

**IMPLEMENTASI PROGRAM PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF IPA TERPADU MATA PELAJARAN
BIOLOGI DI KELAS VIII SMPN 34 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP*



**OLEH:
YULISA FITRI
NIM. 11740/2009**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

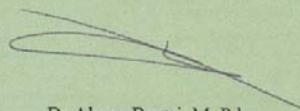
PERSETUJUAN SKRIPSI
IMPLEMENTASI PROGRAM PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF IPA TERPADU MATA PELAJARAN
BIOLOGI DI KELAS VIII SMPN 34 PADANG

Nama : Yulisa Fitri
NIM/TM : 11740/2009
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2014

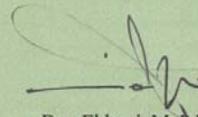
Disetujui Oleh

Pembimbing I,



Dr. Alwen Bentri, M. Pd
NIP. 19610722 198602 1 002

Pembimbing II,



Dra. Eldarni, M. Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

PENGESAHAN

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

Judul : **Implementasi Program Pembelajaran Menggunakan
Multimedia Interaktif IPA Terpadu Mata Pelajaran
Biologi di Kelas VIII SMPN 34 Padang**

Nama : Yulisa Fitri

NIM/TM : 11740/2009

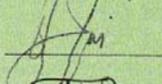
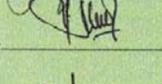
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2014

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Alwen Bentrì, M. Pd NIP. 19610722 198602 1 002	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Eldarni, M. Pd NIP. 19610116 198703 2 001	2. 
3. Anggota	: Drs. Syafril, M. Pd NIP. 19600414 198403 1 004	3. 
4. Anggota	: Dra. Fetri Yeni J., M. Pd NIP. 19611011 198602 2 001	4. 
5. Anggota	: Nofri Hendri, S.Pd NIP. 19781129 200312 1 001	5. 

Abstrak

Yulisa Fitri (2009) : Implementasi Program Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif IPA Terpadu Pada Mata Pelajaran Biologi Di Kelas VIII SMPN 34 Padang

Kecenderungan perubahan dan inovasi dalam dunia pendidikan mempermudah guru mencari media dan sumber belajar salah satunya dengan menggunakan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi program pembelajaran menggunakan multimedia interaktif IPA terpadu pada mata pelajaran biologi di kelas VIII SMPN 34 Padang. Implementasi program pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada mata pelajaran biologi kelas VIII SMPN 34 Padang sudah baik tetapi masih belum maksimal karena terbatasnya multimedia interaktif dan guru hanya menggunakannya saat materi aplikatif saja. Tidak semua materi dapat diajarkan dengan menggunakan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran IPA terpadu pada mata pelajaran biologi di kelas VIII SMPN 34 Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif berbentuk deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII di SMPN 34 Padang yang berjumlah 224 orang. Teknik penarikan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik random sampling, yaitu kelas VIII sebanyak 69 orang siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini observasi langsung, dengan alat pengumpul data yaitu lembar pedoman observasi dan kuesioner. Teknik analisis data dengan menggunakan rumus presentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi multimedia interaktif di SMPN 34 Padang, sudah terlaksana cukup baik. Sarana dan prasarana sudah memadai, tetapi tidak semua materi menggunakan multimedia interaktif karena tidak semua materi cocok menggunakan media ini. Guru hanya dapat menggunakan multimedia interaktif pada materi yang bersifat aplikatif saja. Dengan menggunakan multimedia interaktif siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan, karena di dalam multimedia interaktif tidak hanya berupa penyampaian materi saja akan tetapi terdapat latihan, penjelasan, video, dan audio, yang membuat pembelajaran lebih bervariasi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Implementasi Program Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif IPA Terpadu Mata Pelajaran Biologi Di Kelas SMPN 34 Padang”**

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Alwen Bentri, M.Pd selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Eldarni, M. Pd selaku Sekretaris Jurusan dan Pembimbing II yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Zelhendri Zen, M. Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasan selama perkuliahan.
5. Ibu kepala sekolah dan Bapak/Ibu majelis guru SMP Negeri 34 Padang

6. Ibunda, Ayahanda, dan adik tercinta yang telah sabar dan penuh perjuangan serta selalu memberikan semangat yang besar bagi penulis.
7. Sahabat dan teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang senasib dan seperjuangan dengan penulis.
8. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kesempurnaan, tetapi penulis berharap semoga bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukannya. Akhir kata penulis mohon maaf bila ada kekurangan dalam penyusunan skripsi ini dan kembalikan semuanya menghadap ridho Allah SWT.

