

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF DENGAN TAMPILAN  
SLIDE POWER POINT DISERTAI GLOSARIUM PADA  
MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA  
UNTUK SISWA SMA KELAS XI IPA**

**SKRIPSI**

*Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



**DOMI YARTI  
NIM. 96877**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI  
JURUSAN BIOLOGI  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2013**

## 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 Media Interaktif dengan Tampilan *Slide Power Point* disertai Glosarium pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia untuk Siswa SMA Kelas XI IPA.

**Nama** : Domi Yarti

**NIM/TM** : 96877/2009

**Program Studi** : Pendidikan Biologi

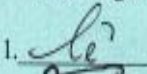
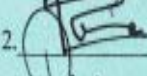
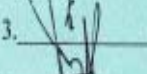
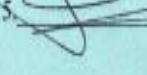
**Jurusan** : Biologi

**Fakultas** : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

**Institusi** : Universitas Negeri Padang

Padang, 22 Juli 2013

### Tim Penguji

|               | Nama                             | Tanda Tangan                                                                             |
|---------------|----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Ketua      | : Drs. Anizam Zein, M. Si.       | 1.  |
| 2. Sekretaris | : Dr. H. Azwir Anhar, M. Si.     | 2.  |
| 3. Anggota    | : Drs. H. Sudirman               | 3.  |
| 4. Anggota    | : Drs. Mades Fifendy, M. Biomed. | 4.  |
| 5. Anggota    | : Prof. Dr. H. Lufri, M.S.       | 5.  |

## ABSTRAK

**Pengembangan Media Interaktif Dengan Tampilan *Slide Power Point*  
Disertai Glosarium pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia  
untuk Siswa SMA Kelas XI IPA.  
Oleh: Domi Yarti, 2009 – 96877.**

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam menunjang pembelajaran. Pada proses pembelajaran biologi, media yang digunakan oleh guru biologi SMA Negeri 2 Pariaman berupa buku teks dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Sebagian guru telah ada menggunakan *power point*. Namun dilihat dari tampilan dan konstruksi *power point* yang disajikan masih sederhana, sehingga belum mampu membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar biologi. Hal ini dikarenakan kurangnya ketersediaan waktu bagi guru untuk pembuatan media *power point* serta keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi yang tersedia pada *microsoft power point* masih terbatas. Pada dasarnya materi biologi banyak terdapat istilah-istilah sehingga siswa sulit untuk memahaminya. Untuk itu penulis menjabarkan dan menterjemahkan istilah tersebut dalam sebuah glosarium. Penambahan glosarium dalam media interaktif dapat memudahkan siswa dalam menemukan penjelasan dari istilah atau konsep yang berkaitan dengan materi. Berdasarkan hal tersebut, telah dilakukan penelitian dengan tujuan menghasilkan media interaktif dengan tampilan *slide power point* disertai glosarium pada materi sistem peredaran darah yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model 4-D yang dibatasi menjadi 3 tahapan yaitu tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan). Subjek uji coba penelitian ini adalah 2 orang guru dan 30 orang siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Pariaman. Data penelitian ini adalah data primer yang diperoleh dari validator, guru, dan siswa berupa data validitas dan data praktikalitas. Data dianalisis dengan analisis deskriptif berupa persentase.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal yaitu: Pertama, dihasilkan media interaktif tampilan *slide power point* disertai glosarium pada materi sistem peredaran darah untuk SMA yang valid dengan nilai 86,66%, dari aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan. Kedua, dihasilkan media interaktif tampilan *slide power point* disertai glosarium pada materi sistem peredaran darah untuk SMA yang praktis oleh guru dengan nilai 86,72% dan praktis oleh siswa dengan nilai 85,40%, dari segi kemudahan dalam penggunaan, pemahaman konsep dan materi, minat siswa, efisiensi waktu, dan evaluasi.

## KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**pengembangan media interaktif dengan tampilan *slide power point* disertai glosarium pada materi sistem peredaran darah manusia untuk siswa SMA kelas XI IPA**” ini dengan baik.

