan validasi kedua untuk menghasilkan multimedia yang valid. Penilaian produk berupa validitas konstruk dan validitas isi meliputi empat aspek yaitu aspek perancangan, aspek pedagogik, aspek isi, dan aspek kemudahan penggunaan (M. Natsir, 2014). Hasil rekap penilaian masing-masing aspek diperoleh skor persentase rata-rata penilaian keempat aspek dari tiga validator yang dapat dilihat pada tabel Tabel 3.

Tabel 3. Rata-rata Penilaian Keempat Aspek Pengembangan

No	Jenis Aspek	Persentase	Kategori
1	Aspek Perancangan	96,68%	Valid
2	Aspek Pedagogik	96,68%	Valid
3	Aspek Isi (ahli media dan ahli materi)	95,05%	Valid
4	Aspek Kemudahan Penggunaan	95,8%	Valid
Persentase Rata-rata		96,05%	Valid

Tabel persentase rata-rata penilaian empat aspek pengembangan diperoleh nilai tertinggi pada aspek perancangan dan pedagogik karena dalam proses pengembangan multimedia interaktif ini mendapat banyak masukan dan saran dari validator seperti warna atom yang terdapat dalam video dengan keterangannya harus disesuaikan, kemudian perlu menambahkan penjelasan pada animasi dalam format audio, lalu perlu dilakukan perbesaran huruf dalam multimedia, dan perlu dirincikan tujuan pembelajaran agar sesuai dengan kompetensi.

The screenshot shows an interactive multimedia interface for a chemistry lesson on salt hydrolysis. At the top, there is a logo for 'Multimedia Interaktif Lectora Inspire' and the main title 'HIDROLISIS GARAM' in large, colorful letters. Below the title, there is a 'Sub Pokok Bahasan' button. The main content area is titled 'Pendahuluan' (Introduction) and contains text explaining neutralization reactions. A video player is embedded, showing a 3D molecular model of a neutralization reaction:  $\text{HCl (aq)} + \text{NaOH (aq)} \rightarrow \text{NaCl (aq)} + \text{H}_2\text{O (l)}$ . A color key identifies the atoms: H<sub>2</sub>O, OH<sup>-</sup>, NaOH, H<sup>+</sup>, Na<sup>+</sup>, Cl<sup>-</sup>, and HCl. A speech bubble asks 'Apakah semua garam bersifat netral? Untuk mengetahuinya KLIK tombol next.' Navigation controls like back and forward arrows are visible at the bottom right.

Gambar 2. Storyboard (Materi Ajar)

Dengan menyelaraskan warna atom dengan keterangannya, memasukkan penjelasan dengan format audio kedalam animasi, memperbesar huruf, dan membuat tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi sehingga multimedia interaktif ini menjadi menarik dan sesuai dengan standar rancangan media.

Aspek isi memperoleh nilai terendah dari keseluruhan aspek karena masih terdapat indikator yang belum memenuhi syarat yaitu pemaparan materi dalam multimedia interaktif dan kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir peserta didik.

Persentase rata-rata masing-masing aspek pada Tabel 3 diatas mengacu Tabel 1. Kriteria validitas analisis persentase nilai 96,68% terletak pada rentang 75% -100% dengan kategori valid. Multimedia Inetraktif yang telah valid selanjutnya di uji coba kepada praktisi (guru dan peserta didik). Uji coba pertama dilakukan dengan menunjukkan multimedia kepada 3 orang guru kima dari masing-masing SMA/MA (SMAN 12 Pekanbaru, SMAN 1 Bangkinang Kota dan man 2 Model Pekanbaru). Selanjutnya dilakukan uji coba kepada 15 orang peserta didik kelas XI MIA 4 SMAN 12 Pekanbaru. Hasil uji coba diperoleh dalam bentuk persentase dan dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Skor Persentase Penilaian Uji Coba

No	Jenis Aspek	Persentase	Kriteria kepraktisan
1	Guru	98,3%	Dapat digunakan dengan tanpa revisi
2	Peserta Didik	94,7%	Dapat digunakan dengan tanpa revisi
	Persentase Rata-rata	96,5%	Dapat digunakan dengan tanpa revisi

Tabel skor persentase rata-rata penilaian uji coba diperoleh nilai tertinggi pada angket respon guru karena pada saat uji coba, guru langsung berinteraksi dengan multimedia yang dioperasikan dengan laptop peneliti. Sehingga guru dapat langsung menilai multimedia tanpa adanya gangguan dari unsur lain.