Padang, Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Teknologi Pendidikan	10
B. Belajar dan Pembelajaran.....	13
C. Media Pembelajaran.....	19
D. Program Pembelajaran	38
E. <i>Compact Disc (CD)</i> Interaktif.....	39
F. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP	44
F. Kerangka Konseptual	55
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	57
B. Populasi dan Sampel	58
C. Jenis dan Sumber Data	61
D. Teknik Analisis Data.....	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	65
B. Pembahasan.....	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	84
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	88

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.....	53
2. Indikator dan Tujuan Pembelajaran.....	54
3. Konsep Materi.....	55
4. Populasi dan sampel siswa.....	61
5. Hasil Observasi Tentang Sarana Prasarana Labor biologi.....	66
6. Implementasi Multimedia Interaktif.....	67
7. Pengaruh Implementasi Multimedia Interaktif.....	70
8. Faktor Penunjang dan Penghambat Implementasi Multimedia Interaktif.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran.....	22
2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	26
3. Pola Pembelajaran	27
4. Sistem Kerja dalam Unit Komputer.....	36
5. Kerangka Konseptual Penelitian	56
6. Pembukaan Multimedia Interaktif.....	76
7. Menu Utama.....	76
8. Profil Multimedia Interaktif	76
9. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	77
10. Tujuan Pembelajaran.....	77
11. Pilihan Materi	77
12. Materi	78
13. Materi Bentuk Tulang	78
14. Video	78
15. Rangkuman	79
16. Latihan	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	
1. Kisi-Kisi Angket	88
2. Petunjuk Pengisian Angket	89
3. Analisis Data Uji Validitas	93
4. Distribusi Frekuensi data.....	95
5. Silabus	97
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	104
7. Materi	112
8. Foto Penelitian	126
9. Surat Penugasan	133
10. Surat Pengantar Penelitian	134
11. Surat Izin Dari Dinas.....	135
12. Surat Bukti Penelitian	136

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan unsur terpenting yang dapat meninggikan derajat seseorang. Menurut Syaiful (2010:22) “pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia” Artinya, semakin tinggi pendidikan seseorang, maka semakin banyak pula pengalaman dan ilmu yang diperolehnya. Proses pendidikan sudah tentu tak dapat dipisahkan dengan semua upaya yang harus dilakukan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas salah satunya dapat dilihat dari adanya peningkatan mutu pendidikan.

Perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang pesat. Tuntutan globalisasi ini cenderung akan mengacu kepada inovasi dan kreatifitas dalam dunia pendidikan untuk melakukan pembaharuan terhadap pendidikan dan pembelajaran. Dengan adanya inovasi yang akan muncul itu, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran, sedikit sekali orang yang membicarakan pemecahan masalah tentang proses belajar yang sesuai dengan tuntutan global pada saat ini.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengakibatkan perubahan pada masyarakat secara cepat dan membawa perkembangan masyarakat ketaraf yang paling kompleks. Perkembangan tersebut telah melahirkan masalah-masalah sosial dan tuntutan-tuntutan yang baru. Dalam

hal ini pendidikan ikut berperan untuk menjawab tantangan-tantangan dan memecahkan masalah tersebut.

Berbagai pemikiran dan pembaharuan di bidang pendidikan telah dilakukan oleh para ahli, perubahan dan pembaharuan itu bukan hanya dilakukan oleh para ahli pendidikan saja tetapi juga melibatkan para ahli lainnya di berbagai bidang ilmu pengetahuan. Perubahan tersebut ada yang hanya terbatas pada komponen-komponen tertentu dari sistem pendidikan seperti kurikulum, metoda mengajar, alat-alat bantu pengajaran (media pembelajaran), dan lain sebagainya.

Arsyad (2009:15) menyatakan bahwa “dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran”. Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar media pembelajaran sangat dibutuhkan, dimana dengan menggunakan media pembelajaran akan dapat membangkitkan motivasi, meningkatkan minat belajar siswa dan rangsangan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa, sehingga siswa menjadi lebih mengetahui dan memahami tentang materi yang diajarkan melalui media pembelajaran yang digunakan.

