

**SKRIPSI**

**Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan *Lectora Inspire* Di SMA Negeri 10 Gowa**

**UMMI ATHIYAH**

**1329041010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2018**

**ABSTRAK**

 **Ummi Athiyah, 2017**. *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Lectora Inspire di SMA Negeri 10 Gowa.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar. Pembimbing: Al Imran dan Muh. Yusuf Mappeasse.

 Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran biologi berbasis visual menggunakan *Lectora Inspire* yang dapat memudahkan siswa SMA Negeri 10 Gowa untuk dapat menyerap materi yang diajarkan dengan baik. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D). Menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck yang terdiri dari tahapan: analisis kebutuhan (*need assessment*), fase perancangan (*design phase*) dan fase pengembangan dan implementasi (*development and implementation phase)*.

 Hasil pengembangan ini adalah media pembelajaran *offline* berbasis audio visual menggunakan *Lectora Inspire* agar siswa dapat belajar kapan pun dan di mana pun. Pengujian media dilakukan dengan cara validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi yang diperoleh adalah media ini sangat layak untuk diimplementasikan. Semua fungsi pada media berjalan dengan baik dan layak digunakan. Serta tanggapan siswa terhadap media ini sangat baik.

**Kata Kunci**: Media pembelajaran, biologi, *Lectora Inspire*.

**DAFTAR PUSTAKA**

[1][2][3][4][5][6][7][8][9][10][11]

[1] A. Mahdis, “Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Elektronika Dasar Berbasis Circuit Wizard di SMK Negeri 1 Bulukumba.” Universitas Negeri Makassar, 2014.

[2] A. A. PERMADI, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB DENGAN PEMANFAATAN VIDEO CONFERENCE MATA PELAJARAN PRODUKTIF TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN.”

[3] W. Alannasir, “Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas iv sd negeri mannuruki,” *J. Educ. Sci. Technol.*, vol. 2, no. 2, pp. 81–90, 2016.

[4] S. A. Karim, “ANIALISIS KEBUTUHAN PEMBELAJARAN BERBASIS E-LEARNING DENGAN MODULAR OBJECT-ORIENTED DYNAMIC LEARNING ENVIRONMENT DI SMK NEGERI 3 PAREPARE,” *J. Mekom" Media Komun. Pendidik. Kejuruan"*, vol. 3, no. 1, pp. 1–114, 2016.

[5] S. Haryoko, “Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran,” *J. Edukasi Elektro*, vol. 5, no. 1, 2012.

[6] A. M. Yusuf, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash untuk Mata Kuliah Fisika Modern Materi Radiasi Benda Hitam,” *J. Sains dan Pendidik. Fis.*, vol. 11, no. 1, 2015.

[7] A. Salam, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS4 Professional Pada Materi Pokok Sistem Koloid.” Universitas Negeri Makassar, 2014.

[8] M. Tanrere and S. Side, “Pengembangan Media Chemo-Edutainmentmelalui Software Macromedia Flash MX pada Pembelajaran IPA Kimia SMP,” *J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 18, no. 2, pp. 156–162, 2012.

[9] Z. Zulhaji, “PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TIK PADA PROSES PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI,” in *Seminar Nasional Temu Alumni Fakultas Teknik UNM Tahun 2010*, 2010.

[10] H. Abdul Gani and Z. Zulhaji, “Peningkatan Prestasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Media Audio Visual pada Mata Kuliah Teknik Sepeda Motor,” *J. Mekom" Media Komun. Pendidik. Kejuruan"*, vol. 2, no. 1, pp. 88–101, 2015.

[11] H. Gani and E. Sabara, “Environmental Education Model with Scripts-Based Education, Develop, Society and Audio Visual (EDS-AV),” *IJSDR*, vol. 2, no. 9, pp. 86–88, 2017.