

ABSTRAK

Wilta Fajrina. Nim 8166141019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer *Lectora Inspire* untuk Meningkatkan Motivasi dan Penguasaan Kosep Siswa SMA/MA Materi Asam dan Basa. Tesis. Medan. Program Studi Pendidikan Kimia Pascasarjana Universitas Negeri Medan, 2018

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran kimia yang digunakan di MAN 2 Langsa telah sesuai dengan standart BSNP terintegrasi media interaktif computer; (2) mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *lectora inspire* materi asam dan basa yang telah dikembangkan sesuai dengan standart BSNP terintegrasi media interaktif komputer; (3) mengetahui perbedaan peningkatan penguasaan konsep siswa materi asam dan basa yang dibelajarkan menggunakan media komputer *lectora inspire* yang telah dikembangkan dengan media *powerpoint*; (4) mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan media komputer *lectora inspire* yang telah dikembangkan dengan media *powerpoint*; (5) mengetahui korelasi motivasi belajar siswa dengan penguasaan konsep siswa yang dibelajarkan menggunakan media *lectora inspire*; dan (6) mengetahui korelasi motivasi belajar siswa dengan penguasaan konsep siswa yang dibelajarkan menggunakan media *powerpoint*. Jenis penelitian menggunakan metode R & D (*Development Research*) dengan model *ADDIE*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI MAN 2 Langsa, seluruh dosen program studi pendidikan kimia pascasarjana Universitas Negeri Medan, dan seluruh guru MAN 2 Langsa. Sampel penelitian adalah siswa kelas MIA 1 dan MIA 2 masing-masing berjumlah 30 siswa. Instrumen penelitian adalah angket BSNP terintegrasi media interaktif komputer yang diberikan kepada dua orang dosen program studi pendidikan kimia pascasarjana Universitas Negeri Medan dan dua orang guru kimia SMA, tes pilihan berganda untuk mengukur penguasaan konsep siswa dan lembar angket untuk mengukur motivasi belajar siswa. Data dianalisis dengan metode deskriptif dan statistik menggunakan uji *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media pembelajaran *powerpoint* yang digunakan di MAN 2 Langsa memiliki kategori cukup layak, dengan kelayakan isi sebesar 3,1 namun kelayakan penyajian masih sebesar 2,8 dan belum dilengkapi dengan animasi, vidio, audio, icon, games edukasi, soal tes, dan penskoran jawaban siswa secara otomatis yang layak digunakan sebagai media interaktif; (2) media pembelajaran *lectora inspire* yang telah dikembangkan memiliki nilai aspek kelayakan isi sebesar 4,8 dan aspek penyajian sebesar 4,7 dengan kategori sangat layak; (3) terdapat perbedaan penguasaan konsep (*N-gain* siswa) materi asam dan basa yang dibelajarkan menggunakan media komputer *lectora inspire* yang telah dikembangkan dengan media *powerpoint* (0,041); (4) terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan media komputer *lectora inspire* yang telah dikembangkan dengan media *powerpoint* (0,000); (5) terdapat korelasi positif dan signifikan motivasi belajar siswa dengan penguasaan konsep siswa yang dibelajarkan menggunakan media *lectora inspire* (0,003); (6) terdapat korelasi positif dan signifikan motivasi belajar siwa dengan penguasaan konsep siswa yang dibelajarkan menggunakan media *powerpoint* (0,010)

Kata kunci: *media pembelajaran interaktif, lectora inspire, penguasaan konsep, motivasi, asam dan basa.*

ABSTRACT

Wilta Fajrina: **Development of Interactive Computer Based Learning Media Lectora Inspire to Increase Motivation and Mastery of Kosep Students SMA / MA Material Acid and Basa**. Thesis: Chemistry Education Studies Program, Postgraduate School of University of Medan, 2018

This study was aimed to: (1) know the level of feasibility of learning media chemistry in MAN 2 Langsa is in accordance with standard BSNP integrated interactive computer media; (2) to know the level of feasibility of learning media lectora inspire acid and base material that has been developed in accordance with standard BSNP integrated interactive media; (3) to know the difference of mastery of material materials and bases that are taught using lectora inspire computer media that has been developed with powerpoint media; (4) to know the values of students' learning motivation learned using computer lectora inspire media that has been developed with powerpoint media; (5) Knowledge of student learning learning with mastery of student concepts that are taught using inspiring lectora media; and (6) knowing student learning learning with mastery of student concept that dibelajarkan use media powerpoint. This type of study is research and development (R & D) with ADDIE model. The study population were all students of class XI MAN 2 Langsa, all lecturers of postgraduate chemistry study program of State University of Medan, and all MAN 2 Langsa teachers. The sample of the study were MIA 1 and MIA 2 students of 30 students. The research instrument was a questionnaire of BSNP interactive media computer given to two graduate chemistry study program of State University of Medan and two high school chemistry teachers, multiple choice test to measure student concept mastery and questionnaire to measure student learning aid. Data were analyzed by descriptive and statistical method using independent sample t-test. The results showed that: (1) *Powerpoint* learning media in MAN 2 Langsa has sufficient enough category, with the content of 3.1 but the presentation is still 2.8 and not yet equipped with animation, video, audio, icon, educational game , test questions, and scoring. Make schools an interactive medium; (2) the developed learning media has 4.8 and the presentation aspect of 4.7 with very decent category; (3) there are a difference in mastery of the concept (N-gain students) of acid and base material that is learned using lectora inspire computer media that has been developed with powerpoint medium (0,041); (4) there are relevant learning prices which are taught using lectora inspire computer media developed with powerpoint medium (0.000); (5) there is significant and significant learning motivation of student with mastery of student concept which is learned using lectora inspire media (0,003); (6) Positive and significant existence of learning motivation of student with mastery of student concept that is learned using media powerpoint (0,010).

Keywords: *interactive learning media, lectora inspire, conceptual mastery, motivation, acid and base.*