Banyak pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Anizam Zein, M.Si., pembimbing I dan pembimbing akademis yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Muhyiatul Fadilah, S.Si., M.Pd., pembimbing II yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. H. Sudirman, Drs. Mades Fifendy, M. Biomed., Prof. Dr. H. Lufri, M.S., dan Dr. Azwir Anhar, M. Si., tim dosen penguji.
4. Bapak Drs. H. Sudirman, Drs. Mades Fifendy, M. Biomed., Prof. Dr. H. Lufri, M.S., Ibu Yusnizar, Ibu Netriawati, S.Pd., validator media penelitian ini yang telah memberikan saran untuk perbaikan produk.
5. Ketua Jurusan, Sekretaris Jurusan, Ketua Program studi Pendidikan Biologi dan Biologi FMIPA Universitas Negeri Padang.

6. Bapak/Ibu staf pengajar, karyawan/karyawati dan laboran Jurusan Biologi Universitas Negeri Padang.
7. Kepala Sekolah, wakil kepala sekolah dan Bapak/Ibu guru SMA Negeri 2 Pariaman
8. Siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Pariaman sebagai subjek uji coba dalam penelitian ini.
9. Orang tua dan keluarga yang selalu mendo'akan dan memotivasi saya untuk menyelesaikan pendidikan ini
10. Rekan-rekan mahasiswa dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah dan diridhoi Allah SWT.

Penulis telah berupaya maksimal untuk menyusun skripsi ini dengan sebaik-baiknya, namun jika masih terdapat kekurangan yang luput dari koreksi, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat kita semua.

Padang, Juli 2013

Penulis

## DAFTAR ISI

|                                      | Halaman |
|--------------------------------------|---------|
| ABSTRAK .....                        | i       |
| KATA PENGANTAR .....                 | ii      |
| DAFTAR ISI .....                     | iv      |
| DAFTAR TABEL .....                   | vi      |
| DAFTAR GAMBAR .....                  | vii     |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                | viii    |
| BAB I. PENDAHULUAN .....             | 1       |
| A. Latar Belakang Masalah .....      | 1       |
| B. Identifikasi Masalah .....        | 6       |
| C. Batasan Masalah .....             | 6       |
| D. Rumusan Masalah .....             | 6       |
| E. Tujuan Penelitian .....           | 7       |
| F. Manfaat Penelitian .....          | 7       |
| G. Defenisi Operasional .....        | 7       |
| H. Spesifikasi Produk .....          | 8       |
| BAB II. TINJAUAN PUSTAKA .....       | 10      |
| I. Kajian Teori .....                | 10      |
| J. Kerangka Konseptual .....         | 29      |
| BAB III. METODE PENELITIAN .....     | 30      |
| A. Jenis Penelitian .....            | 30      |
| B. Waktu dan Tempat Penelitian ..... | 30      |

|                                              |    |
|----------------------------------------------|----|
| C. Subjek Penelitian.....                    | 30 |
| D. Jenis Data Penelitian.....                | 31 |
| E. Prosedur Penelitian.....                  | 31 |
| BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 43 |
| F. Hasil Penelitian.....                     | 43 |
| G. PEMBAHASAN.....                           | 59 |
| BAB V. PENUTUP.....                          | 68 |
| H. Kesimpulan .....                          | 68 |
| B.. Saran.....                               | 68 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                         | 69 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                                                                                            | Halaman |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Daftar Nama Validator Media Interaktif dengan Tampilan<br><i>Slide Power Point</i> disertai Glosarium.....                              | 36      |
| 2. Daftar Nama Guru yang Mengisi Angket Praktikalitas Media<br>Interaktif dengan Tampilan <i>Slide Power Point</i> disertai Glosarium..... | 36      |
| 3. Hasil Validitas Media Interaktif dengan Tampilan<br><i>Slide Power Point</i> disertai Glosarium.....                                    | 55      |
| 4. Saran Validator terhadap Media Interaktif dengan Tampilan<br><i>Slide Power Point</i> disertai Glosarium .....                          | 56      |
| 5. Hasil Analisis Praktikalitas Media Interaktif dengan Tampilan<br><i>Slide Power Point</i> disertai Glosarium oleh Guru.....             | 57      |
| 6. Hasil Analisis Praktikalitas Media Interaktif dengan Tampilan<br><i>Slide Power Point</i> disertai Glosarium oleh Siswa.....            | 58      |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                   | Halaman |
|-------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Peta konsep materi sistem peredaran darah pada manusia.....    | 22      |
| 2. Bagan kerangka konseptual.....                                 | 29      |
| 3. Langkah-langkah penelitian pengembangan media interaktif ..... | 38      |
| 4. Tombol navigasi pada media interaktif.....                     | 48      |
| 5. Tampilan <i>slide opening</i> media interaktif.....            | 48      |
| 6. Tampilan <i>slide home</i> pada media interaktif .....         | 49      |
| 7. Tampilan <i>slide</i> kompetensi .....                         | 50      |
| 8. Tampilan menu awal materi.....                                 | 51      |
| 10. Tampilan salah satu video .....                               | 51      |
| 11. Tampilan salah <i>slide</i> glosarium.....                    | 52      |
| 12. Tampilan <i>slide</i> petunjuk latihan .....                  | 53      |
| 13. Tampilan salah satu <i>slide</i> latihan .....                | 53      |
| 14. Tampilan <i>slide</i> biodata penyusun.....                   | 54      |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                                                                                         | Halaman |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| <hr/>                                                                                                                                   |         |
| <b>_Toc366302518</b>                                                                                                                    |         |
| 1. Kisi-kisi Angket Uji Validitas Media Interaktif dengan Tampilan<br><i>Slide Power Point</i> disertai Glosarium.....                  | 71      |
| 2. Angket Uji Validitas Media Interaktif dengan Tampilan <i>Slide</i><br><i>Power Point</i> disertai Glosarium oleh Dosen.....          | 72      |
| 3. Hasil Uji Validitas Media Interaktif dengan Tampilan <i>Slide Power</i><br><i>Point</i> disertai Glosarium oleh Dosen.....           | 75      |
| 4. Angket Uji Validitas Media Interaktif dengan Tampilan <i>Slide</i><br><i>Power Point</i> disertai Glosarium oleh guru.....           | 82      |
| 5. Hasil Uji Validitas Media Interaktif dengan Tampilan <i>Slide Power</i><br><i>Point</i> disertai Glosarium oleh guru .....           | 85      |
| 6. Analisis Hasil Uji Validitas Media Interaktif dengan Tampilan <i>Slide Power</i><br><i>Point</i> disertai Glosarium .....            | 90      |
| 7. Kisi-kisi angket Uji Praktikalitas Media Interaktif dengan<br>Tampilan <i>Slide Power Poin</i> disertai Glosarium oleh Praktisi..... | 92      |
| 8. Angket Uji Praktikalitas Media Interaktif dengan Tampilan <i>Slide</i><br><i>PowerPoin</i> disertai Glosarium oleh Guru.....         | 93      |
| 9. Hasil Uji Praktikalitas Media Interaktif dengan Tampilan <i>Slide</i><br><i>Power Point</i> disertai Glosarium oleh Guru.....        | 96      |
| 10. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media Interaktif dengan Tampilan<br><i>Slide Power Poin</i> disertai Glosarium oleh Guru. ....     | 101     |
| 11. Angket Uji Praktikalitas Media Interaktif dengan Tampilan <i>Slide</i><br><i>Power Poin</i> disertai Glosarium oleh Siswa.....      | 103     |
| 12. Hasil Uji Praktikalitas Media Interaktif dengan Tampilan<br><i>Slide Power Poin</i> disertai Glosarium oleh Siswa.....              | 106     |

|                                                                                                                                   |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 13. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media Interaktif dengan Tampilan <i>Slide Power Poin</i> disertai Glosarium oleh Siswa ..... | 115 |
| 14. Surat Izin Penelitian dari FMIPA UNP.....                                                                                     | 118 |
| 15. Surat Izin Penelitian dari Kesbangpol Kota Pariaman.....                                                                      | 119 |
| 16. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Pariaman.....                                                                | 120 |
| 17. Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian dari SMAN 2<br>Pariaman .....                                                  | 121 |
| 18. Dokumentasi Penelitian .....                                                                                                  | 122 |
| 19. <i>Storyboard</i> Media Interaktif dengan Tampilan <i>Slide Power Point</i><br>disertai glosarium.....                        | 124 |

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan sebagai salah satu kebutuhan yang penting dalam kehidupan manusia dan turut mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Sesuai dengan prinsip KTSP yaitu tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga teknologi pada gilirannya juga membawa kemajuan dalam bidang pendidikan yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Menurut Muhaimin dalam Riyanto (2010: 131) “pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa untuk belajar”. Guru tidak hanya sekedar menyampaikan ilmu pengetahuan (*transfer of knowledge*) melainkan juga sebagai pembimbing supaya siswa tahu dan terampil dalam mendapatkan ilmu (*learning to how learn*). Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran dalam berbagai bentuk, baik media cetak maupun elektronik.

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi antara guru dan siswa. Menurut Sadiman (2009: 7) ”media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar”. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memperkuat daya ingat siswa terhadap materi, dari pada hanya mendengar penjelasan guru. Hal ini, dipertegas oleh Ebbinghaus dalam Arsyad (2009: 8) bahwa ”materi pelajaran dalam ingatan

siswa yang disampaikan menggunakan media yang tepat, dapat bertahan lama karena media mempunyai stimulus yang kuat”.

Setiap siswa memiliki daya serap yang berbeda-beda sesuai dengan kebiasaan dan pola belajar mereka. Hal ini juga dipengaruhi oleh cara guru dalam memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan keunikan dan karakteristik masing-masing individu. Meskipun anak memiliki keragaman karakteristik, mereka juga memiliki kesamaan diantaranya, sikap ingin tahu (*curiosity*), sikap kreatif (*creativity*), sikap sebagai pelajar aktif (*active learner*), dan sikap seorang pengambil keputusan (*decision maker*). sejalan dengan hal ini, Muslich (2007: 64) menyatakan bahwa, pengalaman belajar yang didapatkan dari yang kita baca 10%, 20% dari apa yang kita dengar, 30% dari apa yang kita lihat, 50% dari apa yang kita lihat dan dengar, 75% dari apa yang kita praktikkan, dan 90% dari apa yang kita tularkan pada orang lain melalui ucapan dan perbuatan sendiri.

Terkait dengan penyediaan pengalaman belajar yang relevan dengan karakteristik siswa, maka dibutuhkan media bervariasi seperti penggunaan media interaktif. Interaktif yaitu para pengguna (siswa) dapat memilih informasi yang diinginkan dengan cara mengklik pada tombol yang telah disediakan menggunakan *mouse* komputer. Segala keputusan yang diinginkan ada di tangan pengguna (siswa) sehingga tingkat kecepatan penggunaan media dapat disesuaikan dengan kemampuan belajar mereka sendiri. Dengan demikian, media interaktif adalah media yang bersifat aktif sehingga terjadi hubungan dua arah antara media dan pengguna (siswa).

Media interaktif dirancang menggunakan aplikasi komputer yang terdiri dari beberapa unsur seperti teks, audio, video, animasi dan grafik, agar siswa dapat belajar mandiri, aktif, dan terkendali. Dengan demikian, penggunaan media interaktif siswa dapat menyerap informasi hingga 90% karena siswa dapat melihat, mendengar, memahami, dan melakukan dari informasi yang diberikan. Saat ini berbagai program aplikasi berbasis media interaktif telah banyak tersedia seperti *Microsof power point*, *Macromedia flash*, *Camtasia recorder*, *Ulead*, *Pinnacle*, *Goldwave*, dan lain-lain. Namun masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi penulis selama melaksanakan kegiatan Program Pengalaman Lapangan Kependidikan (PPL-K) di SMA Negeri 2 Pariaman pada semester 1 tahun pelajaran 2012/2013, didapatkan informasi bahwa pembelajaran cenderung didominasi oleh guru (*teacher centered learning*) yang bersifat satu arah. Akibatnya siswa kurang aktif dan cenderung merasa bosan. Terkait dengan media yang digunakan dalam proses pembelajaran biologi, disamping buku teks dan Lembar Kerja Siswa (LKS), guru telah ada menggunakan *power point*. Namun dilihat dari tampilan dan konstruksi *power point* yang disajikan masih sederhana, banyak berisi uraian materi atau narasi, sedikit gambar belum memuat suara, video, animasi, serta pilihan *background* yang kurang sesuai. Sehingga belum mampu membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar biologi. Sejalan dengan itu, dari hasil wawancara penulis dengan salah seorang guru biologi SMA Negeri 2 Pariaman yaitu Ibu Netriawati, S.Pd pada tanggal 23 Oktober 2012 terungkap bahwa, upaya guru dalam mengatasi kelemahan-

kelemahan pada pembuatan *power point* masih sedikit, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu, kurangnya ketersediaan waktu bagi guru untuk pembuatan *power point* serta keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi yang tersedia pada *power point* masih terbatas.

Dilihat dari kekurangan media *power point* yang ada, maka perlu dikembangkan media interaktif tampilan *slide power point*. *Microsoft Power Point* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft* di dalam paket aplikasi *Microsoft Office*. Menurut Sry (2009) penggunaan program *power point* memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) Penyajian menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar dan foto.
- 2) lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji
- 3) pesan informasi audio visual mudah dipahami
- 4) tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan
- 5) dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dapat dipakai berulang-ulang serta dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD / Disket / Flashdisk), sehingga praktis untuk dibawa ke mana-mana.

Dari pendapat tersebut, jelas bahwa *power point* memiliki lebih dari satu orientasi daya tarik sehingga dapat mengakomodasi kecerdasan jamak siswa sesuai dengan modalitas belajarnya.

Pada dasarnya materi biologi berisi fakta, konsep, prinsip, dan prosedur. Diantara konsep-konsep tersebut terdapat konsep yang bersifat abstrak dan sulit dipahami. Salah satu materi pokok dalam biologi yang dianggap sulit adalah sistem peredaran darah pada manusia. Materi ini terkait dengan organ-organ, saluran, fungsi serta proses peredaran darah yang berlangsung dalam tubuh manusia. Disamping itu, pada sistem peredaran darah manusia banyak terdapat

istilah, sehingga siswa sulit untuk memahaminya. Untuk itu penulis menjabarkan dan menterjemahkan istilah tersebut dalam sebuah glosarium.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, "glosarium adalah suatu daftar alfabetis istilah dalam suatu ranah pengetahuan tertentu yang dilengkapi dengan definisi untuk istilah tersebut". Pembuatan glosarium bertujuan untuk mempermudah siswa dalam menemukan penjelasan tentang istilah-istilah sukar, penting atau khusus yang berhubungan atau yang terdapat pada suatu materi pelajaran. Sesuai dengan yang dikemukakan Herianti (2008: 16) "menyusun atau mengurut sesuatu hal secara teratur dapat meningkatkan kinerja otak untuk mengakses informasi secara acak".

Penelitian mengenai media interaktif telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya Jayanti (2012) tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis *power point* tentang materi sistem sara f pada manusia dengan kriteria sangat valid dan praktis. Dilihat dari penayangan *slide power point* memerlukan waktu yang relatif lama karena memuat banyak *slide*. Sehingga penulis mengatasi masalah ini dengan mempublis *power point* ke dalam bentuk *Flash* menggunakan program *I spring Free*. Sejauh pengamatan penulis, media interaktif tampilan *slide power point* disertai glosarium pada materi sistem peredaran darah manusia belum ada dikembangkan di jurusan Biologi FMIPA UNP

Berdasarkan uraian diatas, penulis telah melakukan penelitian tentang pengembangan media interaktif dengan tampilan *slide power point* disertai glosarium pada materi sistem peredaran darah manusia untuk siswa SMA kelas XI IPA.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut ini

1. Pembelajaran biologi cenderung didominasi oleh guru yang bersifat satu arah
2. Media *power point* yang digunakan masih sederhana sehingga belum mampu menarik dan memotivasi siswa belajar biologi
3. Belum tersedianya media interaktif dengan tampilan *slide power point* disertai glosarium yang valid dan praktis untuk proses pembelajaran biologi di SMA Negeri 2 Pariaman.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah belum tersedianya media interaktif dengan tampilan *slide power point* disertai glosarium yang valid dan praktis pada materi sistem peredaran darah manusia untuk siswa SMA kelas XI IPA.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah maka rumusan masalah penelitian ini adalah

1. Bagaimanakah mengembangkan media interaktif dengan tampilan *slide power point* pada materi sistem peredaran darah manusia untuk siswa SMA kelas XI IPA yang valid dan praktis?
2. Bagaimanakah validitas dan praktikalitas media interaktif dengan tampilan *slide power point* disertai glosarium yang dikembangkan pada materi sistem peredaran manusia untuk siswa SMA kelas XI IPA ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah

1. Menghasilkan media interaktif dengan tampilan *slide power point* disertai glosarium yang dikembangkan pada materi sistem peredaran manusia untuk siswa SMA kelas XI IPA yang valid dan praktis.
2. Mengetahui validitas dan praktikalitas media interaktif dengan tampilan *slide power point* disertai glosarium yang dikembangkan pada materi sistem peredaran darah manusia untuk siswa SMA kelas XI IPA.

### **F. Manfaat Penelitian**

Dihasilkannya media interaktif dengan tampilan *slide power point* disertai glosarium diharapkan:

1. Siswa, sebagai sumber belajar yang bisa meningkatkan motivasi dan pemahaman dalam belajar biologi.
2. Guru biologi, sebagai sumbangan dalam memvariasikan bahan ajar
3. Kepala Sekolah, sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran
4. Penulis, sebagai pengalaman dalam rangka pengembangan diri dalam bidang penelitian, persiapan sebelum menjadi calon pendidik dan persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan di jurusan biologi FMIPA UNP.

### **G. Defenisi Operasional**

Media interaktif dengan tampilan *slide power point* disertai glosarium adalah salah satu media pembelajaran yang dirancang menggunakan komputer dari aplikasi *microsoft power point*. Media ini terdiri dari beberapa unsur seperti teks, gambar, video, dan animasi yang bersifat interaktif sehingga terjadi

komunikasi dua arah antara media dengan pengguna dalam bentuk stimulus dan respon. Glosarium adalah kumpulan istilah yang diterjemahkan/didefinisikan ke dalam bahasa Indonesia yang tersusun sesuai abjad, bertujuan untuk mempermudah siswa dalam menemukan penjelasan tentang istilah-istilah sukar, penting atau khusus yang berhubungan atau yang terdapat pada suatu materi pelajaran.

#### **H. Spesifikasi Produk**

Penelitian ini diharapkan menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media interaktif dengan tampilan *slide power point* disertai glosarium sebagai media pembelajaran dengan karakteristik sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media interaktif tampilan *slide power point* disertai glosarium, yang dipublikasikan ke dalam bentuk *Flash* pada materi sistem peredaran darah manusia untuk siswa SMA kelas XI IPA. Media interaktif ini dapat digunakan sebagai media presentasi oleh guru saat menjelaskan materi sistem peredaran darah dengan jumlah pertemuan 3x pertemuan (6 x 45 menit). Selain itu, media interaktif dapat digunakan siswa secara mandiri di sekolah maupun di rumah.
2. Pada media interaktif ini terdapat 5 menu utama, yaitu kompetensi, materi, glosarium, evaluasi, dan biodata penulis. Pada kompetensi terdiri atas SK, KD, dan indikator. Materi terdiri atas 4 materi pokok, yaitu darah, alat peredaran darah, proses peredaran darah, dan gangguan atau penyakit pada sistem peredaran darah. Pada materi terdapat beberapa istilah atau konsep yang diberi warna merah, jika istilah atau konsep tersebut diklik maka akan masuk

ke halaman glosarium yang menjelaskan arti dari istilah tersebut. Glosarium berisi definisi dari istilah-istilah atau konsep yang ada pada materi, disusun sesuai abjad. Evaluasi berisi soal-soal untuk menguji pemahaman siswa, yang terdiri atas 10 butir soal dengan jenis soal objektif. Biodata penulis berisi nama, tempat/ tanggal lahir, motto hidup, alamat email, dan ucapan terima kasih untuk validator, narator, serta penyumbang ide.

3. Tampilan media interaktif ini, menggunakan *background* hijau muda dan warna tulisan biru tua, karena untuk kombinasi latar belakang terang maka latar depan seperti teks atau gambar berwarna gelap. Jenis tulisan yang digunakan yaitu *font* "creeper" ukuran 20 untuk judul dan jenis *font* "abccissa" ukuran 24 untuk kalimat penjelas.
4. Media interaktif dilengkapi video, suara, dan musik instrumen. Dalam media ini disajikan 2 buah video tentang materi darah dan proses peredaran darah dengan durasi masing-masing video yaitu 5 menit 7 detik dan 2 menit 57 detik. Suara dari narator mengarahkan siswa dalam penggunaan media interaktif, dan musik instrumen, Menurut Campbell (2006: 147) "musik memiliki kemampuan untuk memfokuskan perhatian murid untuk meningkatkan level energi fisik, serta dapat menciptakan suasana positif yang akan membantu mereka untuk fokus pada pelajaran". Musik instrumen yang digunakan dalam media interaktif ini yaitu, *Dreamer, your song, the final countdown*, dan *start one*.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Telah dihasilkan media pembelajaran berupa media interaktif tampilan *slide power point* disertai glosarium pada materi sistem peredaran darah manusia yang valid dan praktis untuk pembelajaran biologi di SMA kelas XI IPA
2. Media interaktif tampilan *slide power point* disertai glosarium yang dihasilkan mempunyai nilai validitas 86.66% dengan kriteria valid. Dan nilai praktikalitas yang dilakukan oleh guru dan siswa adalah 86.72% dan 85.40% dengan kriteria praktis.

#### **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Pelaksanaan uji praktikalitas hendaknya dilakukan pada sekolah yang memiliki fasilitas laboratorium komputer yang lengkap untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat.
2. Guru dapat menjadikan media interaktif tampilan *slide power point* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada materi sistem peredaran darah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Depdiknas
- \_\_\_\_\_. 2010. "Kamus". *Online*. <http://ms.wikipedia.org/wiki/Kamus>. Diakses tanggal 17 Februari 2013.
- Ali, Muhammad. 2008. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media pembelajaran*. Jakarta; Raja Grafindo Persada.
- Budiningsih, Asri. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Danim, Sudarwan. 2008. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2005. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta; Rineka Cipta
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Gulo, w. 2005. *Strategi Belajar-Mengajar* 69 arta:Grasindo.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algasindo.
- Harianti, Deasy. 2008. *Metode Jitu Meningkatkan Daya Ingat*. Jakarta: PT Tangga Pustaka.
- Ivanlanin. (2008). "Glosarium"  
*Online*. <http://ivanlanin.wordpress.com/tag/glosarium/>. Diakses tanggal 10 Desember 2012.
- Muhamad Ali. 2009. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik". *Jurnal Edukasi Elektro*. 5(I). Hlm. 11-18.
- Muslich, Masnur. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dasar Pemahaman dan Pengembangan*. Jakarta: Bumi Aksara.