Tabel skor persentase rata-rata penilaian uji coba diperoleh nilai terendah pada angket respon peserta didik. Uji coba kepada peserta didik dilakukan dengan cara menampilkan multimedia dengan bantuan infokus. Pada saat uji coba peneliti mengalami kendala yaitu tayangan Multimedia pada infokus tidak dapat ditampilkan secara keseluruhan karena *setting* ukuran tampilan Multimedia di laptop tidak sesuai dengan *setting* infokus, sehingga harus di geser (*scroll*) untuk melihat sisi yang tersembunyi. Oleh karena itu, peserta didik memberi saran yaitu: ukuran tampilan Multimedia yang dibuat seharusnya disesuaikan dengan infokus dan jika dilakukan uji coba lebih lanjut maka disarankan untuk membawa pengeras suara (*speaker*). Saran yang diberikan oleh peserta didik disebabkan oleh pada saat uji coba audio (suara) yang terdapat didalam Multimedia tidak dapat didengar dengan jelas dikarenakan suara laptop terlalu kecil untuk dimenjangkau 1 kelas. Persentase rata-rata respon praktisi pada Tabel 4 diatas mengacu Tabel 2. Kriteria kepraktisan analisis persentase nilai 96,5% terletak pada rentang 75% - 100% dengan kategori dapat digunakan dalam pembelajaran dengan tanpa revisi.

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

### **Simpulan**

Berdasarkan penelitian pengembangan Multimedia Interaktif *Lectora Inspire* yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan bahwa Multimedia Interaktif *Lectora Inspire* pada pokok bahasan Hidrolisis Garam valid dengan skor rata-rata validitas 96,05% dengan masing-masing skor empat aspek yaitu aspek perancangan 98,68%, aspek pedagogik 98,68%; aspek isi 95,05%; aspek kemudahan penggunaan 95,8%; dan praktis dengan skor rata-rata kepraktisan 96,5% dengan skor masing-masing respon guru 98,3% dan peserta didik 96,5% sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran kimia pada pokok bahasan Hidrolisis Garam di SMA/MA.

### **Rekomendasi**

Pengembangan Multimedia Interaktif dikatakan berhasil apabila memenuhi kualitas produk pengembangan yaitu: valid, praktis dan efektif. Penelitian pengembangan Multimedia Interaktif yang dilakukan peneliti hanya sampai kepada fase validasi untuk menguji kevalidan dan uji coba terbatas untuk menguji kepraktisan. Pada saat fase uji coba terbatas diperlukan media pendukung lain seperti pengeras suara (*speaker*). Jika hal ini tidak dipenuhi maka akan menjadi kendala/gangguan dalam penilaian respon peserta didik. Untuk penelitian selanjutnya, peneliti mengharapkan untuk melanjutkan penelitian pada fase uji coba lebih luas dan fase implementasi untuk mengetahui efektivitas Multimedia Interaktif *Lectora Inspire* pada pembelajaran pokok bahasan Hidrolisis Garam di SMA/MA.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rohmad, Purwandi Suhandini, Sriyanto. 2013. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Eksplorasi, Elaborasi, dan Konfirmasi (EEK) Serta Kebencanaan Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Geografi SMA/MA di Kabupate Rembang. *Jurnal Edu Geography*. 1(2): 1-5. Jurusan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- I wayan Suja. 2014. Penggunaan Analogi dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 3 (2):397-410. Jurusan Pendidikan Kimia Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja.
- Lina Purwanti. 2014. *Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Ikatan Ion Dan Ikatan Kovalen Untuk Siswa Kelas X SMAN 11 Kerinci*. Universitas Jambi.
- Muhammad Mas'ud. 2012. *Tutorial Lectora 1 Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Pustaka Shonif. Yogyakarta.
- Muhammad Nasir. 2014. Development and evaluation of the Effectiveness of Computer-Assiited Physics Instruction, *International Education studies*. 7 (13): 14-22.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalitas Guru Abad 21*. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Unggul Sudarmono. 2014. *Kimia untuk SMA/MA Kelas XI*. Erlangga. Jakarta.
- Viandhika Ditama, Sulistyو Saputro dan Agung Nugroho Catur S. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Program *Adobe Flash* untuk Pembelajaran Kimia Materi Hidrolisis Garam SMA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*. 4 (2) : 23-31. Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- Yuni Yamasari. 201. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang berkualitas. *Seminar Nasional Pascasarjana*. 4 (2) : 23-31. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya.