

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TENTANG MATERI SISTEM ORGANISASI KEHIDUPAN
UNTUK SISWA SMP**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



**REZARAHMADANI
1106267/2011**

**JURUSAN BIOLOGI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TENTANG MATERI SISTEM ORGANISASI KEHIDUPAN
UNTUK SISWA SMP

Nama : Rezarahmadani
NIM/TM : 1106267/2011
Program Studi : Pendidikan Biologi
Jurusan : Biologi
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 27 Januari 2016

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II



Drs. Ristiono, M. Pd.
NIP. 19590929 198403 1 003



Dezi Handayani, S. Si., M. Si.
NIP. 19770126200604 2 002

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 Pembelajaran Interaktif
tentang Materi Sistem Organisasi Kehidupan untuk
Siswa SMP

Nama : Rezarahmadani

NIM/ TM : 1106267/2011


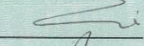
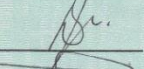
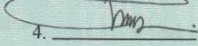
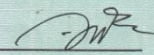
Program Studi : Pendidikan Biologi

Jurusan : Biologi

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 27 Januari 2016

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Ristiono, M. Pd.	1. 
2. Sekretaris	: Dezi Handayani, S. Si., M. Si.	2. 
3. Anggota	: Dra. Des M., M. S.	3. 
4. Anggota	: Dr. H. Syamsurizal, M. Biomed.	4. 
5. Anggota	: Irdawati, M. Si.	5. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rezarahmadani
NIM/TM : 1106267/2011
Prodi : Pendidikan Biologi
Jurusan : Biologi
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif tentang Materi Sistem Organisasi Kehidupan untuk Siswa SMP" adalah benar hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari hasil karya orang lain. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya, pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

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

Padang, 27 Januari 2016

Mengetahui,

Ketua Jurusan Biologi



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

Saya yang menyatakan,



Rezarahmadani
NIM. 1106267/2011

ABSTRAK

Rezarahmadani: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif tentang Materi Sistem Organisasi Kehidupan untuk Siswa SMP

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi yang akan berlangsung lebih efisien jika dibantu dengan penggunaan media. Penggunaan media yang kurang bervariasi dan kurang menarik akan membuat siswa bosan dan kurang tertarik untuk belajar, sehingga dapat menghambat pembelajaran. Salah satu media yang dapat menarik minat siswa adalah multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Courselab 2.4*. Multimedia pembelajaran interaktif memuat teks, gambar, suara, animasi, dan video, sehingga akan mempermudah dan mempercepat proses komunikasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dilakukan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Courselab 2.4* tentang materi pokok sistem organisasi kehidupan untuk siswa SMP yang valid dan praktis.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan tiga tahap dari empat tahapan model pengembangan *4-D Models*, yang terdiri dari fase pendefinisian (*define*), fase desain (*design*), fase pengembangan (*develop*), dan fase penyebaran (*disseminate*). Subjek penelitian ini terdiri dari 4 orang validator, dan untuk uji praktikalitas dilakukan oleh 2 orang guru dan 20 orang siswa Kelas VIII SMP Negeri 24 Padang. Data penelitian ini adalah data primer yang diperoleh dari angket validitas dan praktikalitas, kemudian dianalisis dengan analisis deskriptif menggunakan rumus persentase

Penelitian ini menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Courselab 2.4* tentang materi sistem organisasi kehidupan. Berdasarkan analisis data didapatkan nilai validitas multimedia pembelajaran interaktif sebesar 89,24% yang dikategorikan valid oleh validator, nilai praktikalitas oleh guru sebesar 92% (sangat praktis) dan nilai praktikalitas oleh siswa sebesar 88,84% (praktis). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Courselab 2.4* tentang materi sistem organisasi kehidupan yang dikembangkan telah valid dan praktis.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam untuk Nabi Muhammad SAW teladan terbaik masa lalu, masa kini, dan untuk masa mendatang. Skripsi ini berjudul: “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif tentang Materi Sistem Organisasi Kehidupan untuk Siswa SMP”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapat sumbangan pikiran, ide, bimbingan, dorongan serta motivasi yang sangat berarti. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Ristiono, M. Pd. sebagai pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan masukan serta bantuan dan motivasi untuk penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Dezi handayani, S. Si., M. Si. sebagai pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan masukan serta motivasi untuk penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulmizar Hasan, M.S. sebagai pembimbing akademis yang telah memberikan pelatihan mental dan emosional.
4. Ibu Dra. Des M., M. S., Bapak Dr. H. Syamsurizal, M. Biomed., dan Ibu Irdawati, M. Si. sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan serta motivasi untuk penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak Drs. Anizam Zein, M. Si., Bapak Relsas Yogica, M. Pd., Ibu Dezi Handayani., S.Si., M. Si., dan Ibu Venni Wati, S. Pd., sebagai validator media penelitian ini yang telah memberi saran untuk perbaikan produk.
6. Ketua Jurusan Biologi, Sekretaris Jurusan, Ketua Program Studi Pendidikan Biologi, dan Ketua Program Studi Biologi FMIPA UNP yang telah memberikan bantuan dalam setiap tahapan yang penulis tempuh untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Staf Pengajar, Karyawan serta Laboran Jurusan Biologi FMIPA UNP yang telah memberikan bantuan dalam setiap tahapan yang penulis tempuh untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepala dan wakil kepala sekolah serta Bapak/Ibu Guru SMPN 24 Padang yang telah banyak memberi bantuan, ilmu, didikan, dan motivasi.
9. Siswa Kelas VIII.H SMPN 24 Padang sebagai subjek dalam penelitian ini.
10. Orang tua dan keluarga yang selalu mendoakan dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan pendidikan ini
11. Rekan-rekan mahasiswa dan pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan skripsi ini. Namun jika terdapat kesalahan-kesalahan yang masih luput dari koreksi penulis, penulis menyampaikan maaf dan mengharapkan kritik serta saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat.

Padang, Januari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Spesifikasi Produk.....	7
H. Definisi Operasional	9
BAB II. KERANGKA TEORITIS.....	11
A. Kajian Teori	11
B. Penelitian yang Relevan	17
C. Kerangka Konseptual	18
D. Pertanyaan Penelitian	19

BAB III. METODE PENELITIAN	21
A. Jenis Penelitian	21
B. Tempat dan Waktu Penelitian	21
C. Subjek dan Objek Penelitian	21
F. Prosedur Penelitian	21
E. Instrumen Penelitian	29
G. Teknik Analisis Data	31
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
A. Hasil Penelitian	33
B. Pembahasan	46
BAB V. PENUTUP	53
A. Kesimpulan	53
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	56

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai Rata-rata Ujian Akhir Semester Siswa Kelas VII SMPN 24 Padang Tahun Pelajaran 2014/2015	3
2. Daftar Nama Validator Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan <i>Courselab 2.4</i>	26
3. Daftar Nama Guru yang Mengisi Angket Uji Praktikalitas Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	27
4. Hasil Validitas Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan <i>Courselab 2.4</i>	43
5. Saran Validator terhadap Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan <i>Courselab 2.4</i>	43
6. Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan <i>Courselab 2.4</i> oleh Guru.....	45
7. Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan <i>Courselab 2.4</i> oleh Siswa	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Skema Materi Sistem Organisasi Kehidupan	17
2. Bagan Kerangka Konseptual.....	18
3. Langkah-langkah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan <i>Courselab 2.4</i> dengan Tiga Langkah dari <i>Four-D Models</i>	28
4. Tombol Navigasi pada Multimedia Pembelajaran Interaktif	37
5. Tampilan <i>Slide</i> Pembuka Multimedia Pembelajaran Interaktif	38
6. Tampilan <i>Slide</i> Menu Utama Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	39
7. Tampilan <i>Slide</i> Kompetensi Pembelajaran	40
8. Tampilan Salah Satu <i>Slide</i> Materi.....	40
9. Tampilan Salah Satu <i>Slide</i> Video	41
10. Tampilan Salah Satu <i>Slide</i> Evaluasi	42
11. Tampilan <i>Slide</i> Biografi penulis	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1.	Kuesioner Respon Siswa terhadap Media yang Dikembangkan	56
2.	Hasil Uji Kuesioner Respon Siswa terhadap Media yang Dikembangkan	58
3.	Hasil Analisis Data Kuesioner terhadap Media yang dikembangkan	60
4.	Kisi-kisi Angket Validitas Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan <i>Courselab 2.4</i> tentang Materi Sistem Organisasi Kehidupan	62
5.	Angket Validitas Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan <i>Courselab 2.4</i> tentang Materi Sistem Organisasi Kehidupan oleh Dosen	63
6.	Hasil Validitas Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan <i>Courselab 2.4</i> tentang Materi Sistem Organisasi Kehidupan oleh Dosen	66
7.	Hasil Validitas Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan <i>Courselab 2.4</i> tentang Materi Sistem Organisasi Kehidupan oleh Guru	72
8.	Analisis Hasil Validitas Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan <i>Courselab 2.4</i> tentang Materi Sistem Organisasi Kehidupan	74
9.	Kisi-kisi Angket Praktikalitas Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan <i>Courselab 2.4</i> tentang Materi Sistem Organisasi Kehidupan oleh Guru	76
10.	Angket Praktikalitas Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan <i>Courselab 2.4</i> tentang Materi Sistem Organisasi Kehidupan oleh Guru	77
11.	Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan <i>Courselab 2.4</i> tentang Materi Sistem Organisasi Kehidupan oleh Guru	80
12.	Analisis Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan <i>Courselab 2.4</i> tentang Materi Sistem Organisasi Kehidupan oleh Guru	84

13. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan <i>Courselab</i> 2.4 tentang Materi Sistem Organisasi Kehidupan oleh Siswa.....	86
14. Angket Praktikalitas Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan <i>Courselab</i> 2.4 tentang Materi Sistem Organisasi Kehidupan oleh Siswa.....	87
15. Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan <i>Courselab</i> 2.4 tentang Materi Sistem Organisasi Kehidupan oleh Siswa.....	90
16. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan <i>Courselab</i> 2.4 tentang Materi Sistem Organisasi Kehidupan oleh Siswa.....	96
17. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang.....	99
18. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang.....	100
19. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian dari SMP Negeri 24 Padang.....	101
20. Dokumentasi Penelitian.....	102
21. <i>Storyboard</i> Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan <i>Courselab</i> 2.4 tentang Materi Sistem Organisasi Kehidupan.....	105

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan tidak terlepas dari proses belajar dan mengajar. Sadiman, dkk. (2012: 11-12) mengemukakan, bahwa proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses pengarahan/penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima/pencari pesan. Belajar mengacu pada hal-hal yang dilakukan siswa sebagai penerima pesan, sedangkan mengajar mengacu kepada apa yang dilakukan guru sebagai pengarah/penyampai pesan. Dua kegiatan tersebut dapat terjadi bila ada interaksi antara guru dan siswa. Guru harus mampu menjalankan fungsinya dengan baik dalam proses pembelajaran.

Guru harus memiliki keterampilan dasar yang menunjang proses tersebut. Menurut Lufri (2010: 73), ada sepuluh keterampilan dasar yang harus dimiliki seorang guru yaitu:

- (1) keterampilan bertanya (dasar dan lanjut), (2) keterampilan memberi penguatan, (3) keterampilan mengadakan variasi, (4) keterampilan menjelaskan, (5) keterampilan membuka dan menutup pelajaran, (6) keterampilan memimpin diskusi kelompok kecil, (7) keterampilan mengelola kelas, (8) keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan, (9) keterampilan mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran, (10) keterampilan mengembangkan *Emotional Spiritual Quotient* (ESQ) dan *skill*.

Kemampuan mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki guru. Penggunaan media yang tepat dapat menimbulkan minat belajar serta membantu siswa

memahami materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (1986) dalam Arsyad (2010: 15) yang menyatakan, bahwa:

“Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat itu”.

Berdasarkan pengalaman penulis pada saat melaksanakan PPLK (Program Pengalaman Lapangan Kependidikan) di SMPN 24 Padang pada periode semester ganjil Juli-Desember 2014, ditemukan permasalahan bahwa proses pembelajaran IPA kelas VII kurang efektif. Media yang digunakan guru kurang bervariasi dan kurang menarik yaitu berupa *Power Point* dan charta. *Slide Power Point* yang digunakan memuat banyak teks, namun minim gambar, sedangkan ukuran gambar pada charta terlalu kecil, sehingga kurang jelas. Hal ini mengakibatkan siswa kurang termotivasi dalam belajar dan cepat merasa bosan. Siswa tidak fokus dalam pembelajaran dan lebih memilih mengobrol dengan temannya. Selain itu, siswa juga sering keluar masuk kelas selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga tidak semua tujuan pembelajaran dapat tercapai, dan berdampak terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar dapat dilihat dari nilai rata-rata UAS siswa Kelas VII SMPN 24 Padang Tahun Pelajaran 2013/2014 yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 71,0. Rata-rata nilai UAS siswa dapat dilihat pada Tabel 1 di halaman berikut ini.

Tabel 1. Nilai Rata-rata Ujian Akhir Semester Siswa Kelas VII SMPN 24 Padang Tahun Pelajaran 2014/2015

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	% Ketuntasan	
				Tuntas	Tidak tuntas
1.	VII A	35	63,75	22,86%	77,14%
2.	VII B	35	55,07	2,86%	97,14%
3.	VII C	36	51,52	2,78%	97,22%
4.	VII D	34	56,83	20,59%	79,41%
5.	VII E	36	53,95	2,78%	97,22%
6.	VII F	35	48,28	2,86%	97,14%
7.	VII G	35	53,00	0%	100%
8.	VII H	33	47,80	0%	100%

Sumber: Guru SMPN 24 Padang

IPA khususnya biologi terdiri dari materi yang cukup kompleks dan juga berupa konsep-konsep. Salah satu materi yang memuat cukup banyak konsep adalah sistem organisasi kehidupan. Sistem organisasi kehidupan merupakan salah satu materi pokok untuk siswa kelas VII SMP. Berdasarkan angket yang diisi oleh 35 orang siswa, diperoleh hasil bahwa 60% siswa menyatakan sistem organisasi kehidupan merupakan materi yang sulit dipahami oleh siswa. Materi ini terdiri dari kajian objek-objek yang sukar diamati secara langsung, misalnya sel. Sel berukuran sangat kecil dan strukturnya sangat kompleks dan tidak dapat diamati secara langsung dengan kasat mata. Oleh karena itu, diperlukan media yang sesuai dan menarik untuk menunjang proses pembelajaran agar siswa dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik dan kurang bervariasi yaitu *Slide Power Point* dan charta saja. Media yang digunakan guru banyak berupa teks dan minim gambar. Media yang menarik menurut siswa adalah media yang dilengkapi dengan gambar, animasi, video, dan suara. Media

yang dapat menggabungkan teks, video, suara, dan animasi dalam satu tampilan disebut dengan multimedia. Multimedia akan menjadi lebih menarik dan efektif digunakan jika ada interaksi antara siswa (*user*) dengan media yang digunakan. Multimedia yang memungkinkan adanya interaksi antar *user* dengan media disebut juga dengan multimedia interaktif.

Berdasarkan wawancara dengan salah seorang guru IPA yaitu ibu Suryati, M. Pd. pada tanggal 12 Maret 2015 di SMPN 24 Padang, diketahui bahwa guru belum pernah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran. Padahal sekolah tersebut telah menyediakan fasilitas berupa *projector*, laptop guru, laboratorium komputer, dan sebagian siswa juga telah memiliki laptop. Namun, fasilitas sekolah tersebut kurang dapat digunakan dengan baik. Guru jarang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran, karena guru kurang terampil dalam membuat dan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif serta terbatasnya waktu yang dimiliki guru dalam membuatnya. Berdasarkan hasil analisis angket dapat diketahui bahwa 94,28 % siswa menginginkan belajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Biasanya siswa belajar hanya dengan menggunakan buku teks, melihat *slide Power Point* dan charta yang ditampilkan guru saja.

Multimedia pembelajaran interaktif dapat dibuat dengan menggunakan beberapa aplikasi, salah satunya adalah *Courselab 2.4*.

Munif (2013) menyatakan, bahwa:

“*Courselab 2.4* merupakan perangkat lunak untuk menyusun bahan ajar multimedia untuk *e-learning* yang *powerful*, lengkap, dan mudah digunakan. *Courselab 2.4* dapat menghasilkan bahan ajar yang interaktif, berkualitas tinggi, dan dapat dipublikasikan melalui Internet, *Learning Management System* (LMS), serta CD-ROM. Selain itu, gambar, animasi, audio, video, serta soal interaktif dapat ditambahkan pada *Courselab*”.

Oleh sebab itu, media pembelajaran ini sangat cocok diterapkan untuk materi sistem organisasi kehidupan yang objeknya sukar atau sulit dilihat secara langsung.

Keunggulan lainnya dari aplikasi *Courselab 2.4* ini adalah murah dan mudah didapatkan, yaitu dengan cara mengunduhnya secara gratis di internet. Proses pembuatan multimedia interaktif dengan menggunakan *software* ini juga tidak sulit. Pengoperasiannya juga sangat mudah. Hal ini diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta memudahkan siswa belajar mandiri di rumah. Selain itu, media ini dapat juga mengatasi keterbatasan penyampaian materi secara tatap muka. Siswa dapat dengan mudah mengakses materi yang ada, karena disajikan dalam bentuk elektronik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Sumardiono (2013), bahwa implementasi perangkat lunak *CourseLab 2.4* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang elektronika analog di SMK Negeri 1 Cimahi menghasilkan rata-rata perolehan nilai *pretest* siswa adalah 47,97 dan rata-rata perolehan nilai *posttest* siswa adalah 73,13. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *software CourseLab 2.4* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal-hal tersebut, peneliti mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Courselab 2.4* tentang materi sistem organisasi kehidupan untuk siswa SMP.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Proses pembelajaran IPA di SMP 24 Padang kurang efektif
2. Media yang digunakan oleh guru IPA di SMP 24 Padang khususnya Biologi kurang bervariasi dan kurang menarik.
3. Motivasi belajar siswa SMP 24 Padang rendah.
4. Hasil belajar siswa SMP 24 Padang rendah.
5. Materi sistem organisasi kehidupan merupakan materi yang sulit dipahami siswa.
6. Belum tersedianya media pembelajaran interaktif menggunakan *Courselab 2.4* tentang materi sistem organisasi kehidupan untuk siswa SMP yang valid dan praktis.

C. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah pada belum tersedianya multimedia interaktif menggunakan *Courselab 2.4* tentang materi sistem organisasi kehidupan untuk siswa SMP yang valid dan praktis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dirumuskan, dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti, yaitu bagaimana

proses menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Courselab 2.4* tentang materi sistem organisasi kehidupan untuk siswa SMP yang valid dan praktis?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Courselab 2.4* tentang materi sistem organisasi kehidupan untuk siswa SMP yang valid dan praktis.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam hal-hal berikut:

1. Bagi siswa, sebagai penunjang pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Bagi guru, dapat menggunakan media ini dalam pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.
3. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan penelitian selanjutnya.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Multimedia pembelajaran interaktif dibuat dengan menggunakan *software Courselab 2.4*, *Audacity* (program pengolah audio), *Macromedia Fireworks* dan *Paint* (program pengolah gambar dan memanipulasi objek yang telah ada).
2. Tampilan multimedia pembelajaran interaktif ini berupa *slide*.

3. Multimedia pembelajaran interaktif ini disajikan dengan desain *background* yang didominasi oleh warna biru dan pink.
4. Multimedia pembelajaran interaktif ini menggunakan font *Comic sans*, *Calibri*, dan *Aharoni* dengan ukuran yang bervariasi.
5. Multimedia pembelajaran interaktif ini terdiri dari tiga buah tombol navigasi, yaitu tombol *home*, tombol *previous*, dan tombol *next*. Selain itu, multimedia pembelajaran interaktif ini juga dilengkapi dengan tombol interaktif dengan jumlah yang berbeda tiap *slide*.
6. Multimedia pembelajaran interaktif ini dilengkapi gambar-gambar yang menarik dan jelas yang sesuai dengan materi sistem organisasi kehidupan.
7. Multimedia pembelajaran interaktif ini terdapat animasi tentang macam-macam jaringan otot serta organ lambung pada hewan dan manusia.
8. Multimedia pembelajaran interaktif dilengkapi dengan video tentang sistem pencernaan, sistem peredaran darah, dan sistem pernapasan.
9. Multimedia pembelajaran interaktif dilengkapi dengan keterangan fungsi masing-masing tombol, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi.
10. Multimedia interaktif ini dilengkapi dengan 2 evaluasi. Masing-masing evaluasi terdiri dari 10 butir soal. Soal evaluasi ini berupa pilihan ganda dan bersifat interaktif, apabila jawaban siswa benar maka akan muncul kalimat interaktif ”*yeahh, selamat jawaban Anda benar, skor Anda 10 😊*” sedangkan apabila jawaban siswa salah maka akan muncul kalimat interaktif “*upss, maaf jawaban Anda salah, skor Anda 0 😞*”.

11. Multimedia interaktif ini dilengkapi dengan suara narator dan musik instrumen dari *Depapepe*.
12. Multimedia pembelajaran interaktif ini disajikan secara *offline* yaitu dalam bentuk *compact disc* atau CD-ROM. Namun dapat juga diakses secara *online* melalui sambungan internet.

H. Definisi Operasional

1. Multimedia pembelajaran interaktif

Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini adalah multimedia interaktif yang dibuat menggunakan *courselab*. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan multimedia interaktif yang digunakan untuk proses pembelajaran yang terkait dengan sekolah dan bukan *games*.

2. *Courselab*

Courselab adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif pada penelitian ini, dengan tampilan berupa *slide*. Multimedia pembelajaran interaktif ini nantinya akan dikemas dalam bentuk *compact disc* yang dapat dioperasikan oleh guru maupun siswa dengan menggunakan komputer atau laptop.

3. Materi pokok sistem organisasi kehidupan

Materi pokok sistem organisasi kehidupan yang dikembangkan dalam produk ini merupakan materi pelajaran untuk siswa Kelas VII SMP. Materi ini dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku di SMP 24 Padang, yaitu KTSP. Pada KTSP, materi ini terdapat pada KD

6.3, terdiri dari beberapa sub materi pokok, yaitu sel, jaringan, organ, sistem organ, dan organisme.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Courselab 2.4* tentang materi sistem organisasi kehidupan untuk siswa SMP yang valid dan praktis. Nilai validitas multimedia pembelajaran interaktif adalah 89,24%. Nilai praktikalitas oleh guru adalah 92% dengan kriteria sangat praktis dan nilai praktikalitas oleh siswa adalah 88,84% dengan kriteria praktis.

B. Saran

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

1. Guru dan siswa dapat menggunakan multimedia pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran pada materi sistem organisasi kehidupan.
2. Peneliti lain dapat melakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Courselab 2.4*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Batubara, Nancy Christina. 2014. *Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Diajar Menggunakan Software Camtasia dan Software Courselab pada Materi Sistem Reproduksi Manusia di Kelas XI IPA SMA Negeri 3 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014[pdf]*, <http://UNIMED-Undergraduate-32170-1cover.pdf> (diakses 02 Maret 2015)
- Budiningsih, Asri. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Danim, Sudarwan. 2013. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmawan, Deni. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dyna, Chairatun. 2015. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berupa Flash dilengkapi Quizmaker pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan tumbuhan untuk Siswa SMP ”. *Skripsi*. Padang: UNP
- Ena. 2001. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran, <http://kucingair.com/kriteria-pemilihan-media-pembelajaran.html> (diakses 17 Desember 2015)
- Jayanti, Dewi. 2012. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis Power Point pada Materi Sistem Saraf untuk SMA Kelas XI”. *Skripsi*. Padang: UNP.
- Lufri. 2010. *Strategi Pembelajaran Biologi*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Munif, Abdul. 2013. Pembuatan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Menggunakan Authorings Tools Courselab, <http://www.vedcmalang.com/pppptboemlg/index.php/artikel-coba-2/teknologi-informasi/836-pembuatan-bahan-ajar-multimedia-interaktif-menggunakan-courselab> (diakses 02 maret 2015)
- Pramono, Gatot. 2007. *Aplikasi Component Display Theory dalam Multimedia dan Web Pembelajaran*. Jakarta: Pustekom Depdiknas.