

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *PREZI*
UNTUK SISWA SMA KELAS XI IPA PADA MATERI STRUKTUR DAN
FUNGSI SEL SEBAGAI UNIT TERKECIL
KEHIDUPAN**

SKRIPSI

*Diajukan kepada tim penguji skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



MEGAWATI

54897/2010

**JURUSAN BIOLOGI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2016

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *PREZI* UNTUK SISWA SMA KELAS XI IPA PADA MATERI STRUKTUR DAN FUNGSI SEL SEBAGAI UNIT TERKECIL KEHIDUPAN

Nama : Megawati
Nim : 54897
Program Studi : Pendidikan Biologi
Jurusan : Biologi
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, Agustus 2016

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Prof. Dr. Lufri, M.S.

NIP. 19610510 198703 1 020

Pembimbing II



Drs. Ardi, M.Si.

NIP. 19660606 199303 1 004

PENGESAHAN

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

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis
Prezi untuk Siswa SMA Kelas XI IPA pada Materi
Struktur dan Fungsi Sel sebagai Unit Terkecil
Kehidupan

Nama : Megawati

Nim : 54897

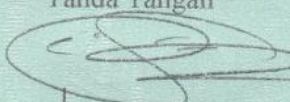
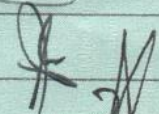
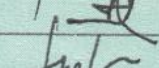
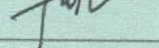
Program Studi : Pendidikan Biologi

Jurusan : Biologi

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, Agustus 2016

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Prof. Dr. Lufri, M.S.	1. 
2. Sekretaris	: Drs. Ardi, M.Si.	2. 
3. Anggota	: Dr. Mades Fifendy, M. Biomed.	3. 
4. Anggota	: Dr. Dwi Hilda Putri, S.Si., M. Biomed.	4. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Megawati
NIM/TM : 54897/2010
Progran Studi : Pendidikan Biologi
Jurusan : Biologi
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul "*Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Prezi untuk Siswa SMA Kelas XI IPA pada Materi Struktur dan Fungsi Sel Sebagai Unit Terkecil Kehidupan*" adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam tradisi keilmuan. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

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

Padang, Agustus 2016

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Biologi,



Dr. H. Azwir Anhar, M.Si.
NIP.19561231 198803 1 009

Saya yang menyatakan,



Megawati
NIM. 54897

ABSTRAK

Megawati. 2016. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Prezi* untuk Siswa SMA Kelas XI IPA pada Materi Struktur dan Fungsi Sel sebagai Unit Terkecil Kehidupan” *Skripsi*. Padang: Program Studi Pendidikan Biologi, Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam.

Secara umum, saat ini multimedia interaktif masih jarang digunakan sebagai media pembelajaran. Adanya interaktivitas dan animasi pada multimedia interaktif menjadikan media ini lebih unggul dibandingkan media cetak. Guru dituntut untuk mampu menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran untuk tersampainya pesan secara optimal. Salah satu multimedia yang bisa dikembangkan adalah *prezi*. *Prezi* memiliki keunggulan dengan memiliki kanvas virtual. Semua ide tertuang dalam satu kanvas, baik teks, audio, video dan semua materi pembelajaran. Selain bisa digunakan oleh guru, multimedia ini juga bisa digunakan oleh siswa, sehingga membuat pelajaran jadi lebih menarik. Oleh karena itu, dilakukan penelitian pengembangan dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran elektronik berbasis *prezi* pada materi struktur dan fungsi sel sebagai unit terkecil kehidupan yang valid dan praktis.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan tiga tahap dari *4-D models*, yang terdiri dari tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan). Subjek penelitian ini terdiri dari 5 orang validator, yang terdiri dari 3 orang dosen dan 2 orang guru, serta 30 siswa kelas XII IPA 3 di SMAN 14 Padang. Data penelitian ini adalah data primer yang diperoleh melalui lembar validasi dan praktikalitas, kemudian dianalisis dengan analisis deskriptif.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dihasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis *prezi*. Media yang dihasilkan dikategorikan valid oleh validator baik dari aspek isi, aspek kelayakan isi, kebahasaan penyajian dan visualisasi dengan nilai rata-rata 83,87%. Media yang dihasilkan juga dikategorikan sangat praktis oleh guru dengan nilai rata-rata 88,54% dan dikategorikan sangat praktis oleh siswa dengan nilai rata-rata 92,64% dari segi aktivitas pembelajaran, kemudahan penggunaan dan manfaat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Prezi* untuk Siswa SMA Kelas XI IPA pada Materi Struktur dan Fungsi Sel Sebagai Unit Terkecil kehidupan”.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Untuk itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof., Dr. Lufri, M.S., Pembimbing I dan dosen Pembimbing Akademik yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Ardi, M.Si., Pembimbing II yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Mades Fifendy, M. Biomed., Ibu Dr. Dwi Hilda Putri, S.Si., M. Biomed., sebagai dosen penguji.
4. Ibu Siska Alicia Farma, S.Pd., M.Biomed., Ibu Dr. Violita, S.Si., M.Si., Bapak Relsas Yogica, M.Pd., Ibu Dra. Tattas Yanti Desinda, Ibu Yenni Anas, SP., validator produk multimedia interaktif.
5. Pimpinan Jurusan Biologi FMIPA UNP, Staf Pengajar, Karyawan/ Karyawati dan Laboran Jurusan Biologi FMIPA UNP.

6. Kepala SMAN 14 Padang beserta Siswa Kelas XI dan XII SMAN 14 Padang.
7. Rekan-rekan mahasiswa dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.

Semoga bantuan, bimbingan, dan arahan serta dorongan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah dan diridhoi Allah SWT. Amin.

Penulis telah berupaya maksimal untuk menyusun skripsi dengan sebaik-baiknya, namun jika masih terdapat kekurangan yang luput dari koreksi, penulis mengharapkan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan untuk peningkatan mutu dan kualitas pendidikan nantinya.

Padang, Agustus 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Spesifikasi Produk	6
H. Defenisi Istilah	7
BAB II KERANGKA TEORITIS	9
A. Kajian Teori	9
B. Kerangka Konseptual	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31

C. Subjek penelitian	31
D. Data Penelitian	31
E. Instrumen pengumpulan Data	32
F. Prosedur Penelitian	33
G. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan	60
BAB V PENUTUP	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	69

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Daftar Nama Validator	36
2. Daftar Nama Guru yang Mengisi Angket Uji Praktikalitas	37
3. Hasil Validasi Multimedia Interaktif Berbasis <i>Prezi</i> oleh Dosen dan Guru	56
4. Saran Validator terhadap Multimedia Interaktif	56
5. Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif Berbasis <i>Prezi</i> oleh Guru	58
6. Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif Berbasis <i>Prezi</i> oleh Siswa	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Konseptual	30
2. Bagan Kerangka Prosedur Pengembangan 4-D	39
3. Rancangan Penentuan <i>Kanvas</i>	46
4. Pemilihan Warna dan <i>Font</i>	47
5. Tata Letak Bingkai	47
6. <i>Kanvas</i> 3 Dimensi	48
7. Petunjuk Penggunaan	49
8. Salam dan Sapaan	50
9. Tampilan <i>Kanvas</i> Secara Keseluruhan	50
10. Profil Media	51
11. Profil Penulis dan Pembimbing	51
12. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	52
13. Indikator	52
14. Materi Pembelajaran	53
15. Video Pembelajaran Disertai Kalimat Pengantar	53
16. Gambar Disertai Kalimat Pengantar	54
17. Soal Latihan dan Pengayaan	54
18. Ucapan Terima Kasih	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-Kisi Angket Validitas Multimedia Interaktif	70
2. Angket Uji Validitas Multimedia Interaktif	72
3. Angket Uji Validitas Multimedia oleh Ahli	78
4. Pengolahan Data Validitas Multimedia Interaktif	108
5. Kisi-Kisi Praktikalitas Multimedia Interaktif	112
6. Angket Praktikalitas Multimedia Interaktif oleh Guru	111
7. Data Pengolahan Uji Praktikalitas oleh Guru	116
8. Angket Praktikalitas Multimedia Interaktif oleh Siswa	118
9. Data Pengolahan Praktikalitas oleh Siswa	127
10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	130
11. Dokumentasi Penelitian	131

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Biologi merupakan salah satu ilmu yang harus dikuasai oleh siswa SMA Jurusan IPA. Biologi memiliki karakteristik berupa fakta, konsep, prinsip dan proses dari gejala-gejala hidup, serta seluk beluk yang mempengaruhi hidup termasuk dengan lingkungannya. Materi biologi dapat dipandang sebagai sesuatu yang sederhana, namun dapat juga dipandang sebagai sesuatu yang rumit dan kompleks. Mengajarkan biologi yang rumit dan kompleks memerlukan media dalam pembelajarannya.

Saat ini terjadi perkembangan biologi dan teknologi biologi yang semakin pesat. Hasrudin (2009:149) menuturkan keadaan ini mendorong para pengajar dan pendidik biologi untuk melakukan pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses-proses mengajar biologi. Bukan hanya media tunggal yang dibutuhkan, tetapi juga menggunakan multimedia.

Pengembangan multimedia dapat memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komputer. Kehadiran teknologi ini telah mampu mengintegrasikan berbagai jenis media ke dalam satu model pembelajaran, yang disebut dengan *Computer Aided Instructional* (CAI). Berbagai model pembelajaran berbasis komputer berkembang seiring dengan perjalanan perkembangan teknologi komputer itu sendiri, seperti *Computer Aided Learning* (CAL), *Computer Based Training/Learning* (CBT/L), *Multimedia-Based Learning* (MBL), *Web-Based Training/Learning* (WBT/L), dan kajian

tentang *online learning* dan *e-learning*. Berbagai istilah tersebut pada dasarnya mempunyai satu konsep dasar yang sama, yaitu memanfaatkan teknologi komputer sebagai basis teknologi multimedia dalam pengembangan model media pengajaran yang merupakan bagian dari teknologi pembelajaran.

Penggunaan teknologi multimedia sebagai salah satu media pembelajaran merupakan alternatif untuk membantu mengatasi masalah belajar siswa, karena dengan menggunakan teknologi multimedia (seperti CD interaktif), siswa mampu untuk belajar mandiri, lebih mudah, nyaman, kenyal dan belajar sesuai dengan kemampuannya tanpa kendala eksternal. Arsyad (2009:170) menyatakan bahwa multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata digunakan untuk menyerap informasi. Masalahnya adalah bagaimana guru biologi dapat melakukan inovasi terutama dalam menggunakan media untuk setiap pembelajaran biologi. Ini memerlukan kreativitas guru biologi dalam memproduksi dan memanfaatkan media dalam setiap berlangsungnya pembelajaran.

Sel merupakan salah satu materi pembelajaran biologi yang dipelajari siswa SMA kelas XI IPA. Materi pembelajaran yang banyak dan ia merupakan konsep dasar yang harus dikuasai oleh siswa untuk mampu mengembangkan pengetahuan siswa pada materi pembelajaran selanjutnya. Maka dibutuhkan ketertarikan siswa untuk mempelajari materi ini agar mereka mampu untuk

menguasai. Jalan yang bisa diusahakan oleh guru adalah dengan menghadirkan media yang menarik agar tidak terjadi kebosanan.

Prezi merupakan salah satu *software* aplikasi yang bisa digunakan sebagai multimedia alternatif untuk pembelajaran. Keunggulan dari *prezi* adalah adanya *zomeble* yang bisa digunakan untuk memperbesar dan memperkecil *kanvas* media pembelajaran. Media terintegrasi dalam satu *kanvas* yang di dalamnya bisa dimasukkan berbagai media baik audio, visual dan audio visual. Sehingga pemanfaatan *prezi* dalam pembelajaran akan membentuk multimedia yang interaktif. Media ini bisa digunakan untuk menyajikan materi mengenai sel, sehingga siswa tertarik dan menguasai materi tentang sel. Media ini akan mengintegrasikan video, gambar dan audio yang akan menambah pembelajaran akan menjadi lebih menarik.

Berdasarkan angket yang penulis bagikan pada 26 siswa kelas XI IPA 4 SMAN 14 Padang pada tanggal 20 Oktober 2015, diketahui bahwa sebagian besar dari siswa (68%) menyatakan bahwa penggunaan multimedia jarang digunakan di sekolah. Hal ini juga disampaikan oleh salah seorang guru biologi SMAN 14 Padang, Ibu Yenni Anas bahwa pembelajaran biologi di kelas XI IPA 4 tidak pernah menggunakan multimedia komputer. Beliau menyatakan bahwa memang dibutuhkan media pembelajaran yang menarik seperti multimedia komputer. Kondisi ini menjadikan siswa akan lebih tertarik untuk belajar biologi dan menghilangkan kesan jenuh saat mempelajari biologi.

Ketertarikan siswa dengan penggunaan multimedia interaktif berbasis *prezi* diharapkan disambut hangat oleh siswa dan guru. Berdasarkan observasi

yang peneliti lakukan pada siswa kelas XI IPA 4 SMAN 14 Padang, teknologi multimedia interaktif sudah mereka kenal.

Penelitian sebelumnya telah membuktikan penggunaan multimedia interaktif dapat membantu proses pembelajaran. Penelitian Ningsih (2013) mengembangkan multimedia interaktif dilengkapi *mindmap* pada materi sistem peredaran darah untuk sekolah menengah atas, menghasilkan produk valid dan praktis. Zikra (2010) mengembangkan *compact disk (CD)* interaktif materi sistem ekskresi pada manusia untuk siswa SMA. Menghasilkan produk yang juga terbukti valid dan praktis. Selanjutnya penelitian Epinur (2014) mengembangkan media pembelajaran kimia pada materi elektrokimia untuk Kelas XII SMAN 8 Kota Jambi dengan menggunakan *software prezi*, produk yang dihasilkan terbukti baik dan sangat menarik. Dari semua penelitian yang penulis sampaikan, belum ada yang mengembangkan multimedia interaktif berbasis *prezi* untuk siswa SMA kelas XI IPA tentang materi struktur dan fungsi sel sebagai unit terkecil kehidupan.

Berdasarkan penjelasan terdahulu maka penulis melakukan penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *prezi* untuk siswa SMA kelas XI IPA pada materi struktur dan fungsi sel sebagai unit terkecil dalam kehidupan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Perkembangan teknologi informasi dan komputer belum dimanfaatkan secara optimal dalam dunia pendidikan.

2. Biologi yang seharusnya menjadi mata pelajaran yang menarik dan bisa dikuasai, menjadi sulit untuk dipahami karena keterbatasan media pembelajaran.
3. Siswa merasa biologi tidak dekat dengan kehidupannya karena memiliki banyak materi dan proses yang tidak mampu di indera dengan mata.
4. Belum tersedia multimedia interaktif berbasis *prezi* yang valid dan praktis untuk siswa SMA kelas XI IPA tentang materi struktur dan fungsi sel sebagai unit terkecil kehidupan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini dibatasi menjadi belum tersedianya multimedia interaktif berbasis *prezi* yang valid dan praktis untuk siswa SMA kelas XI IPA pada materi struktur dan fungsi sel sebagai unit terkecil kehidupan. Penelitian ini dilakukan dalam rangka mengoptimalkan penggunaan perkembangan teknologi komputer agar dicapai pembelajaran yang menarik dan siswa mampu menguasai materi pelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses mengembangkan multimedia interaktif berbasis *prezi* tentang materi struktur, dan fungsi sel sebagai unit terkecil kehidupan untuk siswa SMA kelas XI IPA?

2. Bagaimana validitas multimedia interaktif berbasis *prezi* tentang materi struktur dan fungsi sel sebagai unit terkecil kehidupan untuk siswa SMA kelas XI IPA?
3. Bagaimana praktikalitas multimedia interaktif dengan berbasis *prezi* tentang materi struktur dan fungsi sel sebagai unit terkecil kehidupan untuk siswa SMA kelas XI IPA?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif berbasis *prezi* yang valid dan praktis tentang materi struktur dan fungsi sel sebagai unit terkecil kehidupan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Bagi guru sebagai alternatif bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran biologi.
2. Bagi siswa, membantu mempelajari biologi melalui bahan ajar berbentuk multimedia interaktif berbasis *prezi* pada materi struktur dan fungsi sel sebagai unit terkecil kehidupan untuk siswa SMA kelas XI IPA.
3. Bagi peneliti lain dan mahasiswa, serta calon guru dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk tindakan penelitian lebih lanjut di masa yang akan datang.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah multimedia interaktif berbasis *prezi* untuk siswa SMA kelas XI IPA pada materi struktur dan