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru dalam rangka berkomunikasi dengan siswa. Penggunaan media dalam mengajar memegang peranan penting untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa bisa termotivasi dan materi pelajaran dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

Dalam proses pembelajaran pada dasarnya merupakan proses interaksi antara pebelajar (siswa) dengan pengajar (guru). Seorang siswa telah dikatakan belajar apabila ia telah mengetahui sesuatu yang sebelumnya ia belum mengetahuinya, termasuk sikap tertentu yang sebelumnya belum dimilikinya. Sebaliknya, seorang guru dikatakan telah mengajar apabila ia telah membantu siswa atau orang lain untuk memperoleh perubahan yang dikehendaki. Guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran hendaknya berupaya menciptakan situasi dan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan efisien untuk para siswanya. Hal ini dapat dilakukan dengan meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran.

Salah satu indikator yang dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan suatu lembaga pendidikan dalam menghasilkan lulusan yang berkualitas tercermin dari prestasi belajar yang dicapai lulusannya seperti nilai yang diperoleh memenuhi batas KKM pada mata pelajaran biologi. Selain itu juga dilihat pada nilai yang diperoleh pada setiap mata pelajaran yang ada dalam kurikulum pada lembaga pendidikan tersebut, termasuk dalam mata pelajaran biologi. Dalam menghasilkan lulusan yang berkualitas masing – masing lembaga pendidikan mempunyai indikator yang dijadikan tolak ukur keberhasilan. Salah satu indikator yang sangat diperhatikan adalah prestasi yang dicapai ataupun nilai yang diperoleh dari setiap mata pelajaran.

Biologi merupakan pelajaran yang penting dan menarik untuk dipelajari karena berhubungan langsung dengan kehidupan kita, hasil survey dan wawancara yang dilakukan di SMP N 34 Padang, 75 % peserta didik

menyatakan bahwa biologi merupakan mata pelajaran hafalan yang cepat menimbulkan kebosanan karena cakupan materi yang sangat banyak, sedangkan sistem pembelajaran IPA terpadu yang mencakup fisika dan biologi, proses pembelajaran berlangsung singkat, satu jam pelajaran berlangsung selama 40 menit, sedangkan pembelajaran biologi hanya selama 2 jam pelajaran per minggu. Hamalik (2012: 171) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri bagi siswa. Sehingga pembelajaran itu berpusat pada siswa, yang dikenal dengan istilah cara belajar siswa aktif (CBSA).

Cakupan materi pembelajaran biologi yang sangat padat sedangkan waktu pembelajaran biologi yang singkat, menyulitkan guru dalam mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan pelajaran. Disini guru bertindak sebagai penyalur informasi, penggunaan metode ceramah ini akan mematikan aktivitas siswa, karena pembelajaran hanya berpusat pada guru tanpa melibatkan siswa.

Wawancara yang dilakukan terhadap salah satu guru SMP N 34 Padang pada tanggal 20 Maret 2013, Rachmiza, terungkap bahwa dalam kegiatan pembelajaran juga belum adanya acuan pembelajaran yang sesuai dalam pelaksanaan pembelajaran, guru menggunakan buku pedoman ajar, namun tujuan pembelajaran pada buku ini belum sesuai dengan kompetensi yang hendak dicapai, hal ini menyebabkan siswa tidak aktif dalam belajar

karena tidak adanya tuntutan terhadap kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dahar (1989: 2) menyatakan bahwa “ guru hanya mengajarkan fakta-fakta, siswa hanya menghafal tanpa mengerti isi pelajaran, mereka hanya belajar dari catatan yang diberi guru, para siswa kurang dilatih untuk berpikir.” Jadi penggunaan metode ceramah dan belum adanya acuan dalam pembelajaran akan menyebabkan siswa kurang paham terhadap materi pelajaran, sehingga berakibat pada rendahnya minat belajar siswa.

Sebagai mahasiswa teknologi pendidikan peneliti berusaha memecahkan masalah dan memfasilitasi pemecahan masalah belajar pada manusia sepanjang hayat, dimana saja, kapan saja, dengan cara apa saja, dan oleh siapa saja. Dalam perkembangan terakhir, teknologi pendidikan secara konseptual didefinisikan sebagai: teori dan praktik dalam desain, pengembangan pemanfaatan, pengelolaan, penilaian dan penelitian proses, sumber, sistem untuk belajar. Dalam definisi tersebut dapat dilihat enam kawasan teknologi pendidikan yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, penilaian dan penelitian proses, sumber, dan sistem belajar. Jadi peneliti mengembangkan dan memanfaatkan produk berupa Program Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif untuk memecahkan masalah belajar tersebut.

Penggunaan komputer dibidang pendidikan sebagai media pembelajaran sudah mulai dimanfaatkan. Hal tersebut didukung oleh adanya laboratorium komputer di sekolah-sekolah. Komputer selain praktis dan

mudah mengoperasikannya, juga dapat menyimpan berbagai informasi dalam bentuk digital, sehingga bila suatu waktu dibutuhkan, informasi yang diinginkan dapat ditampilkan kembali dilayar komputer. Komputer memiliki kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan berbagai peralatan lainnya, seperti: CD player, video tape dan audio tape. Disamping itu komputer dapat merekam, menganalisis, dan memberi reaksi kepada respon yang diinput oleh pemakai atau siswa, sesuai dengan program yang dimilikinya.

Penggunaan alat bantu berupa media sangat membantu aktifitas proses belajar mengajar di kelas, terutama peningkatan hasil belajar siswa. Media pembelajaran berbasis komputer sudah pernah dibuat oleh mahasiswa-mahasiswa sebelumnya. Media yang dibuat sudah layak dilihat dari kemampuannya memotivasi siswa dalam belajar dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran dapat dibuat dengan teknologi informasi dengan membuat animasi-animasi menarik yang dapat memvisualisasikan teori dan konsep dalam proses belajar mengajar. Maka seiring dengan kemajuan teknologi informasi, media interaktif dapat diterapkan guna mendukung kegiatan belajar mengajar serta dapat lebih meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Setiap siswa dapat dengan mudah dalam mengakses setiap materi dalam suatu mata ajar dengan menggunakan komputer yang tersedia di labor atau mengakses sendiri jika siswa mempunyai komputer sendiri.

Informasi yang akan disampaikan pada media interaktif ini dapat dimasukkan ke dalam format *Compact Disc* (CD)

Dengan Program Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif ini nantinya dapat mengetahui bagaimana minat belajar siswa, sejauh mana pencapaian materi siswa yang belajar menggunakan Multimedia Interaktif dan metode konvensional dengan pembelajaran yang dilaksanakan secara konvensional saja maka disusunlah skripsi ini dengan judul ” **Implementasi Program Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif IPA Terpadu Mata Pelajaran Biologi Di Kelas VIII SMPN 34 Padang**

B. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Implementasi Program Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif IPA Terpadu Mata Pelajaran Biologi Di Kelas VIII SMPN 34 Padang
2. Pengaruh Implementasi Program Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif IPA Terpadu Mata Pelajaran Biologi Di Kelas VIII SMPN 34 Padang
3. Hambatan-hambatan dan Penunjang dalam implementasi Program Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif IPA Terpadu Mata Pelajaran Biologi Di Kelas VIII SMPN 34 Padang

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan tersebut, maka masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi Program Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif IPA Terpadu Mata Pelajaran Biologi Di Kelas VIII SMPN 34 Padang?
2. Bagaimana pengaruh implementasi Program Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif IPA Terpadu Mata Pelajaran Biologi Di Kelas VIII SMPN 34 Padang?
3. Bagaimana hambatan-hambatan dan Penunjang dalam implementasi Program Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif IPA Terpadu Mata Pelajaran Biologi Di Kelas VIII SMPN 34 Padang?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah dan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui implementasi Program Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif IPA Terpadu Mata Pelajaran Biologi Di Kelas VIII SMPN 34 Padang
2. Mengetahui pengaruh implementasi Program Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif IPA Terpadu Mata Pelajaran Biologi Di Kelas VIII SMPN 34 Padang

3. Mengetahui hambatan-hambatan dan Penunjang dalam Program Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif IPA Terpadu Mata Pelajaran Biologi Di Kelas VIII SMPN 34 Padang

E. Manfaat Penelitian

Dari hasil ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Mengaplikasikan pengetahuan penulis tentang implementasi Program Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif
2. Sebagai masukan dan dapat dipergunakan oleh guru yang mengajar biologi di SMPN 34 Padang.
3. Menambah keaktifan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran
4. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi SI pada jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.