

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERBENTUK WEB MENGGUNAKAN  
*POWERPOINT ISPRING SUITE* TENTANG  
MATERI VIRUS UNTUK SMA**



**AISAH AMINI  
NIM.19031058**

**DEPARTEMEN BIOLOGI  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERBENTUK WEB MENGGUNAKAN  
*POWERPOINT ISPRING SUITE* TENTANG  
MATERI VIRUS UNTUK SMA**

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan*



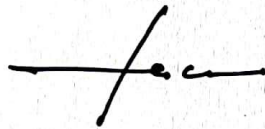
**AISAH AMINI  
NIM.19031058**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI  
DEPARTEMEN BIOLOGI  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

## PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Web Menggunakan Powerpoint Ispring Suite tentang Materi Virus untuk SMA  
Nama : Aisah Amini  
NIM/TM : 19031058/2019  
Program Studi : Pendidikan Biologi  
Departemen : Biologi  
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Mengetahui,  
Kepala Departemen

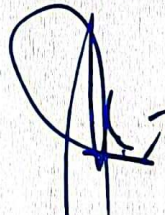


Dr. Dwi Hilda Putri, S.Si., M.Biomed.  
NIP. 19750815 200604 2 001

Padang, 15 Agustus 2023

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



Drs. Ardi, M.Si.  
NIP. 19660606 199303 1 004

## PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Nama : Aisah Amini  
NIM/TM : 19031058/2019  
Program Studi : Pendidikan Biologi  
Jurusan : Biologi  
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

### PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBENTUK WEB MENGGUNAKAN *POWERPOINT ISPRING SUITE* TENTANG MATERI VIRUS UNTUK SMA

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Biologi, Departemen Biologi  
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Universitas Negeri Padang

Padang, 21 Agustus 2023

Tim Penguji

Nama

Ketua : Drs. Ardi, M.Si.

Anggota : Dr. H. Syamsurizal, M. Biomed

Anggota : Dr. Suci Fajrina, M. Pd.

Tanda Tangan

The image shows three handwritten signatures in blue ink, each written over a horizontal line. The signatures are stylized and cursive. The top signature is the largest and most prominent, followed by the middle and then the bottom one.



## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

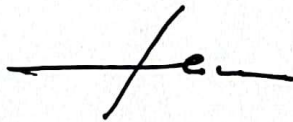
Nama : Aisah Amini  
NIM/TM : 19031058/2019  
Program Studi : Pendidikan Biologi  
Departemen : Biologi  
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Web Menggunakan Powerpoint Ispring Suite tentang Materi Virus untuk SMA”** adalah benar hasil karya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya yang dituliskan dan diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti aturan penulisan karya ilmiah yang benar.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 14 September 2023

Diketahui Oleh,  
Ketua Jurusan Biologi



Dr. Dwi Hilda Putri, S.Si., M.Biomed.  
NIP. 197508152006042001

Saya yang menyatakan,



Aisah Amini  
NIM.19031058

## ABSTRAK

**Aisah Amini : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Web Menggunakan Powerpoint Ispring Suite tentang Materi Virus untuk SMA**

Media pembelajaran adalah alat bantu bagi guru sebagai pengirim pesan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik yang merupakan penerima pesan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di sekolah, media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, kurang menarik, belum bersifat interaktif, sehingga kurang memotivasi peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu dilakukan penelitian yang bertujuan menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk web menggunakan *powerpoint ispring suite* tentang materi virus untuk SMA yang valid dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R & D) dengan menggunakan model 4-D. Penelitian ini hanya dilakukan dengan tiga tahap pengembangan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Subjek dari penelitian ini adalah dua orang dosen Departemen Biologi FMIPA UNP dan satu orang guru Biologi SMA Pembangunan Laboratorium UNP sebagai validator serta 34 orang peserta didik fase E SMA Pembangunan Laboratorium UNP sebagai subjek uji coba praktikalitas dalam penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk web tentang materi virus. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar wawancara guru, angket observasi peserta didik, angket validasi dan angket uji praktikalitas. Data penelitian ini adalah data primer yang diperoleh dari angket validitas dan praktikalitas, kemudian dianalisis ke dalam bentuk data kualitatif deskriptif.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hasil rata-rata validitas yaitu 90,62% dengan kriteria sangat valid dan hasil rata-rata praktikalitas yaitu 92,22% oleh guru dan 90,16% oleh peserta didik, keduanya dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk web menggunakan *powerpoint ispring suite* tentang materi virus untuk SMA yang sangat valid dan sangat praktis.

Kata kunci : Media pembelajaran, multimedia pembelajaran interaktif, *powerpoint, ispring suite* 10, materi virus

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Web Menggunakan Powerpoint Ispring Suite tentang Materi Virus untuk SMA”. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa ummatnya mengetahui ilmu pengetahuan seperti sekarang.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang ikut membantu dalam penyelesaian skripsi ini, baik berupa sumbangan pikiran, bimbingan, ide, dan motivasi yang sangat berarti, terutama diajukan kepada.

1. Bapak Drs. Ardi, M.Si., selaku dosen Penasehat Akademik dan pembimbing yang telah bersedia menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing selama menjalani perkuliahan dan dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Syamsyurizal M. Biomed., dan Ibu Dr. Suci Fajrina, M.Pd., selaku dosen penguji dan validator yang telah memberikan kritik dan saran untuk penyempurnaan penulisan skripsi dan produk penelitian.
3. Ibu Dean Roslaini, S. Pd., M.M., selaku validator dan guru Biologi SMA Pembangunan Laboratorium UNP
4. Kepala SMA Pembangunan Laboratorium UNP yang telah memberikan izin penelitian, Bapak/Ibu majelis guru dan karyawan-karyawati yang telah membantu kelancaran penelitian.

5. Sahabat serta teman-teman yang telah memberikan bantuan, semangat, dan motivasi

Semoga semua bantuan, arahan, dan bimbingan yang telah diberikan mendapat balasan dan bernilai ibadah di sisi Allah SWT. Penulis berusaha untuk menyusun skripsi ini sebaik mungkin, namun bila masih terdapat kesalahan atau kekeliruan, penulis mengharapkan saran dan masukan untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Agustus 2023

Penulis



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR TABEL .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN .....	viii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
G. Spesifikasi Produk .....	7
H. Definisi Istilah .....	8
BAB II KERANGKA TEORITIS .....	10
A. Kajian Teoriv .....	10
B. Penelitian yang Relevan .....	23
C. Kerangka Konseptual .....	25
BAB III METODE PENELITIAN .....	26
A. Jenis Penelitian .....	26
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	26
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	26
D. Data Penelitian .....	27
E. Prosedur Penelitian .....	27
F. Instrumen Penelitian .....	33
G. Teknik Analisis Data .....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	37
A. Hasil Penelitian .....	37
B. Pembahasan .....	50

BAB V PENUTUP .....	55
A. Kesimpulan .....	55
B. Saran .....	55
DAFTAR PUSTAKA .....	56

## **DAFTAR TABEL**

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Materi Biologi Fase E yang Sulit Menurut Peserta Didik .....	39
2. Capaian Pembelajaran (CP) .....	39
3. Hasil Penilaian Uji Validitas Produk .....	47
4. Saran-saran Validator dan Perbaikan .....	48
5. Hasil Uji Praktikalitas Oleh Guru .....	49
6. Hasil Uji Praktikalitas Oleh Peserta Didik .....	49

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka konseptual Multimedia Pembelajaran Interaktif .....	25
2. Prosedur Penelitian Menggunakan 3-D Models Dari 4-D Models .....	32
3. Tampilan Opening Multimedia Interaktif .....	42
4. Tampilan Petunjuk Penggunaan Multimedia Interaktif .....	43
5. Tampilan Menu Utama dan Tujuan Pembelajaran Multimedia Interaktif .....	44
6. Tampilan Materi Multimedia Interaktif .....	44
7. Tampilan Evaluasi Multimedia Interaktif .....	45
8. Tampilan Referensi Multimedia Interaktif .....	46
9. Tampilan Profil Penulis .....	46

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Angket Observasi Wawancara Guru .....	59
2. Hasil Angket Wawancara Guru .....	65
3. Angket Observasi Peserta Didik .....	70
4. Hasil Angket Observasi oleh Peserta Didik .....	75
5. Hasil Analisis Angket Observasi Peserta Didik .....	80
6. Kisi-Kisi Angket Validitas untuk Validator .....	88
7. Angket Validitas untuk Validator .....	89
8. Hasil Angket Validasi Produk Validator .....	92
9. Hasil Analisis Angket Validasi Produk oleh Validator .....	95
10. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Produk untuk Guru .....	96
11. Angket Praktikalitas Produk untuk Guru .....	98
12. Hasil Angket Praktikalitas Produk oleh Guru .....	101
13. Hasil Analisis Angket Praktikalitas Produk oleh Guru .....	104
14. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Produk untuk Peserta Didik .....	105
15. Angket Praktikalitas untuk Peserta Didik .....	107
16. Hasil Angket Praktikalitas Produk oleh Peserta Didik .....	110
17. Hasil Analisis Angket Praktikalitas Produk oleh Peserta Didik .....	113
18. Surat Izin Penelitian dari FMIPA UNP .....	115
19. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Sumatera Barat .....	116
20. Surat Telah Melaksanakan Penelitian dari SMA .....	117
21. Dokumentasi Penelitian .....	118

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan suatu proses saling mempengaruhi antara guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran (Mulyasa, 2014). Sejalan dengan itu, Batuthoh, Wahidin, & Lesmanawati (2020) menyatakan bahwa keaktifan belajar peserta didik menjadi penentu keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan. Sehingga, upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar peserta didik sangatlah penting.

Hengki, Sirih, & Darlian (2022) mengungkapkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak guru saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum dan lebih mementingkan penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selalu didominasi oleh guru dalam penyampaian materi. Bahar, Syamsiah, & Bahri (2012) mengungkapkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif tidak hanya ditunjang pada kualitas guru tetapi didukung dengan adanya media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu peserta didik khususnya dalam memahami mata pelajaran yang sulit.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat menunjang keberhasilan tujuan secara efektif dan efisien. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat meningkatkan prestasi peserta didik dan memperkecil kesulitan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Bahar, Syamsiah, & Bahri (2012) mengungkap-



kan bahwa media yang digunakan harus menarik dan inovatif sehingga dapat menarik minat peserta didik dalam belajar.

Rohmawati, Budiono, & Pratiwi (2012) menyatakan melalui media yang bersifat interaktif dapat tercipta pembelajaran yang efisien dan menyenangkan. Peserta didik dituntut untuk aktif berperan serta dalam proses pembelajaran, karena melalui media tersebut mereka bisa mendapatkan informasi-informasi penting terkait dengan materi pembelajaran tanpa menghilangkan peran penting guru sebagai mediator dan fasilitator karena sekarang pembelajaran tidak lagi bersifat teacher-centered melainkan student-centered. Sejalan dengan itu, Daryanto (2016) menyatakan melalui media pembelajaran interaktif yang berbasis *Information Communication and Technology* (ICT) dapat diciptakan suasana belajar yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik.

Pemanfaatan teknologi digital yang semakin canggih dapat membantu peserta didik dalam memenuhi kebutuhan pengetahuannya. Namun, pada kenyataannya pemanfaatan teknologi di lapangan digunakan dengan tidak maksimal oleh peserta didik, pemanfaatan internet di sekolah hanya sebatas untuk membuka sosial media belaka (Batuthoh, Wahidin, & Lesmanawati, 2020). Salah satu dampak pemanfaatan teknologi digital dapat dilihat dari tingginya penggunaan *smartphone* yang merupakan salah satu produk dari teknologi informasi (Firmansyah, 2022). Wibawanto (2017) menyatakan, Indonesia adalah negara dengan pengguna *smartphone* tertinggi. Dari jumlah tersebut 11% diantaranya adalah pengguna *smartphone* yang berusia 7 – 17 tahun, yang merupakan usia aktif peserta didik. Hingga kini perkembangan *smartphone* telah dimanfaatkan berbagai pihak untuk

dijadikan media pembelajaran sehingga menambah klasifikasi dari media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Biologi SMA Pembangunan Laboratorium UNP terungkap bahwa rendahnya minat peserta didik pada materi virus dan merupakan materi yang cukup sulit bagi peserta didik. Pernyataan ini juga diperkuat dari hasil analisis angket observasi peserta didik yang menunjukkan sebanyak 64,7% peserta didik memilih materi virus sebagai materi yang paling sulit dipahami. Peserta didik kurang bisa memahami materi tersebut karena bersifat abstrak, dimana peserta didik tidak bisa mengamati secara langsung, yang diperkuat dari hasil angket observasi peserta didik yang menunjukkan 58,8% peserta didik memilih alasan materi virus sulit karena materi tidak dapat diamati secara langsung. Untuk mengatasi kesulitan ini guru biasanya memberikan gambar atau video terkait materi yang diberikan, namun belum berhasil menarik minat peserta didik dan rata-rata ketuntasan belajar peserta didik untuk materi virus masih rendah, yaitu hanya sekitar 50%-60%.

Selain itu, diketahui guru belum pernah menggunakan multimedia interaktif berbasis web menggunakan *powerpoint ispring suite*. Biasanya guru menggunakan media pembelajaran *powerpoint* biasa dan video pembelajaran. Maka, guru beranggapan penting untuk membuat multimedia interaktif berbasis web dikarenakan bisa membantu proses pembelajaran, menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Pernyataan ini juga diperkuat dengan 97,1% peserta didik menganggap multimedia interaktif penting dalam pembelajaran biologi. Selain itu, 97,1% peserta didik lebih menyukai multimedia interaktif tersebut dalam bentuk

*web/link* bukan dalam bentuk aplikasi, dengan alasan lebih mudah dan memori penuh jika harus mengunduh aplikasi.

Selanjutnya, berdasarkan hasil angket yang disebarakan kepada 34 peserta didik terungkap bahwa 100% peserta didik memiliki *smartphone*. Dimana 94,1% peserta didik menggunakannya untuk mengakses media sosial, dan 88,2% menggunakannya untuk belajar. Walaupun lebih banyak menggunakan *smartphone* untuk media sosial, tetapi persentase *smartphone* digunakan untuk belajar juga cukup besar. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai menggunakan *smartphone* untuk belajar dibandingkan membaca buku, diperkuat dengan hasil angket observasi peserta didik yang menunjukkan 58,8% peserta didik memilih sumber belajar (buku) yang digunakan tidak menarik dan 79,4% lebih menyukai media pembelajaran audio-visual.

Media pembelajaran berbasis TIK sudah banyak dikembangkan oleh beberapa peneliti terdahulu, dan pada umumnya menggunakan *software Adobe Flash*. Seiring dengan temuan Rochma (2019) *software* tersebut sulit bagi orang yang tidak memiliki kemampuan dasar dibahasa pemrograman. Salah satu *software* yang penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit dan waktu pembuatannya lebih sedikit daripada menggunakan *Adobe Flash* adalah *Microsoft Powerpoint*. *Software Microsoft Powerpoint* yang diintegrasikan dengan *ispring suite* sangat memungkinkan untuk menyisipkan berbagai bentuk media, seperti *slide* presentasi, gambar, animasi, suara, video, dan dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang disertai dengan kuis dalam beraneka bentuk. Produk media

pembelajaran yang dihasilkan diubah dalam bentuk *web/link*, sehingga peserta didik tidak perlu mengunduh aplikasinya dan bisa diakses kapan saja.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penulis telah melakukan penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk web menggunakan *powerpoint ispring suite* tentang materi virus untuk SMA.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Rendahnya minat dan pemahaman peserta didik terkait materi yang bersifat abstrak atau tidak dapat diamati secara langsung (diperoleh dari hasil wawancara dengan guru yang terdapat pada Lampiran 2).
2. Media pembelajaran yang tersedia kurang bervariasi, kurang menarik, belum bersifat interaktif, sehingga kurang memotivasi peserta didik dalam belajar.
3. Peserta didik fase E SMA Pembangunan Laboratorium UNP mengalami kesulitan pada materi virus.
4. Belum tersedianya multimedia pembelajaran interaktif berbentuk web menggunakan *Powerpoint iSpring Suite*.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada belum tersedianya multimedia pembelajaran interaktif yang valid dan praktis berbentuk web menggunakan *Powerpoint iSpring Suite* tentang materi virus di SMA Pembangunan Laboratorium UNP.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah, bagaimanakah cara mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang valid dan praktis berbentuk web menggunakan *Powerpoint iSpring Suite* tentang materi virus?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang valid dan praktis berbentuk web menggunakan *Powerpoint iSpring Suite* tentang materi virus.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut ini.

1. Bagi peserta didik, sebagai salah satu alternatif sumber belajar yang dapat mempermudah dalam memahami dan menguasai serta meningkatkan minat dan hasil belajar pada pembelajaran Biologi terutama pada materi virus.
2. Bagi guru, sebagai alternatif media yang dapat mempermudah penyampaian informasi dalam pembelajaran yang efektif dan efisien.
3. Bagi peneliti, sebagai pengalaman dalam mengasah keterampilan untuk merancang dan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk web menggunakan *Powerpoint iSpring Suite* pada materi virus.
4. Bagi peneliti lain, sebagai sumber rujukan dan informasi ilmiah untuk penelitian relevan selanjutnya.

## G. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif berbentuk web menggunakan *Powerpoint iSpring Suite* pada materi virus untuk peserta didik fase E di SMA Pembangunan Laboratorium UNP yang valid dan praktis. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media dibuat dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint 2019*, *iSpring Suite 10*, dan *Drive To Web*.
2. Media ini dapat dijalankan menggunakan *smartphone (Android dan iOS)*, laptop ataupun komputer menggunakan koneksi internet (daring).
3. Media ini merupakan media interaktif karena adanya interaksi antara peserta didik dengan media, dimana peserta didik memberikan aksi terhadap media dan media memberikan reaksi. Peserta didik dapat memberikan aksi terhadap media dengan menekan menu-menu navigasi yang tersedia dan media memberikan reaksi dengan menampilkan sesuai apa yang ditekan peserta didik.
4. Tampilan media berisi beberapa pilihan menu yaitu profil penulis, materi, praktikum, dan evaluasi
5. Media pembelajaran memuat materi tentang virus pada Capaian Pembelajaran (CP).
6. Media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik, karena materi disajikan dengan penggabungan audiovisual dalam bentuk teks, gambar, dan video.



7. Media pembelajaran dilengkapi dengan soal-soal virus sehingga peserta didik dapat berlatih dan mengevaluasi materi yang dipelajarinya. Peserta didik dapat mengetahui jawaban mana yang salah dan benar.

## H. Definisi Istilah

Penelitian ini memiliki beberapa istilah yang harus dipahami agar terhindar dari kesalahpahaman terhadap makna, definisi operasional pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran. Dimana tujuannya yaitu untuk meningkatkan perhatian, motivasi, dan efektivitas pembelajaran.

### 2. Multimedia pembelajaran interaktif

Multimedia pembelajaran interaktif adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program.

### 3. *Powerpoint*

*Powerpoint* adalah suatu *software* (program) yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah, yang akan membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya. *Powerpoint* dapat terdiri dari teks, grafik, objek gambar, *clipart*, video, suara, dan objek yang dibuat dengan program lain.

#### 4. *iSpring Suite 10*

Aplikasi *iSpring Suite* adalah sebuah alat atau sarana untuk mengkonversi file presentasi terintegrasi dengan *powerpoint* menjadi bentuk *flash*, *xecutable* (exe), dan html5. Selain itu, terdapat fitur untuk membuat soal dengan penilaian akhir dan terdapat fitur untuk mengatur presentasi.

#### 5. Materi Virus

Materi virus merupakan materi pada fase E SMA di semester ganjil pada mata pelajaran biologi. Materi ini membahas mengenai struktur, replikasi dan peran virus dalam kehidupan.