fungsi sel sebagai unit terkecil kehidupan. Multimedia interaktif ini dapat digunakan sebagai media presentasi oleh guru saat menjelaskan materi struktur dan fungsi sel sebagai unit terkecil kehidupan dengan jumlah pertemuan 2 kali pertemuan (4 x 45 menit). Selain itu multimedia interaktif ini juga dapat digunakan siswa secara mandiri di sekolah ataupun di rumah untuk mempelajari struktur dan fungsi sel sebagai unit terkecil kehidupan sehingga alokasi waktu pertemuan di atas bisa dikurangi. Siswa bisa belajar di mana saja karena bisa dikemas dalam *compact disk* atau komputer. Di dalamnya tercakup SK, KD, indikator, materi, pengayaan dan latihan. Multimedia ini dilengkapi animasi-animasi mengenai struktur sel. Animasi ini ditampilkan dalam bentuk gambar dan video.

H. Defenisi Istilah

1. Mutimedia interaktif

Multimedia interaktif merupakan teknologi dengan potensi untuk mengintegrasikan teks, gambar, audio dan video yang memungkinkan adanya hubungan timbal balik antara media dengan siswa. Multimedia interaktif yang dihasilkan adalah multimedia interaktif yang menarik serta sesuai dengan perkembangan teknologi yang berkembang.

2. Struktur dan fungsi sel

Sel merupakan unit terkecil yang menyusun makhluk hidup. Sel memiliki struktur yang kompleks dan fungsi yang sangat penting dalam membangun kehidupan.

3. *Prezi*

Prezi adalah perangkat lunak (*software*) untuk presentasi sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai ide di atas kanvas virtual, *software* ini memiliki fitur unggul yaitu menggunakan *Zooming User Interface (ZUI)*, yang memungkinkan pengguna untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi.

Media ini mampu mengintegrasikan obyek berupa teks, gambar, video serta media presentasi lainnya dalam sebuah media presentasi.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal berikut;

1. Proses pembuatan multimedia interaktif berbasis *prezi* dilakukan dengan 3 tahap dari 4 tahapan *4-D Models*, sehingga dihasilkan multimedia interaktif yang valid dan praktis
2. Dihasilkan multimedia interaktif berbasis *prezi* pada materi struktur dan fungsi sel sebagai unit terkecil kehidupan untuk SMA yang valid dengan nilai 86.29%, dari aspek kelayakan isi dengan nilai rata-rata 88.50%, kebahasaan dengan nilai rata-rata 84.38%, penyajian dengan nilai rata-rata 87.50%, dan visualisasi dengan nilai rata-rata 83.00%.
3. Dihasilkan multimedia interaktif berbasis *prezi* pada materi struktur dan fungsi sel sebagai unit terkecil kehidupan untuk SMA yang sangat praktis oleh guru dengan nilai 93.75% dan sangat praktis oleh siswa dengan nilai 92.24%, dari aspek kemudahan penggunaan, efektifitas waktu pembelajaran dan manfaat.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka peneliti menyarankan hal-hal berikut.

1. Penelitian lanjutan untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif berbasis *prezi* dalam pembelajaran.

2. Guru dapat menjadikan multimedia interaktif berbasis *prezi* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada materi sistem peredaran darah.
3. Kesalahan yang terjadi supaya tidak terjadi dimasa yang akan datang.

KEPUSTAKAAN

- Angkowo, Robertus dan A. Kokasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Danim, Sudarman. 2008. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting Dalam Mmencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Epinur. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Kimia pada Materi Elektrokimia untuk Kelas XII SMA N 8 Kota Jambi dengan Menggunakan *Software Prezi*. *Jurnal. Ind. Soc. Integ. Chem.* Volume 6, Nomor 1
- Fadli, Ahmad. 2013. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berupa Game Kuis Who Wants To Be Milionaire pada Materi Sistem Pencernaan Kelas VII SMP. Skripsi Tidak Diterbitkan. Padang: UNP
- Hasrul. 2010. Langkah-Langkah Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal MEDTEK*. Volume 2
- Hasruddin. 2009. Peran Multimedia Dalam Pembelajaran. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*. Vol 6
- Krause. *Using PREZI-Technology ti promote inquiry-based learning on 'bionics'*. Germany: University of Bremen
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum yang Disempurnakan "Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar"*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya